

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

<b>4.</b>	<b>REGLEMENT FOR DSU'S EMT OG KOORDINEREDE TURNERINGER</b>	<b>4-2</b>
4.1	Almindelige bestemmelser .....	4-2
4.1.1	Administrative organer .....	4-2
4.1.2	Turneringens afvikling .....	4-6
4.1.3	Øvrige bestemmelser .....	4-9
4.2	Bestemmelser for EMT (særlige regler for DM i Påsken) .....	4-12
4.3	Bestemmelser for det åbne junior-DM .....	4-17
4.4	Bestemmelser for koordinerede turneringer .....	4-17
4.5	Dansk Skak Unions ratingsystem .....	4-20
4.5.1	Indledning .....	4-20
4.5.2	Beregning af ratingtallet .....	4-20
4.5.3	Ratingberettigede turneringer .....	4-23
4.5.4	Øvrige beregningsregler .....	4-23
4.5.5	Ratingsystemets afgrænsning .....	4-24
4.5.6	Koordinering med den internationale ratingliste .....	4-25
4.5.7	Tabeller til ratingberegning .....	4-26
4.6	Kamp- og turneringslederlicens .....	4-30
4.6.1	Erhvervelse af licens .....	4-30
4.6.2	Fortabelse af licens .....	4-30
4.6.3	Administration .....	4-30
4.6.4	Registrering .....	4-31
4.7	Koordineret hurtigturnering .....	4-32
4.8	FIDEs internationale titel- og ratingregler .....	4-33
4.8.1	Opnåelse af ELO-rating: .....	4-33
4.8.2	Krav til ELO-ratede turneringer .....	4-33
4.8.3	ELO rating af danske turneringer .....	4-33
4.8.4	Krav til titelturneringer: .....	4-34
4.9	Vejledning for turneringsarrangører .....	4-36
4.10	Dansk Skak Unions turneringssystemer .....	4-39
4.10.1	Monrads turneringssystem .....	4-39
4.10.2	Gode råd ved brug af Monrads turneringssystem. ....	4-39
4.10.3	Dansk Schweizer .....	4-41
4.10.4	Vejledning for turneringsledere ved Dansk Schweizer .....	4-45
4.10.5	FIDE schweizer .....	4-51
4.10.6	DUBOV schweizer .....	4-57
4.10.7	DSU's Knock Out system .....	4-61
4.10.8	Andre turneringsformer .....	4-63
4.10.9	Korrektionssystemer .....	4-64
4.10.10	Alle-mod-alle rundeskemaer .....	4-65

## **4. Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer**

### **4.1 Almindelige bestemmelser**

#### **4.1.1 Administrative organer**

##### § 1

###### *Udvalg og komiteer*

Til varetagelse af en række i dette reglement fastsatte opgaver nedsættes/udpeges følgende administrative organer:

- a. Spilleudvalget
- b. Ratingkomiteen
- c. Ratingkartoteksføreren
- d. Turneringsarrangører
- e. Turneringsledere
- f. Turneringskomiteer

##### § 2

###### *Spilleudvalget*

###### *Sammensætning*

Spilleudvalget (herefter benævnt SU) består af 3 medlemmer, hvoraf en bør være aktiv topspiller. Hovedbestyrelsen (herefter benævnt HB) udpeger formanden for SU og yderligere to medlemmer.

HB udpeger en 1., en 2. og en 3. suppleant, der indkaldes, når et eller flere medlemmer har forfald eller ikke mener at kunne deltage i afgørelsen af en bestemt sag.

Valgbare til SU er mesterspillere. Medlemmerne vælges for 3 år ad gangen og således, at der hvert år afgår et medlem. Suppleanter vælges for 1 år ad gangen.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

#### *Arbejdsområde*

SU kan, efter indstilling fra RK, i tilfælde af manglende indberetning jf. 4.5.4.3 tildele spilleren en advarsel eller udelukke spilleren fra koordinerede turneringer i et givet tidsrum.

SU skal godkende RK's indstilling ved tildeling af ratingtal jf. 4.5.5.1.

SU og juniorlandstræneren opstiller i fællesskab en juniorstyrkeliste over de stærkeste spillere som ikke er fyldt 20 år før 1. januar det pågældende år. SU og juniorlandstræneren opstiller ligeledes en kadetstyrkeliste over de stærkeste spillere som ikke er fyldt 16 år før 1. januar det pågældende år.

Juniorstyrkelisten revideres når SU finder det påkrævet.

## § 3

### *Ratingkomiteen*

#### *Sammensætning*

Ratingkomiteen (herefter benævnt RK) består af 3 medlemmer og en suppleant. Medlemmerne udpeges af HB for 3 år ad gangen og således, at der hvert år afgang 1 medlem. Suppleanten udpeges af HB for 1 år ad gangen.

#### *Arbejdsområde*

RK sørger for følgende:

- a. Beregning af ratingtal for danske spillere, der deltager i udenlandske turneringer.
- b. Indberetning til FIDE af danske turneringer, der opfylder betingelserne for rating til den internationale ratingliste.
- c. Udførelse af stikprøvevis kontrolberegning af ratingtal fra danske turneringer med de under §4 beskrevne deltagere.

RK udfører i øvrigt opgaver fastlagt i ratingreglementet.

#### § 4

##### *Ratingkartoteksføreren*

Ratingkartoteksføreren (herefter benævnt RKF) udpeges af HB.

RKF fører i overensstemmelse med ratingreglementet og nærværende reglement kartotek over alle deltagere i EMT og med denne koordinerede turneringer.

RKF opstiller en liste over spillere, som efter udløbet af tilmeldingsfristen for det sidst afholdte EMT har opnået et kandidatresultat.

RKF offentliggør på forlangende ratingliste indeholdende følgende spillere:

- Spillere med ratingtal på mindst 2200
- Spillere med kandidatresultat
- De højest ratede juniorspillere
- De højest ratede kvindelige spillere

#### § 5

##### *Turneringsarrangøren*

Turneringsarrangøren tilrettelægger alle forhold vedrørende turneringens afholdelse og udfører i øvrigt opgaver som beskrevet i nærværende reglement.

Turneringsarrangøren sørger for følgende:

- a. Udpeger en eller flere turneringsledere, hvoraf mindst een skal være i besiddelse af unionens turneringslederlicens, medens øvrige kan være turneringsleder aspiranter (jf. turneringslederlicens 4.6).
- b. Udpeger en turneringskomite bestående af 3 medlemmer, der alle skal være i besiddelse af unionens turneringslederlicens. Udtræder et medlem af turneringskomiteen, suppleres denne i henhold til reglerne for udpegning af komiteen.
- c. Indsendelse af anmeldelseslister til RKF påført samtlige deltageres navn, klub, fødselsdato og ratingtal. For nye spillere skal påføres ratingtal i overensstemmelse med § 4.5.5. Inden en uge (se dog § 64) returnerer RKF listen påført aktuelle ratingtal.
- d. Gruppeinddeling og lodtrækning, idet det påses, at indbydelsesregler overholdes.
- e. Indsendelse af EMT-afgift til unionens kasserer.
- f. Fastsættelse af antal, størrelse og fordeling af præmier samt påse, at disse offentliggøres senest anden turneringsdag.
- g. Turneringsindberetning sker til RKF senest 7 dage efter sidste runde.

#### § 6

##### *Turneringsledere*

Turneringslederen/lederne (herefter benævnt TL) udpeges af turneringsarrangøren, jf. § 5.

Under turneringen skal TL ud over at forestå turneringen træffe afgørelser i henhold til turneringsreglerne (afvikling af hængepartier m.v.), nærværende regler og FIDEs regler.

Efter turneringen skal TL beregne ratingtal og undersøge, om der er opnået kandidatresultat for alle deltagerne. Senest 7 dage (poststempel) efter sidste runde skal turneringsindberetningsskema med datoer, karantæner, advarsler, turneringsledere o.l. indsendes sammen med turneringsresultaterne til RKF. Resultaterne kan indberettes på enten et resultatindberetningsskema eller man kan vælge enhver anden form for liste, idet resultatindberetningsskemaets indhold skal fremgå af indberetningen.

Hvis TL ønsker at deltage i turneringen, skal dette i hvert enkelt tilfælde godkendes af RKF.

#### § 7

##### *Turneringskomiteer*

Turneringskomiteen (herefter benævnt TK) udpeges af turneringsarrangøren, jf. § 5.

TK træffer afgørelse i alle spørgsmål, som indankes for den, eller som turneringslederen ikke kan afgøre.

Hvis en spiller opfører sig usportsligt eller nægter at efterkomme en afsagt kendelse, kan TK give den pågældende spiller en advarsel eller udelukke spilleren fra koordinerede turneringer i et givet tidsrum. Advarslen eller udelukkelsen meddeles skriftlig med begrundelse direkte til spilleren; kopi sendes til RKF og spillerens klub.

#### 4.1.2 Turneringens afvikling

##### § 11

###### *Almindelige regler*

- a. Turneringen afvikles efter FIDEs regler for skakspillet, således som disse foreligger oversat i Skakhåndbogen eller Skakbladet.
- b. Der skal i turneringsreglementet være fastsat regler for afvikling af hængepartier og udsatte kampe. Eventuelle hængepartier og udsatte kampe skal være spillet inden det for sidste runde fastsatte tidspunkt.
- c. Rundelægning kan tidligst finde sted efter udløbet af det officielt fastsatte tidspunkt for afvikling af hængepartier.
- d. Efter en rundes starttidspunkt kan den af turneringslederen fastsatte rundelægning ikke ændres.

##### § 12

###### *Betænkningstid*

Betænkningstiden skal være angivet i invitationen og fastsættes efter følgende retningslinier:

###### a. *Normal betænkningstid*

Den korteste betænkningstid er 2 timer til hver spiller til hele partiet.

Hvor der anvendes en mellemliggende tidskontrol, fastsættes trækantallet således, at det gennemsnitlige trækantal ligger i intervallet 16-23 træk pr time.

###### b. *FIDE betænkningstid*

Der kan alternativt anvendes FIDE betænkningstid, p.t. 75 minutter til 40 træk, derefter 15 minutter til resten af partiet til hver spiller med tillæg af 30 sekunder pr. træk fra træk 1 eller 1½ time til hele partiet med tillæg af 30 sekunder pr. træk fra træk 1.

##### § 13

###### *Supplerende regler for hurtigafslutning*

- a. I invitationen fastsættes den samlede spilletid, som skal være mindst 4 timer.
- b. Første del af betænkningstiden fastsættes efter regler angivet i § 12. Restspilletid efter en eventuel næstsidste tidskontrol skal ligge i tidsintervallet 15-60 minutter pr. spiller plus opsparet betænkningstid.
- c. FIDEs regler indeholder regler for hurtigafslutning.

#### § 14

##### *Udeblivelse*

Udeblivelse uden gyldigt afbud og uden gyldig grund til manglende afbud betragtes som usportslig optræden.

#### § 15

##### *Aflevering af resultat*

Vinderen - ved remis den spiller der førte de hvide brikker - skal straks ved partiets afslutning meddele TL resultatet.

Vundet parti giver 1 point, remis ½ point og tabt 0 point.

#### § 16

##### *Ikke fuldførelse af turnering*

###### *Alle-mod-alle-gruppe:*

- a. Hvis en spiller ikke har fuldført mindst 50% af sine partier, når han forlader turneringen, forbliver hans score i turneringstabellen, men de point, der er opnået af eller imod ham, tælles ikke med i slutstillingen.
- b. Hvis en spiller har fuldført mindst 50% af sine partier forbliver hans score i turneringstabellen og tælles med i slutresultaterne. For de ikke spillede partier får spilleren 0 og modstanderen 1 point.

###### *Ikke alle-mod-alle gruppe:*

- c. Udtræder en spiller af turneringen udgår han af rundelægningen. Spillerens score forbliver i turneringstabellen og tælles med i slutresultaterne.
- d. Spillere, som på grund af en udtrådt spiller, er oversiddere i en runde tildeles 1 point.
- e. Vedrørende ratingberegning gælder i alle tilfælde ratingreglementets pkt. 4.5.4.2.

#### § 17

##### *Indanke af TL's afgørelser*

En af TL truffen afgørelse i henhold til turneringsreglerne, nærværende reglement og FIDEs regler kan indankes for TK, dog uden opsættende virkning.

Anken skal være indgivet til TK senest 10 dage efter, at TL har afsagt kendelsen.

#### § 18

##### *Indanke af TK's afgørelser*

En af TK truffen afgørelse om fortolkning af spilleregler og om tvister i forbindelse med den rent skaklige aktivitet under turneringen kan - dog uden opsættende virkning - appelleres til Skaknævnet.

Med hensyn til reglerne for appel til Skaknævnet henvises til § 9 i love for Dansk Skak Union.

#### § 19

##### *Registrering af advarsler og karantæner*

Tildelte advarsler og karantæner registreres i ratingkartoteket.

Advarsler har gyldighed i 1 år efter sidste spilledag i den turnering, hvori de er tildelt.

Hvis spilleren indenfor denne periode tildeles endnu en advarsel, ændres denne automatisk til en karantæne på 3 måneder. Advarsler slettes af kartoteket, når de er udløbet. Karantæner forbliver i kartoteket i 1 år efter udløbet.

Hvis spilleren indenfor 1 år efter en karantænes udløb tildeles en ny karantæne, fordobles løbetiden af denne. Hvis spilleren indenfor 1 år efter en karantænes udløb tildeles en advarsel, ændres denne automatisk til en karantæne på 3 måneder.



#### 4.1.3 Øvrige bestemmelser

##### § 21

###### *Afgift*

Alle deltagere i enhver koordineret og/eller ratet turnering erlægges til Dansk Skak Union en afgift, der fastsættes af delegeretmødet.

Denne afgift skal af turneringsarrangørerne sendes til unionens kasserer før turneringens første runde.

##### § 22

###### *Spillelokaler uden tobaksrygning*

Spillere, der ved tilmeldingen fremsætter krav, skal sikres adgang til at spille i lokaler, hvor tobaksrygning ikke er tilladt. Hvis dette pga. pladsforholdene ikke er muligt, skal dette fremgå af turneringsindbydelsen.

##### § 23

###### *Spillerbetegnelser*

Spillere, der har et ratingtal på mindst 1900, benævnes mesterspillere.

Spillere, der har et ratingtal fra 1700-1899, benævnes 1. klasses spillere.

Spillere, der har et ratingtal fra 1500-1699, benævnes 2. klasses spillere.

Spillere, der har et ratingtal under 1500, benævnes 3. klasses spillere.

##### § 24

###### *Præmiefordeling*

Med mindre andet er fastsat deles præmierne i tilfælde af ligestilling på følgende måde:

- a. I alle-mod-alle-grupper deles kontante præmier, mens fordelingen af eventuelle ærespræmier afgøres ved Sonneborn-Berger-korrektion.
- b. I alle andre grupper fordeles præmier ved almindelig korrektion.

##### § 25

###### *Offentliggørelse af partier*

De i turneringen spillede partier kan offentliggøres uden at spillernes tilladelse indhentes.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

#### § 26

#### Kandidatresultater

Kandidatresultat opnås ved i en kvalificerende turnering at opnå en score som angivet i følgende tabel:

Gennemsnit af deltagernes rating	Kategori	Score %	Krav til point ved 5 – 11 runder						
			5	6	7	8	9	10	11
1900-2100	1	100	5	6	7	8	9	10	11
2101-2125	2	81	4	5	5½	6½	7½	8	9
2126-2150	3	78	4	4½	5½	6	7	8	8½
2151-2175	4	76	4	4½	5½	6	7	7½	8½
2176-2200	5	73	3½	4½	5	6	6½	7½	8
2201-2225	6	70	3½	4	5	5½	6½	7	7½
2226-2250	7	67	3½	4	4½	5½	6	6½	7½
2251-2275	8	64	3	4	4½	5	6	6½	7
2276-2300	9	60	3	3½	4	5	5½	6	6½
2301-2325	10	57	3	3½	4	4½	5	5½	6½
2326-2350	11	53	2½	3	3½	4	5	5½	6
2351-2375	12	50	2½	3	3½	4	4½	5	5½
2376-2400	13	47	2½	3	3½	4	4	4½	5
2401-2425	14	43	2	2½	3	3½	4	4½	4½
2426-2450	15	40	2	2½	3	3	3½	4	4½
2451-2475	16	36	2	2	2½	3	3	3½	4
2476-2500	17	33	1½	2	2½	2½	3	3½	3½
2501-2525	18	30	1½	2	2	2½	2½	3	3½

Noter til tabel:

1. Gennemsnit af deltagernes rating udregnes ved at medtage spillerens eget og alle modstanderes ratingtal. Gennemsnittet afrundes til nærmeste hele tal. 0.50 afrundes opad.
2. I turneringer med højere gennemsnitsrating fastsættes kvalificeret score svarende til forventet score for differencen mellem 2351 og deltagernes gennemsnitsrating.

*Eksempel: Gennemsnitsrating 2605 giver ratingdifferencen 2351-2605 = - 254 svarende til kvalificeret score på 19%. Den kvalificerede score afrundes til nærmeste halve point. Brøkdelen 0.25 og 0.75 afrundes opad.*

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Som kvalificerede turneringer regnes følgende, hvor der spilles mindst 5 runder:

- a. EMT og med denne koordinerede turneringer.
- b. Divisionsturneringen
- c. Ratede holdturneringer
- d. Internationale, af FIDE godkendte turneringer.
- e. Andre af RK godkendte danske turneringer.
- f. Desuden kan RK godkende resultater opnået i internationale turneringer som værende kvalificerede.

Kandidatresultater kan i divisionsturneringen og ratede hovedkredsturneringer desuden opnås efter fem eller flere spillede runder, uden at følgende runders resultater kan fjerne det opnåede kandidatresultat.

#### § 27

##### *Eftertilmeldingsgebyr*

Turneringsarrangøren kan fastsætte, at ved tilmelding efter tilmeldingsfristen betales et gebyr. For sent tilmeldte spillere har dog intet krav på at komme med i turneringen.

#### 4.2 Bestemmelser for EMT (særlige regler for DM i Påsken)

##### § 31

###### *Turneringsarrangører*

Unionens forretningsudvalg tilrettelægger i samarbejde med de arrangerende klubber EMT og vælger TK.

Der udpeges desuden en økonomisk leder, som efter turneringens afslutning aflægger regnskab overfor unionens kasserer.

Før turneringen skal turneringsarrangøren ved tilmeldingsfristens udløb indsende en liste til RFK over samtlige deltagere indeholdende navn, adresse, klub og fødselsdato. For nye spillere skal ratingtal i overensstemmelse med ratingreglementets § 4.5.5 være påført den indsendte liste. Inden en uge returnerer RFK listen påført ratingtal til turneringsarrangøren, som foretager gruppeopdeling og lodtrækning.

##### § 32

###### *Indbydelse*

FU indbyder senest i Skakbladets februarnummer til deltagelse i unionens årlige EMT, der afholdes i påsken.

##### § 33

###### *Anmeldelse*

Berettiget til at deltage i EMT er ethvert medlem af unionens klubber samt unionens enkeltmedlemmer.

Anmeldelse til EMT skal for at være gyldig ske senest 5 uger før 2. påskedag og være ledsaget af turneringsindskud.

Tilmelding af klubmedlemmer sker gennem den pågældende klubs formand ved fremsendelse af tilmeldingslisten.

Enkeltmedlemmer skal tilmelde sig gennem hovedkredsen.

Udenlandske enkeltmedlemmer tilmelder sig gennem RKF.

#### § 34

##### *Klasseopdeling*

EMT kan spilles i følgende klasser

- a. Landsholdsklasse
- b. Kandidatklasse
- c. Mesterklasse
- d. Basisklasse
- e. Kvindeklasse
- f. Veteranklasse

De tilmeldte spillere placeres i den øverste klasse, de efter dette reglements bestemmelser er berettiget til at deltage i.

Inddelingen foretages ud fra spillernes ratingtal beregnet på grundlag af de turneringer, der er afsluttet før tilmeldingsfristens udløb.

Spillere, der opfylder betingelserne for deltagelse i dameklassen eller veteranklassen, kan dog altid vælge at spille i den pågældende klasse. I øvrigt henvises til § 4.5.5 i ratingreglementet.

#### § 35

##### *Spilletid*

Spilletiden er 6 timer i alle klasser med en betænkningstid på 40 træk i de første 2 timer og 1 time til resten af partiet. Opsparet tid kommer senere træk til gode.

#### § 36

##### *Landsholdsklassen*

I landholdsklassen deltager 16 spillere, der spiller efter DSU's Knock Out system.

I hver match spilles to ordinære partier med seks timer betænkningstid. Ved ligestilling spilles to hurtigskakpartier med 25 minutters betænkningstid plus 10 sekunder pr. træk til hver spiller. Er der herefter ligestilling spilles to lynpartier med fem minutters betænkningstid plus 5 sekunder pr. træk til hver spiller. Ved fortsat ligestilling spilles et "sudden death" lynparti med fem minutters betænkningstid plus 5 sekunder pr. træk til hver spiller. Vinderen deraf har vundet matchen. Ved remis spilles endnu et "sudden death" lynparti med omvendte farver, og så fremdeles indtil der er fundet en vinder. Før hver ny type omkamp trækkes lod om farven.

Berettiget til at spille i landsholdsklassen er spillere, der er registreret i FIDE som repræsenterende en del af Rigsfællesskabet, og som opfylder nedenstående krav i nævnte rækkefølge:

1. Vinderen af nærmest foregående års landsholdsklasse.
2. De tre øverst placerede i nærmest foregående års kandidatklasse.
3. De højest ratede tilmeldte spillere, der har opnået et kandidatresultat i perioden fra tilmeldingsfristens udløb til det nærmest foregående års EMT til tilmeldingsfristens udløb til den aktuelle EMT.
4. De højest ratede, tilmeldte, øvrige mesterspillere.

Ved ligestilling om den/de sidste pladser er antallet af ratede partier siden det nærmest foregående års EMT afgørende.

Vinderen af landsholdsklassen erhverver titlen "Danmarksmester" samt den dermed følgende kontante præmie fra Johnsens skakfond.

## §37

*Kandidatklassen*

I kandidatklassen deltager mindst 8 og højst 64 spillere. Berettiget til at deltage i kandidatklassen er i nævnte rækkefølge:

1. Spillere der sidste år deltog i landsholdsklassen, men som ikke er kvalificeret dertil i år.
2. Spillere der er slået ud af landsholdsklassen i 1/8-finalerne i den aktuelle EMT. De tildeles startnummer efter deres ratingtal.
3. Spillere der er slået ud af landsholdsklassen i ¼-finalerne i den aktuelle EMT. Disse spillere indtræder i kandidatklassens tredje runde med 1½ point efter de to første runder. De tildeles startnummer efter deres ratingtal.
4. Juniordanmarksmesteren.
5. De otte højst ratede tilmeldte juniorspillere med et ratingtal på mindst 2000. Spillerne må ikke være fyldt 20 år 1. januar i det år hvor turneringen afvikles.
6. Vinderne af det foregående års MM7-1, MA7-1 og MM5-1.
7. De højst ratede spillere, der har opnået et kandidatresultat i perioden fra tilmeldingsfristens udløb til det nærmest foregående års EMT og til tilmeldingsfristens udløb til den aktuelle EMT.
8. De højst ratede tilmeldte spillere med et ratingtal på mindst 2300.
9. Ved supplerung op til 8 spillere eller i tilfælde af et ulige deltagerantal de/den højst ratede tilmeldte spillere/spiller med et ratingtal under 2300.

Der spilles 7 runder efter Dansk Schweizer system som beskrevet i Skakhåndbogens afsnit 4.10.3.

De tre øverst placerede i kandidatklassen er berettiget til at spille i næste års landsholdsklasse.

Ved ligestilling i point deles præmierne. Kan det ikke afgøres hvem der har ret til den tredje adgangsgivende plads til Landsholdsklassen spilles omkamp. I omkampen spilles hurtigskak- og lynskakpartier efter retningslinierne for Landsholdsklassen. FU fastsætter de nærmere regler for omkampen, som så vidt muligt spilles umiddelbart efter sidste runde. Er dette ikke muligt fastsætter FU tid og sted, og godtgør spillernes eventuelle udgifter til rejse og ophold.

*På HB-mødet den 30. januar 2005 blev følgende indstilling vedtaget:*

*”I betragtning af at turneringssystemet i landsholdsklassen skal evalueres frem til HB-mødet i august 2005 ønsker FU vedtaget en ændring af antallet af kvalificerede fra kandidatklassen 2005 til landsholdsklassen 2006, fra de tre bedst placerede, til den bedst placerede.”*

Bedst placerede juniorspiller i kandidatklassen får titlen ”Juniordanmarksmester”. Ved ligestilling i point og korrektion deles titlen.

#### § 38

##### *Mesterklassen*

Berettiget til at deltage i mesterklassen er alle spillere med et ratingtal på mindst 1900.

Mesterklassen afvikles under følgende turneringsformer:

- a. 8-mands-grupper, hvor der spilles alle mod alle. Grupperne benævnes MA-løbenr.
- b. 7-runders grupper med højst 32 deltagere i hver. Grupperne benævnes M7-løbenr.
- c. 5-runders grupper med højst 16 deltagere i hver. Grupperne benævnes M5-løbenr.

Spillere, som ikke ved anmeldelsen har oplyst den ønskede turneringsform, placeres i en af 7-runders grupperne.

Spillerne placeres inden for de enkelte kategorier således at de højst ratede spiller i første gruppe, de næsthøjst ratede i næste gruppe osv. Et eventuelt overskydende antal tilmeldte spillere i alle-mod-alle grupperne overføres til deltagelse i øvrige grupper.

De under b. og c. nævnte grupper sammensættes så store som muligt og så vidt muligt lige store, og der benyttes ét af de i § 42 nævnte turneringssystemer.

#### § 39

##### *Basisklassen*

Berettiget til at deltage i basisklassen er alle spillere med et ratingtal under 1900.

Basisklassen afvikles under følgende turneringsformer:

- a. 7-runders grupper med højst 32 deltagere i hver. Grupperne benævnes B7-løbenr.
- b. 5-runders grupper med højst 16 deltagere i hver. Grupperne benævnes B5-løbenr.

Spillere, som ikke ved anmeldelsen har oplyst den ønskede turneringsform, placeres i en af 7-runders grupperne.

Spillerne placeres inden for de enkelte kategorier således at de højst ratede spiller i første gruppe, de næsthøjst ratede i næste gruppe osv. Et eventuelt overskydende antal tilmeldte spillere i alle-mod-alle grupperne overføres til deltagelse i øvrige grupper.

De under b. og c. nævnte grupper sammensættes så store som muligt og så vidt muligt lige store, og der benyttes ét af de i § 42 nævnte turneringssystemer.



#### § 40

##### *Kvindeklassen*

Berettiget til at deltage i denne klasse er enhver kvindelig skakspiller.

Med over 8 spillere i klassen spilles efter et af de i § 42 nævnte turneringssystemer. Med 8 spillere spilles alle mod alle. Med færre end 8 spillere afgør FU om klassen skal gennemføres, og FU fastsætter i så fald, hvorledes turneringen skal afvikles.

#### § 41

##### *Veteranklassen*

Berettiget til at deltage i veteranklassen er enhver, der er fyldt 55 år senest den dag, hvor første runde starter.

I veteranklassen spilles højst 5 runder. FU fastsætter under hensyn til antallet af deltagere, hvorledes turneringen skal afvikles.

#### § 42

##### *Turneringssystem*

Der kan spilles efter følgende turneringssystemer:

- a. Alle-mod-alle
- b. Monrads turneringssystem
- c. Dansk Schweizer
- d. Schweizer systemet
- e. DSU's Knock Out system

### **4.3 Bestemmelser for det åbne junior-DM**

Junior DM afvikles som en del af kandidatklassen under påskestævnet efter HB-beslutning november 1998.

Se også §37.

### **4.4 Bestemmelser for koordinerede turneringer**

#### § 61

##### *Indbydelse*

Indbydelsen skal indeholde oplysninger om, hvilket turneringssystem der spilles efter jf. § 65, og hvilken betænkningstid der anvendes jf. § 12 og 13.

Der kan indbydes til følgende turneringstyper:

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- a. *Åben enkeltmandsturnering.* Indbydelsen skal bekendtgøres for alle hovedkredsens klubber mindst en måned før anmeldelsesfristens udløb, så vidt muligt ved optagelse i Skakbladet.
- b. *Lukket enkeltmandsturnering.* (Klubturnering og invitationsturnering). Indbydelsen skal indeholde oplysninger om anmeldelses- og eventuelle udvælgelsesbetingelser, samt hvordan gruppeopdeling foretages.

#### § 62

##### *Anmeldelse*

Anmeldelse af klubmedlemmer sker gennem den pågældende klubs formand ved fremsendelse af en tilmeldingsliste. Enkeltmedlemmer skal tilmelde sig gennem hovedkredsens. Udenlandske enkeltmedlemmer skal tilmelde sig gennem RKF.

#### § 63

##### *Spillere*

Samtlige spillere (jf. næste afsnit) skal være medlem af en unionsklub eller enkeltmedlem af Unionen. RKF kan dog dispensere herfra for så vidt angår udlændinge.

Spillere, der ikke er medlem af Unionen, kan dog én gang deltage i en turnering.

#### § 64

##### *Turneringsarrangør*

Før turneringen meddeler turneringsarrangøren til RKF, at turneringen ønskes ratet, og der indsendes ved anmeldelsesfristens udløb oplysninger om samtlige deltagers navn, klub, fødselsdato og ratingtal til RKF. For nye spillere skal ratingtal i overensstemmelse med § 4.5.5 være påført listen.

RKF returnerer inden en uge listen påført aktuelle ratingtal sammen med indberetningsskemaer.

Turneringsarrangøren foretager gruppeopdeling og lodtrækning.

#### § 65

##### *Turneringssystem*

Der kan spilles efter følgende turneringssystemer:

- a. Alle-mod-alle
- b. Monrads turneringssystem
- c. Dansk Schweizer
- d. Schweizer systemet
- e. DSU's Knock Out system
- f. Tilretning og/eller kombination af de under a til d nævnte turneringssystemer, når dette er godkendt af RKF. For eksempel kan flere delturneringer betragtes som én turnering uanset deltagerne ikke er de samme i alle delturneringer. Arrangørerne skal inden turneringen fremsende anmodning herom, indeholdende en entydig beskrivelse af systemet.

Spillerne opstilles i ratingorden, således at et antal af de højest ratede spiller i øverste gruppe, de næsthøjest ratede i næstøverste gruppe osv. medmindre andet er fastsat i invitationen. Ved anvendelse af turneringssystemer, hvor der ikke spilles alle mod alle, skal opdelingen i grupper foretages således at kun en enkelt gruppe har et ulige deltagerantal.

#### 4.5 Dansk Skak Unions ratingsystem

##### 4.5.1 Indledning

Ratingsystemet anvendes til udregning af et "ratingtal" for alle danske spillere, som deltager i ratingberettigede skakturneringer.

Ratingtallet kan betragtes som et udtryk for den enkelte spillers spillestyrke, og kan således benyttes ved indbyrdes vurdering af flere spillere.

Danske turneringer som EMT, junior-DM, divisionsturneringen, ratede holdturneringer, alle koordinerede turneringer og lignende rates.

Desuden udregnes dansk ratingtal for danske spilleres deltagelse i udenlandske turneringer.

Dansk Skak Union kan kontaktes af turneringsarrangører for hjælp eller vejledning omkring beregning af ændringer i ratingtal for turneringsdeltagere.

##### 4.5.2 Beregning af ratingtallet

Til udregning af nyt ratingtal benyttes følgende udtryk:

$$\mathbf{R_n = R_o + K \times (W - W_e + B)}$$

hvor:

- **R<sub>n</sub>** er spillerens nye rating efter turneringen (eventuel korrektion efter 4.5.2.4 eller 4.5.2.5 eller 4.5.2.6)
- **R<sub>o</sub>** er spillerens rating før turneringen
- **K** er en konstant (udviklingskoefficienten)
- **W** er det opnåede antal point i turneringen
- **W<sub>e</sub>** er det forventede resultat (e = expected)
- **B** er bonus

Det ses, at en spiller, der scorer over forventning forøger sit ratingtal, mens en spiller, der scorer under forventning, taber ratingpoint.

Desuden lægges der størst vægt på de nyeste resultater, mens betydningen af tidligere resultater gradvist aftager.

#### 4.5.2.1 Den forventede score

##### 1. Gennemsnitsmetoden:

I alle turneringer og grupper, hvor der spilles alle mod alle, og hvor ratingforskellen mellem den højst og lavest ratede ikke overstiger 200 ratingpoint, beregnes den forventede score efter følgende formel:

$$We = M \times Pa - \frac{1}{2}$$

hvor:

- **We** er forventet score, som afrundes til nærmeste tal, der er deleligt med 0,05. F.eks. afrundes 3,34 til 3,35 og 3,82 til 3,80
- **M** er antal deltagere i klassen
- **Pa = P(Ro-Ra)** er den forventede score taget fra tabel 1, hvor ratingforskellen er differencen mellem spillerens ratingtal Ro og klassens ratinggennemsnit Ra.

##### 2. Differensmetoden:

I øvrige turneringer og grupper, hvor ovennævnte gennemsnitsmetode ikke kan anvendes, anvendes differensmetoden, hvorefter den forventede score beregnes som summen af de forventede scorere mod de forskellige modstandere udregnet fra tabel 1:

$$We = P1 + P2 + \dots + PN$$

hvor:

- **We** er forventet score, som afrundes til nærmeste tal, der er deleligt med 0,05. F.eks. afrundes 3,33 til 3,35 og 3,72 til 3,70
- **N** er antal modstandere
- **Pi = P(Ro-Ri)** er den forventede score taget fra tabel 1, hvor ratingforskellen er differencen mellem spillerens ratingtal Ro og den i'te modstanders ratingtal Ri.

Hvis enkelte partier udgår af ratingberegningen (se 4.5.4.2), beregnes en ny forventet score for de involverede spillere efter samme metode, som er anvendt i gruppen.

#### 4.5.2.2 Bonus

Bonus beregnes kun, hvis den er positiv.

Beregningsmetoden afhænger af, hvor mange partier, der indgår i beregningen.

Indtil 5 partier:  $B = W - We - 1,5$

6 eller 7 partier:  $B = W - We - 2$

8 eller 9 partier:  $B = W - We - 2,5$

10 eller 11 partier:  $B = W - We - 3$

osv.

#### 4.5.2.3 Udviklingskoefficienten K

Koefficienten K har følgende værdier:

- For  $R_o \geq 2400$  er  $K = 10$
- For  $2000 \leq R_o < 2400$  er  $K = 20$
- For  $1600 \leq R_o < 2000$  er  $K = 30$
- For  $R_o < 1600$  er  $K = 45$

#### 4.5.2.4 Korrektion ved passage af en koefficientgrænse

Hvis spillerens ratingtal efter beregning har passeret en af ovennævnte koefficientgrænser (såvel i opad- som nedadgående retning) foretages en korrektion efter følgende regler, hvor:

- **R<sub>k</sub>** er ratingtallet efter korrektion
- **R<sub>n</sub>** er ratingtallet før korrektion
- **R<sub>gr</sub>** er koefficientgrænse (kan have værdierne 2400, 2000 eller 1600 jf. 4.5.2.3)
- **σ<sub>R</sub>** er den del af ratingtallet der overstiger henholdsvis falder under koefficientgrænsen, altså  $\sigma_R = R_n - R_{gr}$  hvis grænsen passerer opad og  $\sigma_R = R_{gr} - R_n$  ved passage nedad.

1. Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 2400$

Opadgående retning:  $R_k = 2400 + \frac{1}{2} \times \sigma_R$

Nedadgående retning:  $R_k = 2400 - 2 \times \sigma_R$

2. Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 2000$

Opadgående retning:  $R_k = 2000 + \frac{2}{3} \times \sigma_R$

Nedadgående retning:  $R_k = 2000 - \frac{3}{2} \times \sigma_R$

3. Ved passage af grænsen  $R_{gr} = 1600$

Opadgående retning:  $R_k = 1600 + \frac{2}{3} \times \sigma_R$

Nedadgående retning:  $R_k = 1600 - \frac{3}{2} \times \sigma_R$

Princippet ses at være, at differencen  $\sigma_R$  skal ganges med forholdet mellem udviklingskoefficienterne på hver side af den grænse, der passerer.

#### 4.5.2.5 Korrektion ved turneringssejr

Opnår en gruppevinder (ved ligestilling på førstepladsen alle de implicerede spillere) mindre end sin forventede score, tildeles ratingtilvæksten 0.

#### 4.5.2.6 Bundgrænse

Hvis et ratingtal efter beregningen er kommet under 1000, forhøjes det til 1000.

#### 4.5.3 Ratingberettigede turneringer

Betingelser for at rate turneringer er følgende:

- FIDEs regler anvendes.
- Betænkningstiden svarer til EMT-reglementets § 12 og 13.
- Turneringen afvikles efter gældende reglement. RKF kan efter samråd med resten af RK undlade at rate turneringer, som har en uregelmæssig afvikling.

##### 4.5.3.1 Danske turneringer

Følgende turneringer rates:

1. Koordinerede turneringer.
2. Omkampe om mesterskaber.
3. Divisionsturneringen.
4. Ratede holdturneringer.
5. Andre turneringer og matcher, der af RK findes ratingberettigede.

##### 4.5.3.2 Internationale turneringer

Følgende turneringer rates:

1. Internationale enkeltmandsturneringer.
2. Internationale holdturneringer, bl.a. Skakolympiaden, Europamesterskabet m.m.
3. Andre turneringer og matcher, der af RK findes ratingberettigede.

#### 4.5.4 Øvrige beregningsregler

##### 4.5.4.1 Tidsmæssig beregningsrækkefølge

Turneringerne skal tilstræbes beregnet i kronologisk rækkefølge.

For en spiller, hvor RKF fremsender startrating til en turnering før spillerens slutrating fra en forudgående turnering er modtaget, anvendes følgende regler:

- a. For udenlandske turneringer anvendes aktuelle ratingtal ved turneringens indberetning. For danske turneringer anvendes som startrating det ratingtal, som er registreret i ratingkartoteket.
- b. Når RKF modtager ratingindberetning fra en turnering, udregnes nyt ratingtal som summen af det registrerede tal og ratingtilvæksten i den pågældende turnering, idet der evt. korrigeres for passage af koefficientgrænse. Dette nye ratingtal registreres nu i ratingkartoteket.

##### 4.5.4.2 Ratingberettigede partier

Alle spillede partier rates. Partier fra divisionsturneringen og ratede holdturneringer, hvor der er indsat reserve efter en halv time, rates dog ikke.

Ikke spillede partier rates kun i tilfælde af udeblivelse uden godkendt afbud. Dette gælder dog ikke divisionsturneringen og ratede holdturneringer.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Udebliver en spiller fra hele turneringen uden godkendt afbud, rates disse partier ikke, men den udeblevne idømmes mindst 6 måneders karantæne fra koordinerede turneringer.

#### 4.5.4.3 Ansvar for indberetning

Spillere der deltager i udenlandske ratingberettigede turneringer, har selv ansvaret for, at turneringsresultatet med angivelse af score og modstanderrating kommer til RK's kendskab senest 14 dage efter spillernes hjemkomst. Deltager spilleren i en ny turnering inden for dette tidsrum, skal resultatet dog være RK i hænde inden den nye turnering begynder.

#### 4.5.5 Ratingsystemets afgrænsning

Der anvendes følgende regler for spillere, der indtræder i og udtræder af ratingssystemet:

##### 4.5.5.1 Danske spillere

1. Efter RK's indstilling til SU-formandens godkendelse kan en spiller indtræde med et tildelt ratingtal på 2000 eller mere.
2. Efter klubformandens indstilling til hovedkredsformandens godkendelse kan en spiller indtræde med et ratingtal i intervallet 1800 til 1999.
3. En klubformand kan kun tilmelde en ny spiller med et af følgende ratingtal: 1000 - 1100 - 1200 - 1300 - 1400 - 1500 - 1600 - 1700. (Enkeltmedlemmer tildeles ratingtal af hovedkredsen og ikke-medlemmer af arrangøren).
4. Hvis en spillers sidste ratede resultat er mere end 3 år gammelt, slettes vedkommende af RK's ratingliste. Ratingtallet arkiveres og anvendes igen ved spillerens reaktivering i systemet (også selv om vedkommende evt. i en periode ikke har været medlem af Dansk Skak Union), hvis vedkommende ikke i perioden har spillet andre turneringer.
5. Hvis en spillers sidste ratede resultat er mere end 5 år gammelt, kan spilleren ved reaktivering starte forfra jf. pkt. 1 til 3.
6. Spillere med et ratingtal, der afviger væsentligt fra formodet spillestyrke, kan efter 1½ år uden ratingregistrerede turneringer indstilles efter reglerne i pkt. 1 til 3. Denne indstilling skal godkendes af RK.

##### 4.5.5.2 Udenlandske spillere

1. Hvis spilleren har et Elo-ratingtal, anvendes dette.
2. Hvis spilleren har et nationalt ratingtal, kan dette anvendes.
3. Hvis spilleren ikke har noget anerkendt ratingtal, udregnes et foreløbigt ratingtal - præstationsratingtal.

Præstationsratingtallet er defineret som det ratingtal, der medfører, at en spillers forventede score i en turnering er lig med den aktuelt opnåede score. Præstationsratingtallet udregnes efter følgende formel:

$$R_p = R_c + D(P)$$

hvor:

- **R<sub>p</sub>** er spillerens præstationsrating
- **R<sub>c</sub>** er gennemsnittet af modstanderens rating
- **D(P)** er ratingdifferencen (tabel 2) for den procentuelle score P%.



Dette ratingtal anvendes til ratingberegning jf. 4.5.2.

Hvis flere spillere i en turnering skal præstationsrates, må flere gennemregninger anvendes før de tildelte ratingtal udviser en passende stabilitet.

4. For spilleres deltagelse i udenlandske turneringer gælder følgende:

Hvis der ikke kan fremskaffes materiale, således at ovennævnte 1 til 3 kan anvendes, eller hvis spilleren ikke fremsender fyldestgørende oplysninger om modstanderne, kan RK på grundlag af dens kendskab til turneringen tildele modstanderne et skønnet ratingtal.

#### 4.5.6 Koordinering med den internationale ratingliste

For at tilstræbe overensstemmelse mellem den danske ratingliste og den internationale ELO-liste, udfører RK hvert år sammenligning og evt. justering, som beskrevet i det følgende.

##### 4.5.6.1 Udregning af ratingdifference

- a. Hvert år den 1. juli sammenlignes ELO-ratingtallene for følgende spillere på ELO-listen af denne dato med de samme spilleres danske ratingtal af 1. juni samme år:

Alle danske spillere, der har spillet over 30 ELO-ratede partier og som har over 2100 i rating såvel på den danske ratingliste som på FIDEs ELO-liste.

- b. Ratingdifference udregnes som forskellen mellem gennemsnittet af spillernes danske ratingtal og gennemsnittet af spillernes ELO-tal.

##### 4.5.6.2 Justering af ratingtal

- a. For ratingdifference mindre end 25 foretages ingen justering.
- b. For ratingdifference større end eller lig med 25 er justeringstallet det nærmeste tal, som ender på 5 eller 0.

Idet N er justeringstallet, foretages justering af de enkelte spilleres danske ratingtal (opad eller nedad) som følger:

over ratingtal 2250 justeres med N

ratingtal 2241-2250 justeres med N-1

ratingtal 2231-2240 justeres med N-2

.....

ratingtal 2101-2110 justeres med N-15

Hvis ratingtal efter justering har en værdi på under 2100, forhøjes disse til tallet 2100.

Ratingtal på under 2100 justeres ikke. Ratingtal justeres kun for spillere omfattet af 4.5.6.1(a).

- c. Justeringen foretages på en bestemt dato i perioden 1.-15. august, valgt af RKF under hensyntagen til igangværende turneringer.

**4.5.7 Tabeller til ratingberegning**

**TABEL 1 - FORVENTET SCORE**

<b>D</b>	<b>P(D)</b>		<b>D</b>	<b>P(D)</b>		<b>D</b>	<b>P(D)</b>	
	<b>H</b>	<b>L</b>		<b>H</b>	<b>L</b>		<b>H</b>	<b>L</b>
0-3	.50	.50	146-153	.70	.30	358-374	.90	.10
4-10	.51	.49	154-162	.71	.29	375-391	.91	.09
11-17	.52	.48	163-170	.72	.28	392-411	.92	.08
18-25	.53	.47	171-179	.73	.27	412-432	.93	.07
26-32	.54	.46	180-188	.74	.26	433-456	.94	.06
33-39	.55	.45	189-197	.75	.25	457-484	.95	.05
40-46	.56	.44	198-206	.76	.24	485-517	.96	.04
47-53	.57	.43	207-215	.77	.23	518-559	.97	.03
54-61	.58	.42	216-225	.78	.22	560-619	.98	.02
62-68	.59	.41	226-235	.79	.21	620-735	.99	.01
69-76	.60	.40	236-245	.80	.20	over 735	1.0	.00
77-83	.61	.39	246-256	.81	.19			
84-91	.62	.38	257-267	.82	.18			
92-98	.63	.37	268-278	.83	.17			
99-106	.64	.36	279-290	.84	.16			
107-113	.65	.35	291-302	.85	.15			
114-121	.66	.34	303-315	.86	.14			
122-129	.67	.33	316-328	.87	.13			
130-137	.68	.32	329-342	.88	.12			
138-145	.69	.31	343-357	.89	.11			

**D** er ratingforskellen. **P(D)** er den tilsvarende forventede score, hvor **H** er den højere ratedes forventede score og **L** er den lavere ratedes forventede score

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

**TABEL 2 - RATINGFORSKELLE**

<b>P</b>	<b>D(P)</b>	<b>P</b>	<b>D(P)</b>	<b>P</b>	<b>D(P)</b>	<b>P</b>	<b>D(P)</b>	<b>P</b>	<b>D(P)</b>
1.0	*	.80	240	.60	72	.40	-72	.20	-240
.99	677	.79	230	.59	65	.39	-80	.19	-251
.98	589	.78	220	.58	57	.38	-87	.18	-262
.97	538	.77	211	.57	50	.37	-95	.17	-273
.96	501	.76	202	.56	43	.36	-102	.16	-284
.95	470	.75	193	.55	36	.35	-110	.15	-296
.94	444	.74	184	.54	29	.34	-117	.14	-309
.93	422	.73	175	.53	21	.33	-125	.13	-322
.92	401	.72	166	.52	14	.32	-133	.12	-336
.91	383	.71	158	.51	7	.31	-141	.11	-351
.90	366	.70	149	.50	0	.30	-149	.10	-366
.89	351	.69	141	.49	-7	.29	-158	.09	-384
.88	336	.68	133	.48	-14	.28	-166	.08	-401
.87	322	.67	125	.47	-21	.27	-175	.07	-422
.86	309	.66	117	.46	-29	.26	-184	.06	-444
.85	296	.65	110	.45	-36	.25	-193	.05	-470
.84	284	.64	102	.44	-43	.24	-202	.04	-501
.83	273	.63	95	.43	-50	.23	-211	.03	-538
.82	262	.62	87	.42	-57	.22	-220	.02	-589
.81	251	.61	80	.41	-65	.21	-230	.01	-677
								.00	*

**P** er den opnåede procentuelle score. **D(P)** er den tilsvarende forskel i rating.

- angiver, at værdien er ubestemt.

*Tabel 3 - Forventet score for 6-mandsgruppe med ratingdifference under 200*

Ratingforskel		Forventet score	
Fra	Til	Over	Under
0	3	2,50	2,50
4	10	2,55	2,45
11	17	2,60	2,40
18	25	2,70	2,30
26	32	2,75	2,25
33	39	2,80	2,20
40	46	2,85	2,15
47	53	2,90	2,10
54	61	3,00	2,00
62	68	3,05	1,95
69	76	3,10	1,90
77	83	3,15	1,85
84	91	3,20	1,80
92	98	3,30	1,70
99	106	3,35	1,65
107	113	3,40	1,60
114	121	3,45	1,55
122	129	3,50	1,50
130	137	3,60	1,40
138	145	3,65	1,35
146	153	3,70	1,30
154	162	3,75	1,25
163	170	3,80	1,20

**Ratingforskel** er differencen (uden fortegn) mellem gruppens gennemsnit og den enkelte spiller. **Over/Under** er forventet score for spilleren, hvis denne har et ratingtal **Over/Under** gruppens gennemsnit.

*Tabel 4 - Forventet score for 8-mandsgruppe med ratingdifference under 200*

Ratingforskel		Forventet score	
Fra	Til	Over	Under
0	3	3,50	3,50
4	10	3,60	3,40
11	17	3,65	3,35
18	25	3,75	3,25
26	32	3,80	3,20
33	39	3,90	3,10
40	46	4,00	3,00
47	53	4,05	2,95
54	61	4,15	2,85
62	68	4,20	2,80
69	76	4,30	2,70
77	83	4,40	2,60
84	91	4,45	2,55
92	98	4,55	2,45
99	106	4,60	2,40
107	113	4,70	2,30
114	121	4,80	2,20
122	129	4,85	2,15
130	137	4,95	2,05
138	145	5,00	2,00
146	153	5,10	1,90
154	162	5,20	1,80
163	170	5,25	1,75
171	179	5,35	1,65

**Ratingforskel** er differencen (uden fortegn) mellem gruppens gennemsnit og den enkelte spiller. **Over/Under** er forventet score for spilleren, hvis denne har et ratingtal **Over/Under** gruppens gennemsnit.

#### 4.6 Kamp- og turneringslederlicens

##### *Indledning*

Kampledere [KL] har gennemført en uddannelse, som gør dem i stand til at dømme et skakparti. Dvs. de har opnået et indgående kendskab til FIDEs regler for skak.

Turneringsledere [TL] har desuden gennemført en uddannelse, som gør dem i stand til at forestå afviklingen af en koordineret turnering. Dvs. de har opnået et indgående kendskab til Dansk Skak Unions turneringssystemer, emt-reglementet, korrektions- og ratingberegning.

##### 4.6.1 Erhvervelse af licens

###### 4.6.1.1 Særlig uddannelse, bestående af

###### *Kursus:*

Som kvalificerede kurser betragtes Dansk Skak Unions kamp- og turneringslederkurser samt andre af FU godkendte kurser. Der kræves deltagelse i mindst et kursus, med bestået skriftlig prøve.

###### *Praksis:*

KL: Der kræves erklæring fra en licenshavende kamp- eller turneringsleder, som har fulgt aspirantens virke, om at aspiranten tilfredsstillende har ledet mindst 2 holdkampe eller varetaget hvervet som kampleder for en gruppe i en koordineret turnering.

TL: Der kræves erklæring fra en licenshavende turneringsleder, som har fulgt aspirantens virke, om at aspiranten tilfredsstillende har ledet mindst 2 grupper i en koordineret EMT.

###### 4.6.1.2 Særlig tildeling

FU kan tildele en ansøger licens i særlige tilfælde og i tilfælde, hvor det godtgøres, at en aspirant på fuld tilfredsstillende måde har ledet mindst to turneringer, og at han skønnes at have et solidt kendskab til gældende regler og fortolkninger; normalt efter indstilling fra ansøgerens hovedkredsformand.

##### 4.6.2 Fortabelse af licens

I tilfælde, hvor FU konstaterer tilsidesættelse af regler og vejledninger, kan turneringslederlicensen inddrages. Licensen kan generhverves efter reglerne i pkt. 4.7.1.1.

##### 4.6.3 Administration

Denne ordning administreres af FU på basis af følgende materiale:

- a. Lister over deltagere i kvalificerede kurser, indsendt af kursuslederen.
- b. Erklæringer om tilfredsstillende praksis i henhold til punkt 4.6.1.1.
- c. Ansøgninger i henhold til punkt 4.6.1.2.

FU kan give bemyndigelse til varetagelse af dele af administrationen.

## **Skakhåndbogen - Afsnit 4**

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

#### **4.6.4 Registrering**

Efter bestået kursus udleveres licensbevis til aspiranten, som bevis for at han kan fungere som aspirant i en holdkamp, respektive koordineret EMT.

Når aspiranten har haft tilfredsstillende praksis i henhold til punkt 4.6.1.1, underskriver den licenshavende turneringsleder aspirantens licensbrev.

Inddragelse af licens meddeles den pågældende pr. anbefalet brev, samtidig underrettes hovedkredsformanden pr. brev.

### **4.7 Koordineret hurtigturnering**

Koordineret hurtigturnering (og dermed også hurtigskakrating) blev afskaffet ved HB-beslutning januar 1999.



#### 4.8 FIDEs internationale titel- og ratingregler

I dette afsnit bringes uddrag af FIDEs "Title Regulations" og FIDEs "Rating Regulations".

Afsnittet bestræber sig på at give de nødvendige betingelser for at afvikle titelturneringer og rate turneringer efter FIDEs internationale ratingsystem.

Afsnittet kan *ikke* anvendes af titelaspiranter til kontrol af normmuligheder, idet FIDE stiller yderligere krav til kombinationen af normer. Titelaspiranter kan få nærmere information af Spillerforeningen.

Hele titelregulativet og regler for beregning af international rating findes i "FIDE Handbook". FIDE ændrer disse krav med mellemrum, og arrangører af internationale turneringer og internationalt ratingberettigede turneringer bør rekvirere FIDEs aktuelle titelregulativ ved henvendelse til Dansk SkakDommerforening, Dansk Skak Unions sekretær eller ratingkomiteen. Dansk Skak Unions Støtteforening har udgivet "Vejledning for arrangører af internationale turneringer" som kan anbefales.

##### 4.8.1 Opnåelse af ELO-rating:

En urated spiller kommer på FIDEs internationale ratingliste, hvis han leverer en ratingpræstation på mindst 2005 i mindst 9 partier i ELO-ratede turneringer mod ELO-ratede modstandere.

De 9 partier behøver ikke at være spillet i én turnering. Partier fra flere turneringer kan "lægges sammen". Dog skal spilleren have mødt mindst 4 ELO-spillere i hver turnering. En spiller har 4 ratingperioder (2 år), til at samle de 9 partier i.

##### 4.8.2 Krav til ELO-ratede turneringer

I lukkede turneringer skal mindst 1/3 af spillerne have rating og altid mindst 4.

Turneringen skal afvikles indenfor en periode af maksimalt 90 dage, dog undtaget holdmesterskaber.

Maksimalt 3 runder pr. dag; dog højst 12 timers spilletid pr. dag.

Hver spiller skal have mindst to timer til hele partiet. Den øvre grænse for betænkningstiden må aldrig overstige 23 træk pr. time.

Ikke-spillede partier og partier mod computere tæller ikke med.

Partier mod uratede spillere, som ikke scorer point i turneringen tæller ikke med.

Rygning i spillelokalet er ikke tilladt.

##### 4.8.3 ELO rating af danske turneringer

En dansk turnering vil kun blive ELO-rated, hvis turneringen er anmeldt til RK senest 4 uger inden turneringens start. Hvis en turnering vil blive ELO-rated, skal det oplyses i indbydelsen.

Senest én uge efter turneringens afslutning skal arrangøren sende indberetningen til RK.

Overskrides denne tidsfrist, skal arrangøren erlægge et gebyr fastsat af FIDE.

#### 4.8.4 Krav til titelturneringer:

FIDE har bl.a. følgende internationale titler indenfor nærskak:

Stormester (GM)

International Mester (IM)

FIDE Mester (FM)

Kvindelig Stormester (WGM)

Kvindelig International Mester (WIM)

Kvindelig FIDE Mester (WFM)

I forhold til ELO-ratede turneringer stilles der strengere krav til normgivende turneringer hvad angår spilletider og sammensætningen af deltagerne.

Turneringen skal afvikles indenfor en periode af maksimalt 90 dage, dog undtaget holdmesterskaber.

Rygning i spillelokalet er ikke tilladt.

#### Gyldige partier:

- Ikke-spillede partier og partier mod computere tæller ikke med.
- Partier mod uratede spillere, som ikke scorer point i turneringen tæller ikke med.
- Finaler og omkampe i en turnering tæller ikke med i titelsammenhæng.

#### Spilletid:

Mindst 9 runder. For GM-turneringer må der ikke være mere end 2 dage med 2 runder (dobbeltrunder) og de sidste 3 runder skal spilles med én runde pr. dag. For IM-turneringer må der spilles dobbeltrunder hele turneringen - en spiller kan dog kun lave én norm med denne spilletid.

Den øvre grænse for betænkningstiden er 46 træk på 2 timer. Dette må ikke overskrides på noget tidspunkt af partiet. Der tillades færdigspil som hurtigskak med mindst en halv time til resten af partiet, hvis den samlede spilletid er på mindst 7 timer. Eksempelvis tillades 40 træk på 2 timer, 20 træk på den næste time og en halv time til resten.

Desuden accepteres 40 træk på 2 timer og 1 time til resten. En spiller kan dog kun score én norm under denne spilletid.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

#### Krav til deltagere:

I alle-mod-alle turneringer betragtes feltet som én gruppe. I åbne turneringer betragtes spilleren, og de spillere han har mødt, som én gruppe. Følgende krav til denne gruppe skal være opfyldte, for at en norm er gyldig:

Mindst 80% skal have et ELO-tal på 2005 eller mere.

Mindst 1/3 af deltagerne skal være udlændinge.

Mindst 3 nationer skal være repræsenteret.

Mindst 50% skal være titelholdere (GM, IM, FM, WGM, WIM, WFM)

For GM-norm: Mindst 3 GM'ere.

For IM-norm: Mindst 2 GM'ere *eller* 3 IM'ere.

For WGM-norm: Mindst 3 af følgende: GM, IM, WGM

For WIM-norm: Mindst 3 WIM'ere *eller* mindst 2 af følgende: GM, IM, WGM

#### Oversigt over krav for titelnorm:

Antal deltagere	10	11	12	13	14
Antal runder	9	10	11	12	13
Min. udlændinge	4	4	4	5	5
Min. ratede	8	9	10	11	12
Min. titelholdere	5	6	6	7	7

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

#### Krav til Stormester og International Mesternormer (GM/IM)

Kategori	Rating-gennemsnit	9 runder	10 runder	11 runder	12 runder	13 runder
I	2251-2275	-/7	-/8	-/8½	-/9½	-/10
II	2276-2300	-/7	-/7½	-/8	-/9	-/9½
III	2301-2325	-/6½	-/7	-/8	-/8½	-/9½
IV	2326-2350	-/6	-/7	-/7½	-/8	-/9
V	2351-2375	-/6	-/6½	-/7	-/8	-/8½
VI	2376-2400	-/5½	-/6	-/7	-/7½	-/8
VII	2401-2425	7/5½	8/6	8½/6½	9½/7	10/7½
VIII	2426-2450	7/5	7½/5½	8/6	9/6½	9½/7
IX	2451-2475	6½/4½	7/5	8/5½	8½/6	9½/6½
X	2476-2500	6/4½	7/5	7½/5½	8/6	9/6½
XI	2501-2525	6/4	6½/4½	7/5	8/5½	8½/6
XII	2526-2550	5½/4	6/4	7/4½	7½/5	8/5½
XIII	2551-2575	5½/3½	6/4	6½/4	7/4½	7½/5
XIV	2576-2600	5/3	5½/3½	6/4	6½/4	7/4½
XV	2601-2625	4½/3	5/3	5½/3½	6/4	6½/4
XVI	2626-2650	4½/3	5/3	5½/3½	6/4	6½/4

Ratinggennemsnittet findes ved at summere samtlige spilleres ratingtal (uratede spillere tildeles ratingtallet 2000) og derefter dividere med antallet af spillere. Gennemsnittet afrundes til nærmeste hele tal. 0,5 rundes opad.

Pointkravene til WIM og WGM normer er de samme, hvor ratingintervallerne dog er reduceret med 200. Selvstændig skema for de kvindelige normer kan fås ved henvendelse til Dansk SkakDommerforening.

#### 4.9 Vejledning for turneringsarrangører

I bestemmelser for øvrige med EMT koordinerede turneringer findes to typer af turneringer:

##### *Åbne turneringer*

Denne turneringstype skal være åben for alle Dansk Skak Unions medlemmer.

##### *Lukkede turneringer*

Ved denne turneringstype fastlægger arrangørerne udvælgelseskriterier, f.eks. medlemskab af en eller flere navngivne klubber, de 32 højst ratede tilmeldte spillere osv.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Nedenfor er i nogenlunde kronologisk rækkefølge opremset en del af de ting arrangørerne skal være opmærksomme på.

#### 1. Spilledatoer

Spilledatoer bør fastlægges på et så tidligt tidspunkt som muligt, gerne et år før turneringen. Husk, at få turneringen optaget i Skakkalenderen.

#### 2. Indskud

Ved fastsættelse af indskuddets størrelse skal man være opmærksom på EMT-afgiften.

#### 3. Sidste tilmeldingsdato

Sidste tilmeldingsdato bør ikke ligge for tæt på datoen for første runde, idet ekspeditionstiden ved ratingkartoteksføreren er ca. en uge.

#### 4. Indbydelse

Ved åbne turneringer skal indbydelsen bekendtgøres for alle hovedkredsens klubber mindst en måned før anmeldelsesfristens udløb. Indbydelsen bør herudover optages i Skakbladet.

Ved lukkede turneringer er der intet krav om offentliggørelse af indbydelsen. For lukkede turneringer skal udvælgelseskriterierne fremgå af indbydelsen.

Indbydelsen bør indeholde følgende oplysninger:

- Spillested med tilstrækkelig adresse.
- Spilledage og spilletidspunkter, helst også for hængepartier.
- Turneringssystem og gruppeinddeling.
- Betænkningstid, skal offentliggøres hvis den er forskellig fra det normale (jf. afsnit 4.1 § 12), ellers er det ikke nødvendigt.
- Hvis der ikke findes røgfri lokaler skal dette fremgå. I Skakbladet markeres dette med et "÷" ved turneringens navn.
- Hvis arrangøren ønsker turneringen ELO-ratet skal det fremgå.
- Tilmelding, indskud inkl. EMT-afgift, tidsfrist og hvortil tilmelding skal ske.

#### 5. Turneringsledere

Arrangørerne skal udpege turneringsledere, hvoraf mindst en skal have unionens turneringslederlicens, mens de øvrige skal have bestået den teoretiske del af turneringslederuddannelsen.

#### 6. Turneringskomite

Arrangørerne udpeger en turneringskomite bestående af tre medlemmer, som alle skal have unionens turneringslederlicens.

#### 7. Tilmeldingslister

Tilmeldingslister skal indsendes til RKF påført samtlige spilleres navn, klub, fødselsdato, evt. telefonnummer på spillerne.

For nye spillere påføres ratingtal i overensstemmelse med ratingreglementets § 4.5.5.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Varer turneringen under 10 uger, returnerer RKF tilmeldingslisterne inden en uge sammen med EDB-udskrift med alle deltagere i turneringen opstillet i ratingorden.

Varer turneringen 10 uger eller mere, opbevarer RKF listerne under turneringen. En uge før sidste runde meddeles dette til RKF, der herefter returnerer listen påført aktuelle ratingtal.

#### 8. *Gruppeinddeling og lodtrækning*

Ved gruppeinddeling og lodtrækning skal det påses, at indbydelsesreglerne overholdes.

#### 9. *EMT-afgift*

Inden første runde indsendes den opkrævede EMT-afgift til unionens kasserer.

#### 10. *Reglement*

##### *Eksempel:*

Turneringen afvikles efter DSU's -reglement for koordinerede turneringer og partierne afvikles efter FIDEs regler for skak

Herudover oplysninger er om betænkningstid, spilletider, hængepartier, udsatte partier, præmier, turneringsleder og turneringskomite relevante.

#### 11. *Præmier*

Antallet, størrelsen og fordelingen af præmier skal fastsættes og offentliggøres senest anden turneringsdag.

#### 12. *Indberetning*

Samtidig med fremsendelsen af de aktuelle ratingtal fremsender RKF et antal resultatindberetningsskemaer samt et turneringsindberetningsskema.

Turneringsresultaterne kan indberettes på enten et resultatindberetningsskema eller en anden form for liste, hvoraf resultatindberetningsskemaets indhold dog skal fremgå. Indberetningen af turneringen skal ske til RKF senest 7 dage (poststempel) efter sidste runde.

**4.10 Dansk Skak Unions turneringssystemer****4.10.1 Monrads turneringssystem**

1. Ved turneringens begyndelse ordnes deltagerne ved lodtrækning i nummerorden.
2. Efter hver runde foretages en omplacering, idet de spillere, der har flere point, rykker op foran de spillere, der har færre point. Uafgjorte partier regnes, indtil partierne er færdigspillede, for remis. Rundelægningen kan dog tidligst finde sted efter udløbet af det officielt fastsatte tidspunkt for afvikling af hængepartier.
3. I hver runde skal den bedst placerede spiller, spille mod den nærmest følgende han ikke har mødt. Næste spiller skal ligeledes møde den nærmest følgende, han ikke har mødt osv. Om nødvendig foretages en ombytning af de lavest placerede spillere for at undgå at to spillere kommer til at spille flere partier mod hinanden.
4. Hvid har den spiller, der i de hidtil spillede partier har haft hvid færre gange end modstanderen. Har de to spillere haft hvid lige mange gange, skal den lavest placerede spiller have hvid.
5. Udgår et lige antal spillere af turneringen matches disse i resten af turneringen. Udgår et ulige antal spillere, indgår den først udtrådte i rundelægningen som den lavest placerede, medens de øvrige udtrådte matches i resten af turneringen.

**4.10.2 Gode råd ved brug af Monrads turneringssystem.**

Arbejdet med rundelægningen lettes gennem brugen af rundekort: (Rundekort kan købes i Dansk Skaksalg)

Nr.	Navn						
Klasse	Gruppe						
RUNDE	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.
Mod nr.							
Farve							
Resultat							
Point i alt							
Placering							
Når partiet er færdigspillet, udfyldes kun resultatrubrikken, og kortene afleveres til turneringslederen af vinderen - ved remis af hvid. Stil venligst brikkerne på plads.							

#### *Turneringens forløb*

Ved turneringens start udfyldes rundekortet med deltagerens navn og nr. (lodtrækningsnummer), samt evt. klasse og gruppebetegnelse.

#### *1. runde*

Forud for første runde udfyldes i spalten under "1. Runde" rubrikkerne med modstandernummer og farve.

I 1. runde spiller nr. 2 hvid mod nr. 1, nr. 4 hvid mod nr. 3 osv.

#### *2. og følgende runder*

Ved rundelægningen foretager turneringslederen følgende:

1. Rubrikken "point i alt" udfyldes. (Hængepartier sættes til ½ point indtil de er afviklede, hvorefter rubrikken bringes i overensstemmelse med det endelige resultat).
2. Derefter omplaceres spillerne. Dette sker ved først at sortere kortene op efter "point i alt" og derefter inden for hver pointgruppe efter placering ved forrige rundelægning. Ved omplacering efter 1. runde benyttes lodtrækningsnummeret, efter 2. runde benyttes placering efter 1. runde osv.

Derved findes spillernes øjeblikkelige placering, der noteres nederst i kolonnen under den sidst spillede runde.

3. Derefter foretages rundelægningen; nr. 1 spiller mod den bedst placerede, han ikke tidligere har mødt osv.

De første runder i en turnering går normalt op uden problemer, men ved de sidste runder kommer man ofte ud for, at en af de lavest placerede spillere har mødt de resterende i gruppen. Det er da nødvendigt at foretage en ombytning. I denne ombytning indgår de resterende spillere i gruppen samt det sidst sammensatte par. Er det ikke ved en ombytning af disse spillere muligt at skaffe nye modstandere til alle, medtages det næstsiddende sammensatte par osv. indtil gruppen "går op".

Selvom spillerne ombyttes ved rundelægningen beholder de deres placering.

I nogle tilfælde kan man komme ud for, at det ikke er muligt at lægge en runde. Det er ved bestemte kombinationer af deltagerantal, rundeantal og spillernes resultater. For at undgå dette bør man kontrollere den efterfølgende runde inden runden sættes i gang.

6 deltagere: 4 runde kontrolleres *inden* 3. runde sættes i gang

8 deltagere: 5 runde kontrolleres *inden* 4. runde sættes i gang

10 deltagere: 6 runde kontrolleres *inden* 5. runde sættes i gang

12 deltagere: 7 runde kontrolleres *inden* 6. runde sættes i gang

14 deltagere: 8 runde kontrolleres *inden* 7. runde sættes i gang

16 deltagere: 9 runde kontrolleres *inden* 8. runde sættes i gang



#### 4.10.3 Dansk Schweizer

##### Indledning

Dansk Schweizer tilsigter ud fra kendskabet til spillerens styrke, at optimere rundelægningen så flest mulige præmiepladser afgøres med færrest muligt antal runder. Det opnås ved en tilnærmning til cup-systemet, så den svageste halvdel af en given pointgruppe, så vidt muligt sorteres fra. Men samtidig tilstræbes mindst mulig styrkeforskel i en given runde.

Det opnås ved at tildele spillerne startnumre efter styrke. Sortere gruppen af spillere i en stærk og svag halvdel. Målet med frasortering af svageste halvdel opnås nu ved, at lade alle spillere i den stærke halvdel møde spillerne i den svage halvdel. Målet om mindst mulig styrke forskel i en given runde opnås ved, at lade den stærkeste spiller i den stærke halvdel møde den stærkeste spiller i den svage halvdel.

Hvis en pointgruppe har et ulige antal spillere, skal man forestille sig, at man supplerede gruppen med en spiller fra den nærmest følgende gruppe. Denne spiller skal så møde den midterste spiller i den oprindelige gruppe. Af en række praktiske grunde håndteres situationen ved i stedet for at supplere op, at lade den midterste spiller være flyder.

Kan et par ikke mødes fordi de har mødt hinanden før, foretages der omrokeringer, der tilgodeser de to overordnede mål mest muligt. Det opnås ved først at foretage omrokeringer i den svage halvdel af en pointgruppe, herefter omrokering mellem svag og stærk halvdel.

Med ovenstående in mente skulle det være lidt lettere, at gå til selve reglementet.

##### Generelt

- 1.1 Uafgjorte partier regnes indtil de er færdigspillede for remis.
- 1.2 Ingen spiller må møde den samme spiller to gange.
- 1.3 Udtræder en spiller af turneringen udgår han af rundelægningen.

##### Ulige antal spillere

- 2.1 Når der er et ulige antal spillere i turneringen, indgår en spiller "X", som svageste spiller i rundelægningen.
- 2.2 Spilleren der møder X tildeles 1 point i runden og regnes for at have spillet hvid.

##### Seedning / lodtræning

- 3.1 De tilmeldte spillere tildeles fortløbende startnumre, således at den stærkeste får nr. 1, den næststærkeste nr. 2 osv.

##### Rundelægning – opdeling i pointpuljer

- 4.1 Før hver runde opdeles spillerne i pointpuljer. Indenfor hver point-pulje sorteres spillerne efter startnumre.
- 4.2 Parringen foretages fra top mod bund, dvs. øverste pointpulje parres først, herefter næstøverste pointpulje osv.

#### Rundelægning – lægning af pointpuljen

- 5.1 Pointpuljen deles i to lige store grupper med de stærke i gruppe a og de svage i gruppe b. I hver gruppe skal spillerne stå i startnummerorden. Hvis ulige antal spillere vælges flyder efter retningslinierne i punkt 6.
- 5.2 Øverste spiller i a møder øverste spiller i b, næstøverste spiller i a møder næstøverste spiller i b osv.
- 5.3 Kan en parring ikke foretages efter 5.2, fordi de parrede spillere tidligere har mødt hinanden, foretages ændringer efter følgende mønster:
1. Flyt nærmeste lavere spiller i b op, flyt næstnærmeste spiller i b op osv. indtil løsning.
  2. Opløs nærmeste forudgående parring og ændrer rækkefølgen efter 1, indtil løsning.
  3. Er det ikke muligt, lægges spillerne i deres oprindelige rækkefølge.
  4. Flyt laveste spiller i a over i b som øverste spiller, flyt øverste spiller i b over i a som laveste spiller, flyt næstøverste spiller i b over i a som laveste spiller osv. indtil løsning.  
  
Flyt næstlaveste spiller i a over i b som øverste spiller osv. indtil løsning.
  5. Ombyt to eller evt. flere spillere mellem a og b indtil løsning.
  6. Giver dette ingen løsning, lægges spillerne i deres oprindelige rækkefølge.  
  
Vælg flydere eller alternative flydere efter reglerne i 6.2 og 6.3.
  7. Fortsæt indtil løsning.
  8. Er der ingen løsning, parres alle spillerne i puljen som flydere.
- 5.4 Inden parringen af næste pulje parres flyderne.  
  
Læg flyderne i deres oprindelige rækkefølge.  
  
Øverste flyder parres med nærmeste lavere spiller han ikke tidligere har mødt, næstøverste flyder parres med nærmeste spiller han ikke tidligere har mødt osv.  
  
Kan en spiller ikke parres, opløses nærmeste forudgående parring af flyder fra samme pointpulje osv.  
  
Giver dette ingen løsning, vælges alternativ flyder efter 6.3.  
  
Giver dette ingen løsning, anvendes reglerne i 8.

#### Flydere

- 6.1 I pointpuljer med ulige antal spillere er den midterste spiller flyder.
- 6.2 I pointpuljer med lige antal spillere er de to midterste eventuelle flydere.
- 6.3 Skal der vælges alternativ gøres det efter følgende mønster:

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

1. Stærkeste flyder ombyttes opefter, indtil evt. løsning;  
næststærkeste flyder ombyttes opefter, indtil evt. løsning og så videre.
2. Svageste flyder ombyttes nedefter, indtil evt. løsning;  
næstsvageste flyder ombyttes nedefter, indtil evt. løsning osv.
3. Den nærmeste spiller over og den nærmeste spiller under de oprindelige vælges som flydere sammen med de oprindelige.
4. Suppler op efter 3 indtil løsning.
5. Alle spillere i puljen er flydere.

#### Farvefordeling

- 7.1 I første runde har svageste spiller i gruppe b hvid, næstsvageste sort osv.
- 7.2 I de efterfølgende runder skal spilleren med færrest hvide partier have hvid.
- 7.3 Har spillerne haft lige mange hvide partier, skal den spiller have hvid, der i forrige runde havde sort; hvis spillerne havde samme farve, skal den spiller have hvid, der i to forudgående runder har haft færrest gange hvid, dernæst tre forudgående runder osv.
- 7.4 Giver dette ingen løsning, skal spilleren med flest point, eller i tilfælde af pointlighed den stærkeste spiller, have modsat farve af hans farve i forudgående runde.

#### Supplerende regler for farvefordeling

- 8.1 Ønskes en mere harmonisk farvefordeling kan der indbygges hensyn til maksimal forskel mellem hvide og sorte partier, eller ikke tillade en spiller at have mere end 2 af samme farve i træk. Farvedifferencen udregnes som antal hvide partier minus antal sorte partier.
- 8.2 Bortset fra de sidste 2 runder må en spillers farvedifference ikke være større end 2 eller mindre end -2.
- 8.3 Bortset fra sidste runde må ingen spiller have samme farve 3 runder i træk.
- 8.4 Ændringer i rundelægningen som følge af farvehensyn foretages efter samme retningslinier, som hvis 2 spillere har mødt hinanden.

#### Særregler hvis nederste pulje/"gruppe" ikke kan parres

- 9.1 Har forudgående pulje flydere, opløses den sidste parring af flyder herfra, herefter næstsidste parring osv.  
  
Giver dette ingen løsning, vælges alternativ flyder i forudgående pulje efter reglerne i 6.3.
- 9.2 Har forudgående pulje ingen flyder, vælges flydere i denne, først efter 6.2, herefter 6.3.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- 9.3 Når den forudgående puljes flydere valgt efter 9.1 eller 9.2 er parret, parres den nederste "gruppe" af spillere som en pulje efter 5, hvor spillerne er opstillet efter point og startnumre.

#### Acceleration

- 10 Ønskes større kapacitet af systemet kan man i de første runder opdele turneringen i grupper efter styrke og herefter tildele svageste gruppe 0 point, næstsvageste gruppe 1 point osv. Herefter lægges turneringen traditionelt startende med 4.1.

Fastholdes rundelægningspointene i hele turneringen bør der højst anvendes 4 grupper.

#### 4.10.4 Vejledning for turneringsledere ved Dansk Schweizer

I Dansk Schweizer søger man ud fra kendskabet til spillernes styrke, at styre parringen af spillere, så top og bund opgør i starten så vidt muligt undgås. Ligeledes søger man mod en *finale* mellem de to stærkeste spillere.

Denne målsætning søges opfyldt ved i starten at lade spillerne i den bedste halvdel møde spillerne i den svage halvdel, således at den øverste spiller i hver halvdel parres, og så fremdeles. Dette princip parres hver pointpulje i de efterfølgende runder ligeledes efter.

Da dette ikke altid kan lade sig gøre, søges eventuelle ændringer foretaget, så det oprindelige mål, at den stærke halvdel skal gå videre med fulde point, tilgodeses. Det vil sige, at ændringer så vidt muligt foretages enten mellem spillerne i den stærke halvdel eller mellem spillerne i den svage halvdel internt.

##### *Rundekort*

Rundekort med angivelse af modstandernummer, egen farve, resultat og totale antal point bør benyttes. Derimod behøver der ikke være en rubrik til placering, idet spillerens startnummer benyttes til rundelægningen under hele turneringen.

##### *Rundelægning*

I alle efterfølgende eksempler er tidligere modstander angivet i parentes.

##### *Sortering af rundekort*

Turneringslederen skal efter hver runde kontrollere, at rundekortene er rigtigt udfyldt, især hvad angår antallet af totalpoint.

Når hver runde er færdigspillet, sorteres kortene i puljer efter point, eventuelle hængepartier regnes for remis.

Indenfor hver pointpulje sorteres kortene i orden efter startnumre, ligesom de opdeles i en stærk og en svag halvdel, henholdsvis gruppe a og b. Er der i puljen et ulige antal, er den midterste spiller flyder, det vil sige han parres særskilt efter, at puljen i øvrigt er færdigparret.

#### **Parring**

##### *a) Ulige antal spillere i en pointpulje*

Består pointpuljen af et ulige antal spillere er den midterste spiller jf. 6.1 flyder.

##### Eksempel:

med 4½ point:

A(-)  
B(-)  
C(F,G)  
D(-)  
E(-)

med 4 point:

F(C)  
G(C)  
H(-)

Spiller C er som den midterste spiller flyder, puljerne parres herefter:

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

A med D og B med E, flyderen C parres jf. 5.4 med den nærmeste lavere spiller han ikke tidligere har mødt, i dette tilfælde H, hvorefter næste pulje parres, i dette tilfælde F med G.

#### b) *Ombytninger*

Ifølge 5.2 skal spillerne i gruppe a (den stærke halvdel af pointpuljen) møde den stærkeste spiller i gruppe b (den svage halvdel af pointpuljen) som de ikke tidligere har mødt, eventuelle ombytninger foretages efter 5.3 nr. 1 til 8.

#### Eksempel 1

8 spillere A til H er i samme pointpulje

A(-)	E(-)
B(F,G)	F(B)
C(-)	G(B)
D(-)	H(-)

A parres først med E, B har tidligere mødt F og G, hvorfor H rykkes op og parres med B, C parres herefter med F og D parres med G.

#### Eksempel 2

8 spillere A til H er i samme pointpulje

A(-)	E(-)
B(F,G)	F(B)
C(-)	G(B,D)
D(G)	H(-)

A parres først med E. B har tidligere mødt F og G, hvorfor H rykkes op og parres med B. C skulle herefter være parret med F, men da D tidligere har mødt G, må denne parring opløses, hvorefter C parres med G og D parres med F.

#### Eksempel 3

8 spillere A til H er i samme pointpulje

A(-)	E(-)
B(F,G)	F(C)
C(-)	G(B,D)
D(F,G)	H(-)

A parres først med E, herefter parres B med H og C med F; da D tidligere har mødt G, opløses parringen C og F, men da D også tidligere har mødt F, må parringen A med E ligeledes opløses; herefter parres A med F, B med E, C med G og D med H.

Muliggør ombytninger i gruppe b ikke en parring af alle spillere i puljen foretages overflytninger fra gruppe a til gruppe b jf. 5.3 nr. 4 til 5.

#### Eksempel 4

6 spillere A til F i samme pointpulje

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

A(D,E)	D(A,B,C)
B(D)	E(A,C)
C(D,E)	F(-)

Da alle spillere i gruppe a har mødt D skal der ske overflytning. Først forsøges C ombyttet med D, hvorefter grupperne er:

A(D,E)	C(D,E)
B(D)	E(A,C)
D(A,B,C)	F(-)

A parres først med C, herefter B med E og D med F.

#### Eksempel 5

6 spillere A til F er i samme pulje

A(D,E,F)	D(A,B,C,E)
B(D,E)	E(A,B,C,D)
C(D,E)	F(A)

Da både D og E kun har en mulig modstander nemlig F, kan en løsning ikke findes ved omrokeringer i gruppe b eller ved overflytninger mellem gruppe a og b, hvorfor vi går til 5.2 nr. 6 og vælger flydere efter 6.2. De to midterste spillere C og D bliver flydere, restgruppen er herefter:

A(D,E,F)	E(A,B,C,D)
B(D,E)	F(A)

Da A har mødt E og F foretages ombytninger af B og E, hvorefter A parres med B og E parres med F.

Inden parringen af næste pulje parres flyderne, først C og derefter D.

#### Eksempel 6

Samme som ovenfor, hvor A yderligere har mødt B. Efter valg af flydere bliver puljen:

A(B,D,E,F)	E(A,B,C,D)
B(A,D,E)	F(A)

flydere er C og D.

Da A har mødt alle øvrige spillere i restpuljen, vælges alternative flydere efter 6.3, idet C først søges ombyttet med B, grupperne bliver herefter:

A(B,D,E,F)	E(A,B,C,D)
C(D,E)	F(A)

flydere er B og D.

Da A har mødt både E og F foretages ombytning af C og E, hvorefter A parres med C og E parres med F. Inden parringen af næste pulje parres flyderne, først B og derefter D.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

#### c) *Nederste pulje/"gruppe" kan ikke parres*

Kan den nederste pulje/"gruppe" ikke parres anvendes reglerne i 9.1 eller 9.2.

#### Eksempel 7

med 1½ point:

A(-)  
B(-)  
C(-)

med 1 point:

D(-)  
E(F)

med ½ point:

F(E)

B er som den midterste spiller flyder. A parres med C, flyderen B parres med den nærmeste lavere spiller han ikke tidligere har mødt, i dette tilfælde D; herefter kan de resterende spillere ikke parres, hvorfor vi jf. 9.1 må opløse parringen af forudgående puljes flyder, dvs. B mod D, B møder herefter næstnærmeste spiller, han ikke tidligere har mødt, dvs. E, herefter parres D med F.

#### Eksempel 8

Som ovenfor, hvor F yderligere har mødt D

med 1½ point:

A(-)  
B(-)  
C(-)

med 1 point:

D(F)  
E(F)

med ½ point:

F(D,E)

Som ovenfor parres A med C. Vi kan nu se, at B hverken kan møde D eller E, hvorfor han parres med F, hvorefter D parres med E.

#### Eksempel 9

Som ovenfor, hvor F yderligere har mødt B.

med 1½ point:

A(-)  
B(F)  
C(-)

med 1 point:

D(F)  
E(F)

med ½ point:



## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

F(B,D,E)

Da F efter parringen af A med C har mødt de resterende spillere anvendes 9.11, hvorefter vi skal vælge alternativ flyder efter reglerne i 5.8.3. Det vil sige B søges først ombyttet med A. Herefter parres B med C, og som ovenfor skal flyderen dvs. A møde F, hvorefter D parres med E.

#### Eksempel 10

med 2 point:

A(-)  
B(-)  
C(-)  
D(-)  
E(-)

med 1½ point:

F(G,H)  
G(F,H)

med 1 point:

H(F,G)

Da spillerne F, G og H har spillet indbyrdes, kan parringerne ikke løses ved hjælp af kun én flyder fra gruppen med 1½ point, hvorfor vi jf. 6.3 nr. 3 vælger B og D som yderligere flydere sammen med C.

Herefter parres A med E, hvorefter flyderne parres, i dette tilfælde først B med F, herefter C med G og D med H. Når flyderne er parret er der i dette tilfælde ingen restgruppe at parre.

#### Eksempel 11

med 2½ point:

A(-)  
B(-)  
C(-)

med 2 point:

D(E,F,G)  
E(D,F,G,H)  
F(D,E,G)  
G(D,E,F)  
H(E)

I praksis vil man her starte med at undersøge problemerne i den nederste pulje. Det konstateres herved, at D, F og G alle kun har en mulig modstander nemlig H, samt at E har mødt alle i den nederste pulje, man kan derfor umiddelbart slutte, at vi mindst skal have tre flydere fra den forudgående pulje, hvilket i dette tilfælde vil sige A, B og C.

Først parres flyderne, dvs. A med D, B med E og C med F; herefter parres nederste "gruppe", dvs. G med H.

Sluttelig skal bemærkes; når en pointpulje er parret, kan denne først opløses, hvis puljens eventuelle flydere og de efterfølgende spillere på ingen måde kan parres;

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

når en flyder er parret, kan denne parring først opløses, hvis eventuelle efterfølgende flydere og spillere på ingen måde kan parres.

#### Farvefordeling

12 spillere A til L er i samme pulje, tidligere farve er angivet efter spillerne.

A	(-)SHSHS	G	(-)HSHSH
B	(-)HSHSH	H	(-)HSHSH
C	(-)HSSHH	I	(-)HSHSH
D	(-)HHSSH	J	(-)HSHSH
E	(-)SHHSH	K	(-)HSHSH
F	(-)HSHSH	L	(-)HSHSH

A skal have hvid mod G, da A færrest gange tidligere har haft hvid.

B skal have hvid mod H, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da B i forrige runde havde sort mens H havde hvid.

C skal have sort mod I, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da C i de forrige runder har haft hvid en gang mere end I.

D skal have hvid mod J, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da D i de tre forrige runder har haft hvid en gang færre end J.

E skal have sort mod K, da de tidligere har haft lige mange hvide, og da E har haft hvid en gang mere end K i de fire forrige runder.

F skal have sort mod L, da deres farvefordeling i de forrige runder har været ens, og da F som den stærkeste skal have modsat farve af hans farve fra forrige runde.

Princippet ses at være følgende:

Først optælles spillernes hvide partier, og den spiller der tidligere har haft hvid færrest gange skal have hvid; har de haft lige mange hvide partier, tæller man deres hvide partier op, idet man starter med den sidste runde, indtil den ene spiller har haft hvid en gang færre end modstanderen, hvorefter han skal have hvid; giver dette ingen løsning skal den stærkeste spiller have modsat farve af den farve han havde i den forrige runde. Dette farvefordelingsprincip er valgt for så vidt muligt at undgå, at en spiller får samme farve tre gange i træk.

#### 4.10.5 FIDE schweizer

Schweizersystem baseret på rating

Godkendt af FIDEs generalforsamlinger 1992, 1997 og 1998

#### A. Indledende bemærkninger og definitioner

##### A.1 Rating

Det er tilrådeligt at checke alle ratingtal som spillerne selv har oplyst. Hvis intet pålideligt ratingtal kendes for en spiller, bør turneringslederen foretage et så nøjagtigt skøn som muligt før turneringens start. (for at konvertere tysk Ingo eller britisk BCF brug formlen:  $\text{Rating} = 2840 - 8 \times \text{INGO} = 600 + 8 \times \text{BCF}$ )

##### A.2 Rækkefølge

Ved rundelægning rangeres spillerne efter

- a) score
- b) rating
- c) FIDE-titel (IGM, WGM, IM, WIM, FM, WFM, ubetitlet)
- d) alfabetisk (med mindre det på forhånd er oplyst at dette kriterium er erstattet af et andet)

Rækkefølgen før første runde (når alles score selvfølgelig er nul) bruges til at bestemme startnumrene: Den øverste får nr. 1 osv.

##### A.3 Pointpuljer

Spillere med lige mange point udgør en homogen pointpulje. Spillere som ikke blev parret i deres egen pointpulje, flyttes ned i den næste pointpulje som herefter vil være heterogen. Når en heterogen pointpulje parres, skal disse nedflyttede spillere altid parres først hvis det er muligt. Den tilbageværende pointpulje behandles altid som en homogen pulje.

En heterogen pointpulje hvor mindst halvdelen af spillerne er flyttet ned fra en højere pointpulje, skal også behandles som en homogen pulje.

##### A.4 Flydere

Når en heterogen pointpulje lægges, vil spillere med forskellig score blive parret. For at sikre at dette ikke sker for de samme spillere igen i næste runde, markeres dette på rundekortene. Spilleren med den højeste score får en nedflyder (↓), spilleren med den laveste score får en opflyder (↑).

##### A.5 Oversiddere

Hvis antallet af spillere er (eller bliver) ulige, vil en spiller skulle sidde over. Denne spiller sidder over og tildeles ingen modstander, ingen farve, 1 gevinst og en nedflyder.

##### A.6 Undergrupper

Ved runde lægningen inddeles hver pointpulje i to undergrupper kaldet S1 og S2.

I en heterogen pointpulje indeholder S1 alle spillere som er flyttet ned fra en højere pointpulje.

I en homogen pointpulje indeholder S1 den øverste halvdel (rundet ned) af spillerne i pointpuljen.

Antallet af spillere i S1 angives med "p" som angiver det antal parringer der skal udføres.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

I begge tilfælde indeholder S2 alle de andre spillere i pointpuljen.

I både S1 og S2 skal spillerne rangeres i henhold til A2.

#### A.7 Farvedifferencer og farvepræferencer

Farvedifferencen for en spiller er antallet af spillerens partier med hvid minus antallet af spillerens partier med sort. Efter en runde kan farvepræferencen bestemmes for hver spiller.

- En absolut farvepræference opstår når en spillers farvedifference er større en 1 eller mindre end -1, eller hvis en spiller har haft samme farve brikker i de to seneste runder. Præferencen er hvid når farvedifferencen er  $< 0$  eller hvis de sidste to partier var med Sort, ellers er præferencen sort. I dette tilfælde skrives den obligatoriske farve på rundekortet allerede nu. (Denne regel gælder ikke når man parrer spillere med over 50% score i sidste runde).
- En stærk farvepræference opstår når en spillers farvedifference er forskellig fra nul. Præferencen er hvid når farvedifferencen er  $< 0$ , ellers er sort.
- En svag farvepræference opstår når en spillers farvedifference er nul, idet præferencen så er den modsatte farve af hvad spilleren havde i runden før. I dette tilfælde skrives farvepræferencen som +0 eller -0 afhængig af farven i foregående parti (henholdsvis Hvid og Sort).

Før første runde afgøres én spillers farvepræference (ofte den øverste spillers) ved lodtrækning.

#### A.8 Definitionen af "x"

Antallet af mulige parringer der ikke opfylder alle farvepræferencer i en pointpulje, enten homogen eller heterogen, repræsenteres af symbolet x.

x kan beregnes som følger:

h = antallet af spillere med præference for Hvid.

s = antallet af spillere med præference for Sort.

q = antallet af spillere i pointpuljen divideret med 2 afrundet opad.

Hvis  $s > h$ , så er  $x = s - q$ . Ellers er  $x = h - q$ .

#### A9. Omflytninger og ombytninger

- For at lave en fornuftig rundelægning er det ofte nødvendigt at ændre rækkefølgen i S2. Reglerne for at foretage sådanne ændringer, kaldet omflytninger, findes i D1.
- I en homogen pointpulje kan det blive nødvendigt at ombytte spillere fra S1 og S2. Regler for ombytninger findes i D2. Efter hver ombytning skal både S1 og S2 rangeres efter A2.

#### B. Kriterier for parring

##### *Absolutte kriterier*

(Disse må ikke overtrædes. Om nødvendigt må spillere flyttes ned i en lavere pointpulje.)

##### **B.1**

- To spillere må ikke mødes mere end én gang.
- En spiller som fået et point uden kamp, enten som oversidder eller fordi en modstander ikke mødte op i tide, må ikke være oversidder.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- B.2** a. Ingen spillers farvedifference må blive  $>+2$  eller  $<-2$ .  
b. Ingen spiller må have samme farve tre runder i træk.

#### *Relative kriterier*

(Disse er i prioriteret rækkefølge. De bør så vidt muligt opfyldes. For at opfylde disse kriterier må omflytninger og endda ombytninger foretages, men ingen spiller må flyttes ned i en lavere pointpulje.

- B.3** Forskellen i score mellem to spillere der parres, bør være så lille som muligt og helst nul.
- B.4** Så mange spillere som muligt skal have deres præferencefarve. (Når x i en pointpulje er forskellig fra nul, må man se bort fra denne regel. x fratrækkes 1 hver gang en farvepræference ikke kan tilgodeses.)
- B.5** Ingen spiller bør have en flyder i samme retning i to runder i træk.
- B.6** Ingen spiller bør have en flyder i samme retning som to runder før.

Bemærk! B2, B5 og B6 gælder ikke når spillere med over 50% score parres i sidste runde.

#### **C. Procedure for parring**

Begyndende med den øverste pointpulje anvendes proceduren i alle pointpuljer indtil en acceptabel rundelægning er opnået. Derefter bruges reglerne for farvefordeling (E) til at afgøre hvilke spillere der skal have hvid.

- C.1** Hvis pointpuljen indeholder en spiller der ikke kan parres inden for puljen uden at overtræde B1 eller B2 så:
- hvis spilleren er flyttet ned fra en højere pointpulje, så følg C12.
  - hvis denne pointpulje er den laveste, så følg C13.
  - i alle andre tilfælde: Flyt spilleren ned i den næste pointpulje.
- C.2** C2. Bestem x i henhold til A8.
- C.3** Bestem p i henhold til A6.
- C.4** Anbring de øverste spillere i S1 og alle de andre spillere i S2.
- C.5** Ranger spillerne i S1 og S2 i henhold til A2.
- C.6** Par den øverste spiller i S1 mod den øverste i S2, den næstøverste i S1 mod den næstøverste i S2, osv. Hvis p parringer nu er opnået i overensstemmelse med B1 og B2, anses parringen af denne pointpulje for komplet.
- i tilfælde af en homogen pointpulje: uparrede spillere flyttes ned
  - i næste pointpulje. Begynd igen ved C1 med denne pointpulje.
  - i tilfælde af en heterogen pointpulje: Kun spillere der var flyttet ned, er parret indtil nu. Begynd ved C2 med den resterende, homogene del af pointpuljen.
- C.7** Lav en ny omflytning i S2 i henhold til D1 og begynd igen ved C6.
- C.8** I tilfælde af en homogen (rest)pointpulje: Prøv en ny ombytning mellem S1 og S2 i henhold til D2. Begynd igen ved C5.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- C.9** Drop kriterierne B6 og B5 (i den rækkefølge) for nedflydere og begynd igen ved C4.
- C.10** I tilfælde af en homogen restpointpulje: Opløs parringen af den laveste nedflyttede spiller og prøv at finde en ny modstander til denne spiller ved at begynde igen ved C7.
- Hvis ingen alternativ parring findes for denne spiller, så drop først kriterium B6 og derefter B5 for opflydere og begynd igen ved C2.
- C.11** Så længe  $x$  er mindre end  $p$ : lad  $x$  vokse med 1. Når en restpulje parres, så opløs også alle parringer af spillere der er flyttet ned. Begynd igen ved C3.
- C.12** I tilfælde af en heterogen pulje: Opløs parringen af den foregående pointpulje. Hvis der i denne pointpulje kan laves en parring hvorved en anden spiller vil blive flyttet ned til den aktuelle pointpulje, og hvis dette gør det muligt at foretage parringer, så skal denne parring af den foregående pointpulje accepteres.
- C.13** I tilfælde af laveste pointpulje: Parringen af den næstlaveste pointpulje opløses. Prøv at finde en anden parring i den næstlaveste pointpulje som gør det muligt at lægge den laveste pointpulje. Hvis  $p$  bliver nul i den næstlaveste pointpulje (d.v.s. der kan ikke findes en parring som gør det muligt at lægge den laveste pointpulje korrekt), så samles de to nederste pointpuljer til én ny laveste pointpulje. Eftersom en ny pointpulje derved bliver den næstlaveste, kan C13 gentages indtil en acceptabel rundelægning er opnået.
- C.14** Nedsæt værdien af  $p$  med 1 (og hvis den oprindelige værdi af  $x$  var større end nul, så nedsæt også  $x$  med 1). Så længe  $p$  er forskellig fra nul, begynd igen ved C4. Hvis  $p$  bliver lig nul, flyttes hele pointpuljen ned til den næste pulje. Begynd igen ved C1 med denne pointpulje.
- D.** Omflytnings- og ombytningsprocedurer
- Eksempel: S1 indeholder spillerne 1, 2, 3 og 4 (i denne rækkefølge); S2 indeholder spillerne 5, 6, 7 og 8 (i denne rækkefølge).
- D.1** Omflytninger inden for S2 skal begynde med de laveste spillere, med faldende prioritet:
- 1) 5-6-8-7
  - 2) 5-7-6-8
  - 3) 5-7-8-6
  - 4) 5-8-6-7
  - 5) 5-8-7-6
  - 6) 6-5-7-8
  - 7) 6-5-8-7, osv.
- Tip: Arranger alle tal der kan konstrueres med cifrene 5, 6, 7 og 8, i stigende rækkefølge.
- D.2** Når der foretages ombytning mellem S1 og S2, skal forskellen mellem de ombyttede tal være så lille som muligt. Når forskellen er ens for flere mulige ombytninger, så vælg den der involverer den laveste spiller i S1.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

Ombyt ét par spillere S1				Ombyt to par spillere S1			
4	3	2		3+4	2+4	2+3	
5	a	c	f	5+6	j	l	o
6	b	e	h	5+7	k	n	q
7	d	g	i	6+7	m	p	r

Ovenstående skemaer indeholder rækkefølgen i hvilken ombytninger skal foretages.

Ombytning af ét par spillere: a) 4 ombyttes med 5; b) 4 med 6; c) 3 med 5; osv. indtil i) 2 med 7.

Ombytning af to par spillere: j) 3 og 4 ombyttes med 5 og 6; k) 3 og 4 med 5 og 7; l) 2 og 4 med 5 og 6; osv. Efter hver ombytning skal både S1 og S2 rangeres i henhold til A2.

Bemærk: Hvis antallet af spillere i en pointpulje er ulige, indeholder S1 en spiller færre end S2. Så med 7 spillere indeholder S1 spillerne 1, 2 og 3 - S2 indeholder 4, 5, 6 og 7. De nødvendige ombytninger kan i dette tilfælde findes ud fra de ovenstående ved at trække 1 fra alle tal i S1 og S2. Den sidste søjle i det andet skema udgår i så fald.

#### E. Farvefordelingsregler

For hver parring gælder (i prioriteret rækkefølge):

**E.1** Tilgodese begge spilleres præference.

**E.2** Tilgodese den stærkeste præference.

**E.3** Giv spillerne den modsatte farve af hvad de havde i den seneste runde, hvor de havde forskellige farver.

**E.4** Tilgodese den øverstrangerede spillers præference. I første runde skal alle spillere i S1 med lige startnummer have modsat farve af alle spillere i S1 med ulige startnummer.

#### F. Afsluttende bemærkninger

**F.1** Når en runde er lagt, skal parringerne sorteres før de offentliggøres.

Sorteringskriterierne er (i prioriteret rækkefølge):

- scoren for den øverste spiller.
- summen af begge spilleres score.
- rangeringen af den øverste spiller i henhold til A2.

**F.2** Oversiddere og partier der ikke spilles eller som tabes af en af spillerne fordi denne kommer for sent eller udebliver, skal ikke regnes med m.h.t. farve. Sådan en parring anses ikke for at være ulovlig i fremtidige runder.

**F.3** En spiller der efter 5 runder har haft farverne SHH-S (d.v.s. intet gyldigt parti i 4. runde), skal behandles som -SHHS under E3. HS-HS regnes altså som -HSHS og SHH-S-H som—SHHSH.

**F.4** Eftersom alle spillere er i én stor homogen pointpulje før starten af første runde og er rangeret efter A2, skal den øverste spiller i S1 møde den øverste spiller i S2, og hvis antallet af spillere er ulige, vil den lavest rangerede spiller sidde over.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- F.5** Spillere som udgår af turneringen, skal ikke længere parres. Spillere som på forhånd vides ikke at spille en bestemt runde, skal ikke parres i denne runde og noteres for 1 tab.
- F.6** En rundelægning der er officielt bekendtgjort, bør ikke ændres med mindre den er i strid med de absolutte kriterier (B1 og B2).
- F.7** Hvis enten
- et resultat har været noteret forkert, eller
  - et parti er spillet med omvendte farver, eller
  - en spillers rating skal korrigeres, så vil dette kun påvirke fremtidige rundelægninger.

Om det skal have indflydelse på en runde der er offentliggjort, men endnu ikke spillet, er op til turneringslederen at afgøre.

***Med mindre turneringsreglementet siger noget andet, gælder:***

- F.8** Spillere som udebliver fra en runde uden at melde afbud til turneringslederen, anses at have trukket sig ud af turneringen.
- F.9** Ved rundelægningen regnes ikke færdigspillede partier som remis.
- F.10** For at afgøre slutstillingen i turneringen gælder følgende kriterier (i prioriteret rækkefølge):
- Det højeste antal scorede point; skulle dette være ens for flere spillere, skal pengepræmier deles.
  - Hvor det angår førstepladsen: Det bedste resultat i indbyrdes partier.
  - Det højeste ratinggennemsnit for modstanderne.
  - Lodtrækning.



#### 4.10.6 DUBOV schweizer

Schweizersistem baseret på rating  
Godkendt af FIDEs generalforsamlinger 1997

##### Indledning

DUBOV schweizer er skabt til at maksimere en retfærdig behandling af spillerne. Dvs. en spiller som har en højere præstationsrating end en anden spiller under turneringen, skal også have flere point.

Hvis alle spillernes modstandergennemsnitsrating er næsten ens som i en alle mod alle turnering, er målet nået. Fordi et schweizer system mere eller mindre er et statistiks system, kan dette mål kun tilnærmelsesvis opnås.

Indfaldsvinklen er et forsøg på at udligne gennemsnitsratingen for alle spillerne i en pointgruppe. Ved lægningen af en runde parres spillere som har mødt lavtradede modstandere med spillere som nu har høj rating.

#### 1. Indledende bemærkninger og definitioner

”R” er spillerens rating.

”ARO” er gennemsnitsratingen af spillerens modstandere. ARO beregnes efter hver runde på grundlag af parringerne.

”En spillers præferencefarve er hvid”

- Hvis spilleren har flere partier med sort end med hvid.
- Hvis antallet er ens og han spillede sort i sidste parti

”En spillers præferencefarve er sort”

- Hvis spilleren har flere partier med sort end med hvid.
- Hvis antallet er ens og han spillede sort i sidste parti

#### 2. Begrænsninger for parringer

2.1 To spillere som har mødt hinanden må ikke parres igen.

2.2 En spillers som har vundet et parti uden at spille må ikke sidde over.

2.3 Forskellen mellem antallet af sorte og hvide partier må ikke være større end 2 eller mindre end -2.

2.4 En spiller må ikke have samme farve 3 gange i træk.

2.5 Bortset fra i sidste runde kan en spiller ikke blive omflyttet til en højere pointgruppe mere end 2 gange i træk eller mere end 3 gange i alt (hvis turneringen er på færre end 10 runder) eller 4 gange i alt (hvis turneringen er på mere end 9 runder).

2.6 En spiller må ikke flyttes fra undergruppen med den ene præferencefarve til undergruppen med den anden præferencefarve hvis det betyder overtrædelse af begrænsning 2.3 eller 2.4.

#### 3. Tildeling af farve

Parring af 2 spillere skal farvefordeling respektere i aftagende prioritet:

- Giv begge spillere deres præferencefarve
- Udlign antallet af sorte og hvide partier

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- Giv spillerne den modsatte farve af den første forskel i deres farvefordeling regnet fra sidste runde mod første runde.
- Giv hvid til spilleren med højere ARO
- Giv hvid til spilleren med lavest R

#### 4. Ulige antal spillere i turneringen

Spilleren med lavest R i den laveste pointgruppe sidder over.

Hvis der er spillere med lavest R i begge undergrupper, så skal den spiller som har farvekrav svarende til det dominerende farvekrav i gruppen og hvis der er flere spillere med samme R, så skal spilleren med højest ARO sidde over.

#### 5. Parring af første runde

Spilleren arrangeres i faldende rating orden og opdeles i 2 lige store grupper. Spilleren fra den øverste gruppe placeres til venstre, og spillere fra den laveste gruppe placeres til højre. Den første spiller i højre gruppe møder den første spiller i venstre gruppe, nr. 2 møder nr. 2 og så videre. Derefter bestemmes farvefordelingen ved lodtrækning for et par, f.eks. for det første par. Herefter har alle ulige par samme farve som det første, og alle lige par har den modsatte farve.

Der antallet af spillere er ulige så sidder den sidste spiller over og har ingen farve. Denne procedure for parring giver samme resultat som FIDE schweizer.

#### 6. Standard procedure for parring af de resterende runder

##### 6.1 Standard krav (for specielle tilfælde se afsnit 7).

Antallet af spillere som har samme score er lige og antallet af spillere med farvekrav hvid og sort er ens.

Hver spiller i pointgruppen har mindst en mulige modstander i pointgruppen.

##### 6.2 Første forsøg

Spillere som skal have hvid arrangeres efter stigende ARO, hvis ARO er ens placeres spilleren med lavest R højest. Hvis ARO og R er helt ens, arrangeres spillerne alfabetisk.

Spillere som skal have sort arrangeres efter faldende R, hvis R er ens, placeres spilleren med højest ARO højest. Hvis ARO og R er helt ens, arrangeres spillerne alfabetisk.

To kolonner af numre skrives ned og giver dermed parringerne.

F.eks.:

Hvid (ARO)	Sort ®
2310,0	2380
2318,4	2365
2322,3	2300
2333,7	2280
2340,5	2260
2344,6	2250

Navnene på spillerne noteres og det kontrolleres om spillerne har mødt hinanden før.

#### 6.3 Forbedringer

Hvis to spillere har mødt hinanden før, så parres "hvid" spilleren med den første "sorte" spiller fra en lavere række, som han ikke har mødt tidligere.

Hvis det sker i den sidste række i en pointgruppe så ændres den næstsidsste .

Hvis det sker i række K i en pointgruppe og alle "sorte" fra den lavere gruppe allerede har mødt de "hvide", så ændre parringen i række K - 1, giver det ingen løsning så i række K - 2 osv.

Hvis "hvid" K allerede har mødt alle "sorte", så prøver vi at finde en modstander i det vi begynder med "hvid" K+1 til slutningen af kolonnen, og derefter med "hvid" K - 1 ned til "hvid" nr. 1. Farven tildeles efter farvefordelings reglerne.

#### 6.4 Flyder

Målet med proceduren for parring er at pare alle spillere i en pointgruppe. Hvis det ikke kan lade sig gøre flyttes de resterende ikke parrede spillere ned i næste pointgruppe og behandles efter reglerne i kapitel 8.

Hvis der er mulighed for at vælge flydere så skal disse karakteristika anvendes med aftagende prioritet:

- Spilleren var ikke flyder fra en højere pointgruppe og kan parres i den lavere pointgruppe.
- Spilleren var ikke flyder fra en højere pointgruppe og kan ikke parres i den lavere pointgruppe.
- Spilleren var flyder fra en højere pointgruppe og kan parres i den lavere pointgruppe.
- Spilleren var flyder fra en højere pointgruppe og kan ikke parres i den lavere pointgruppe.

#### 7. Flytning af spillere for at leve op til kravene i afsnit 6

Hvis kravene til standard proceduren for parring ikke kan opfyldes fuldt ud skal spillere flyttes i den rækkefølge som beskrives nedenfor.

- 7.1 Hvis en spiller (den aktuelle spiller) allerede har mødt alle andre spillere i egen pointgruppe, flyttes en spiller fra nærmest lavere pointgruppe op. Denne spiller må ikke have mødt den aktuelle spiller og skal kunne parres i overensstemmelse med farvefordelings reglerne.

Spilleren som skal flyttes skal opfylde følgende krav i faldende prioritering.

- Hans præferencefarve er modsat af den aktuelle spillers.
- Hvis der er flere muligheder, så skal spilleren med højest R flyttes.
- Hvis der er mere end en spillere med samme R så skal spilleren med lavest ARO flyttes.

- 7.2 Hvis antallet af spillere i en pointgruppe er ulige, så flyttes en spiller fra nærmest lavere pointgruppe op. Denne spiller skal have mindst en mulig modstander i den højere pointgruppe og kan parring kan foretages i overensstemmelse med farvefordelingsreglerne.

Spilleren som skal flyttes skal opfylde følgende krav i faldende prioritering.

- Hans præferencefarve skal være modsat den dominerende præferencefarve i den højere pointgruppe.
- Hvis der er flere muligheder, så skal spilleren med højest R flyttes.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

- Hvis der er mere end en spillere med samme R så skal spilleren med lavest ARO flyttes.

**7.3** Hvis antallet af spillere i en pointgruppe er lige og antallet af hvide overstiger sorte med  $2n$ , så skal  $n$  "hvide" spillere med lavest ARO flyttes til den sorte gruppe. Hvis deres ARO er ens, så skal spilleren med højeste R flyttes. Er både ARO og R ens, så arrangeres spillerne alfabetisk og overflytningen sker fra øverste halvdel.

**7.4** Hvis antallet af spillere i en pointgruppe er lige og antallet af hvide er  $2n$  lavere sorte, så skal  $n$  "sorte" spillere med højest ARO flyttes til den hvide gruppe. Hvis deres ARO er ens, så skal spilleren med laveste R flyttes. Er både ARO og R ens, så arrangeres spillerne alfabetisk og overflytningen sker fra øverste halvdel.

## **8. Behandling af flydere**

### **8.1** Prioritering af parring af flyder

- Flydere som har præferencefarve hvid arrangeres efter kapital 6.2.
- Flydere som har præferencefarve sort arrangeres efter kapitel 6.2.

Parringen af flydere foretages en efter en fra højeste til laveste. Der begyndes med højeste hvide herefter skiftevis sort og hvid.

### **8.2** Parring af flydere

Hver flyder er parret med spilleren med højeste R, hvis muligt med modsat præferencefarve. Hvis der er mere end en spiller med ens R, så vælges spilleren med laveste ARO.

## **9. Afsluttende bemærkninger**

Listen med ARO skal offentliggøres efter hver runde, så det er muligt for spillerne selv at foretage rundelægningen.

Hvis der opstår en situation som ikke direkte kan løses ved anvendelse af en given instruktion, så skal turneringslederen løse den upartisk efter bedste evne og efter ånden i principperne ovenfor.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

#### 4.10.7 DSU's Knock Out system

Dette turneringssystem kan anvendes til turneringer med flere end fire deltagere, hvor man ønsker hurtig uddynding i deltagerfeltet og man ønsker at nå frem til en finale imellem to spillere. Det skal tilstræbes deltagerantal på hhv. 4, 8, 16, 32, 64, 128 osv.

Før første runde seedes spillerne efter henholdsvis:

- a. Dansk ratingtal
- b. Titel
- c. ELO-tal
- d. Lodtrækning

Turneringen tilrettelægges så spillere seedet til finalen tidligst kan mødes i finalen, spillere seedet til semifinalen tidligst kan mødes i semifinalen og så videre.

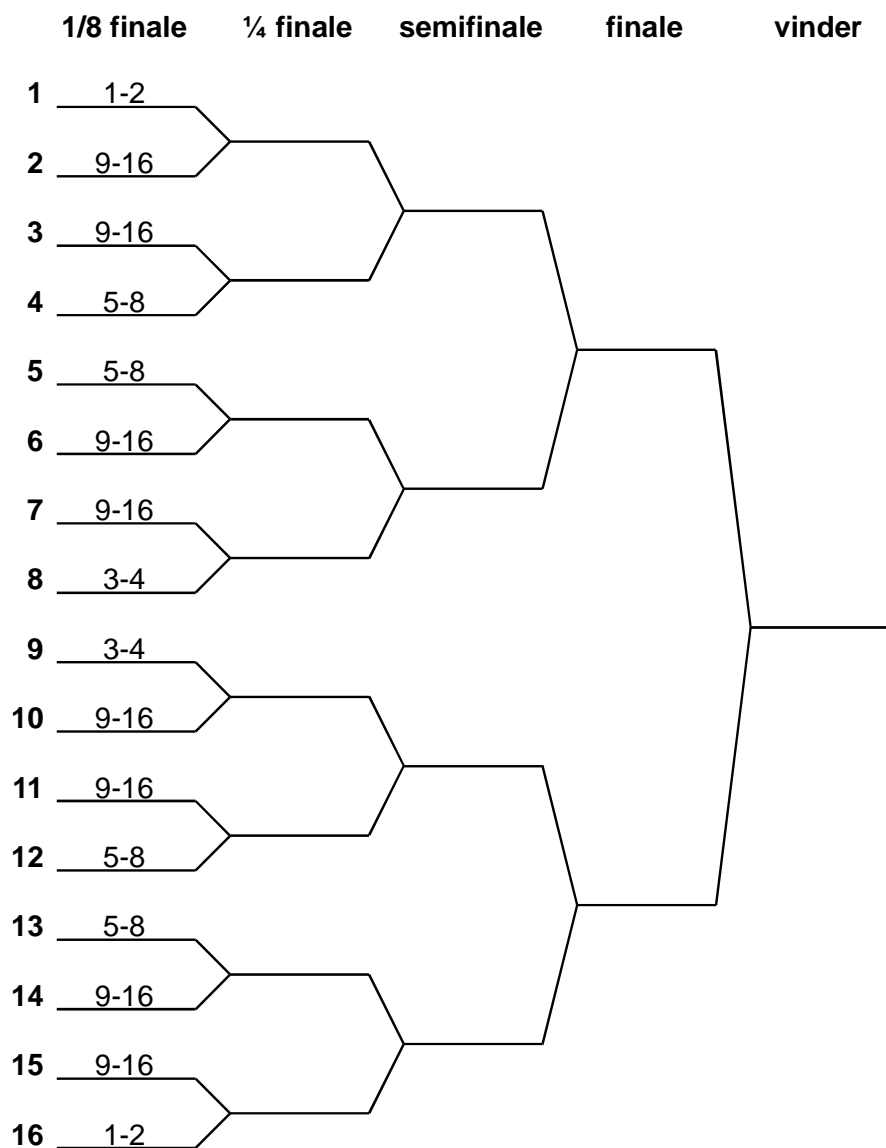
Før første runde trækkes lod om lodtrækningsnumre, som fastlægger hele turneringens forløb. Der trækkes lod om farvefordelingen før hver enkelt match.

Med 16 mand bruges det nedenstående skema på følgende måde:

Der skal foretages lodtrækning blandt de to spillere seedet 1 og 2 om lodtrækningsnummer 1 og 16; der skal foretages lodtrækning blandt de to spillere seedet 3 og 4 om lodtrækningsnumrene 8 og 9; der skal foretages lodtrækning blandt de 4 spillere seedet 5 til 8 om lodtrækningsnumrene 4, 5, 12 og 13; endelig trækkes der lod blandt de 8 spillere seedet 9 til 16 om de resterende lodtrækningsnumre.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer



I hver match spilles så vidt muligt et lige antal partier med normal betænkningstid. Typisk to partier. Ved ligestilling spilles eventuelt to hurtigskakpartier. Er der herefter ligestilling spilles eventuelt to lynpartier. Ved fortsat ligestilling spilles eventuelt et lynparti med fem minutter til hvid og fire minutter til sort, ved remis vinder sort matchen. Der skal findes en vinder ved én af disse former for omkampe. Før hver ny type omkamp trækkes lod om farven.

Spillere der er slået ud af Knock Out gruppen kan indtræde i en anden gruppe i turneringen, såfremt dette er beskrevet specifikt i indbydelsen til turneringen. En spiller der på denne måde deltager i to grupper i samme turnering rates samlet for turneringen.

#### 4.10.8 Andre turneringsformer

##### 4.10.8.1 Lynturneringer

Lynturneringer er kendetegnet ved at begge spillere har mindre end 15 minutters betænkningstid.

Traditionelt er lynskak et parti med 5 minutters betænkningstid til hver spiller til hele partiet.

De fleste passionerede skakspillere elsker lynspillet. Det appellerer til den hurtige kombination, måske fremmer det positionsforståelsen, og i hvert fald er det sel-skabeligt og fornøjeligt.

Mange turneringsarrangører har i årenes løb afviklet en lynskakturnering under eller som afslutning på en koordineret turnering.

FIDEs regler indeholder et specifikt regelsæt for lynskak.

##### 4.10.8.2 Hurtigskakturneringer

Hurtigskakturneringer er kendetegnet ved at begge spillere har mellem 15 minutter og 1 time til hele partiet

Denne turneringsform afvikles typisk over en enkelt dag eller weekend.

Mange turneringsarrangører anvender PC-rundelægningsprogrammer i.f.m. denne turneringsform, hvorfor turneringssystemet ofte er Monrad-systemet.

For turneringsarrangører af hurtigskakturneringer følger her en række gode råd:

1. Fastsættelse af spilledatoer i god tid (Husk årsoversigten i Skakbladet nr. 1)
2. Reservere spillelokale
3. Udarbejde reglement (Betænkningstid, rundetal, turneringssystem mv.)
4. Fastsætte indskud og udarbejde foreløbig præmieliste.
5. Fastsætte sidste tilmeldingsdato.
6. Udarbejde og udsende indbydelser. (Klubber, skakblade og enkeltpersoner)
7. Lokal presseomtale. (få lokale virksomheder med til at give præmier)
8. Sikre lån af materiel i rigelig omfang.

Efter tilmeldingsfristens udløb og inden turneringens start:

9. Udarbejde endelig præmieliste
10. Trykning af program
11. Vælge turneringskomite
12. Udarbejde turneringstavler og spillerkort
13. Lodtrækning til 1. runde, udfylde spillerkort
14. Udarbejde velkomsttale
15. Gøre spillelokale klar, opstille materiel, udlægge spillerkort og opsætte turneringstavler

#### 4.10.8.3 Klubturnering

Næsten alle skakklubber har sin egen klubturnering, hvor der spilles om klubmesterskabet.

Turneringsformen er vidt forskellig fra alle-mod-alle grupper inddelt efter styrke over til store åbne grupper, hvor alle klubbens medlemmer kæmper om klubmesterskabet.

#### 4.10.8.4 Handicapturnering

Handicapturneringer er kendetegnet ved, at den ene spiller med reduceret betænkningstid i forhold til størrelsen af styrkeforskellen overfor modstanderen.

Handicapturneringer bruges i klubberne som opvarmning i forbindelse med sæsonstarten.

Betænkningstiden kan eksempelvis være en 1 time fordelt med 15 minutter til den ene spiller og 45 minutter til den anden.

#### 4.10.8.5 Olympiadeturnering

Fra lidt større klubber kendes en særlig intern holdturneringsform, en olympiadeturnering. Ligesom landsholdene møder til olympiade med hver sin holdleder og med spillerne opstillet i nummerorden efter spillestyrke, således også i Olympiadeturneringen.

Der har meldt sig 24 spillere, og det vedtages, at der skal spilles med 4 hold. Spillerne opstilles efter spillestyrke og gives nr. 1-24. De 4 første placerede spillere er holdledere og spiller som nr. 1 på hver sit hold. Derefter får hold 4 spiller nr. 5, hold 3 spiller nr. 6, hold 2 spiller nr. 7 og hold 1 spiller nr. 8. Nu begynder hold 3 og får spiller nr. 9, hold 4 spiller nr. 10, hold 1 spiller nr. 11 og hold 2 spiller nr. 12 og så fremdeles til alle spillere er placeret.

De 4 hold kommer herefter til at bestå af følgende spillere.

Hold 1 nr. 1. 8. 11. 14. 17. 24.  
Hold 2 nr. 2. 7. 12. 13. 18. 23.  
Hold 3 nr. 3. 6. 9. 16. 19. 22.  
Hold 4 nr. 4. 5. 10. 15. 20. 21.

Turneringsformen er alle-hold-mod-alle. Sådanne holdkampe giver sammenhold mellem spillere på alle trin og med lidt præmier på spil til det sejrende hold og de bedste individuelle præstationer giver et ekstra incitament i partierne.

#### 4.10.9 Korrektionssystemer

Til afgørelse af placering ved pointligestilling er forskellige korrektionssystemer til rådighed.

Et turneringsreglement bør altid indeholde oplysning om, hvilket system der anvendes til placeringsrækkefølge.

Ligeledes bør turneringsreglementet oplyse, hvorvidt kontante præmier deles ved pointligestilling eller fordeles efter korrektionsberegning. Fordeling af eventuelle ærespræmier bør også fremgå. Selv om der anvendes korrektionsberegning, kan denne stadig give ligestilling, derefter kan anvendes omkamp, lodtrækning.



#### 4.10.9.1 Sonneborn - Berger

Korrektionen for den enkelte spiller er summen af de modstanderes pointsum, man har vundet over, sammen med halvdelen af de modstanderes pointsum, man har spillet remis med. De modstandere, man har tabt til, tæller således ikke.

Især ved alle mod alle turneringer kan Sonneborn-Berger korrektion anvendes.

#### 4.10.9.2 Almindelig korrektion

Modstanderens samlede pointsum udregnes, idet de to modstandere med lavest pointsum udelades.

Er der herefter ligestilling, medtages den næstdårligste modstanders pointsum, og ved fortsat ligestilling, den dårligste modstanders pointsum; i begge tilfælde dog kun for de spillere, som havde ligestilling forinden.

#### 4.10.9.3 Middelkorrektion

For enhver spiller er korrektionen den samlede pointsum af hans modstandere undtagen følgende:

- a. I en turnering med 8 runder eller mindre medtages ikke de to modstandere med den højeste og den laveste pointsum.

Giver dette ligestilling medtages begge disse to modstandere.

- b. I en turnering med 9 til 12 runder medtages ikke de fire modstandere med de to højeste og de to laveste pointsummer.

Giver dette ligestilling medtages flere modstandere som i a.

- c. I en turnering med 13 runder eller mere medtages ikke de seks modstandere med de tre højeste og de tre laveste pointsummer.

Giver dette ligestilling medtages flere modstandere, først som i b derefter som i a.

#### 4.10.10 Alle-mod-alle rundeskemaer

I mange turneringer spilles alle-mod-alle. Rundelægningsskemaer med op til 24 deltagere kan købes hos Dansk Skaksalg eller downloades fra DSU's hjemmeside på internettet (under software).

Den følgende vejledning er hentet fra DSU's Turneringslederkursus:

##### *Regler for parring*

Er der et ulige antal spillere, tilføjes en "ekstra spiller" som hjælp til at fastslå hvilken spiller der skal sidde over. Denne ekstra spiller får højeste lodtrækningsnummer.

##### *1. runde*

Spilleren med laveste lodtrækningsnummer møder spilleren med højeste lodtrækningsnummer, spilleren med næstlaveste lodtrækningsnummer møder spilleren med næsthøjeste lodtrækningsnummer og så videre.

##### *Efterfølgende runder*

Spilleren med nummer 1 møder spilleren med samme lodtrækningsnummer som rundens nummer. Øvrige spillere (bortset fra spilleren med højeste lodtræknings-

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

nummer) møder spilleren med det næstfølgende lodtrækningsnummer, når en spiller har mødt spilleren med højeste ulige lodtrækningsnummer, så er næste runde mod nummer 1. I den runde hvor spilleren skulle "møde" sig selv, parres han med spilleren med højeste lodtrækningsnummer og i næste runde med spilleren med nummeret efter hans eget.

#### *Farvefordeling*

Spilleren med højeste lodtrækningsnummer er igen en undtagelse, han har sort mod spillere i den laveste lodtrækningshalvdel og hvid mod spillere i den øverste lodtrækningshalvdel.

For øvrige gælder,

- at spillere med lige nummer har hvid mod spillere med højere ulige nummer og spillere med lavere lige nummer.
- at spillere med ulige nummer har hvid mod spillere med højere lige nummer og spillere med lavere ulige nummer.

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Nr	Navn	1	2	3	I alt	Plac.
1		4	23			
2		31		4		
3		2	4		1	
4		1		32		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	I alt	Plac.
1		6	23		45			
2		51		6	34			
3		45		12		6		
4		3	6		51		2	
5		2		34	6		1	
6		1		42		53		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	I alt	Plac.
1		8	23		45		67			
2		71		8	34		56			
3		67		12		8	45			
4		56		71		23		8		
5		4	8		67		12		3	
6		3		45	8		71		2	
7		2		34		56	8		1	
8		1		52		63		74		

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	I alt	Plac.
1		10	23		45		67		89			
2		91		10	34		56		78			
3		89		12		10	45		67			
4		78		91		23		10	56			
5		67		89		12		34		10		
6		5	10		78		91		23		4	
7		4		56	10		89		12		3	
8		3		45		67	10		91		2	
9		2		34		56		78	10		1	
10		1		62		73		84		95		

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	I alt	Plac.
1		12	23		45		67		89		1011			
2		111		12	34		56		78		910			
3		1011		12		12	45		67		89			
4		910		111		23		12	56		78			
5		89		1011		12		34		12	67			
6		78		910		111		23		45		12		
7		6	12		89		1011		12		34		5	
8		5		67	12		910		111		23		4	
9		4		56		78	12		1011		12		3	
10		3		45		67		89	12		111		2	
11		2		34		56		78		910	12		1	
12		1		72		83		94		105		116		

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

Nr	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	I alt	Plac.
1		14	23		45		67		89		1011		1213			
2		131		14	34		56		78		910		1112			
3		1213		12		14	45		67		89		1011			
4		1112		131		23		14	56		78		910			
5		1011		1213		12		34		14	67		89			
6		910		1112		131		23		45		14	78			
7		89		1011		1213		12		34		56		14		
8		7	14		910		1112		131		23		45		6	
9		6		78	14		1011		1213		12		34		5	
10		5		67		89	14		1112		131		23		4	
11		4		56		78		910	14		1213		12		3	
12		3		45		67		89		1011	14		131		2	
13		2		34		56		78		910		1112	14		1	
14		1		82		93		104		115		126		137		

## Skakhåndbogen - Afsnit 4

### Reglement for DSU's EMT og koordinerede turneringer

---

	Navn	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	I alt	Plac.
1		16	23		45		67		89		1011		1213		1415			
2		151		16	34		56		78		910		1112		1314			
3		1415		12		16	45		67		89		1011		1213			
4		1314		151		23		16	56		78		910		1112			
5		1213		1415		12		34		16	67		89		1011			
6		1112		1314		151		23		45		16	78		910			
7		1011		1213		1415		12		34		56		16	89			
8		910		1112		1314		151		23		45		67		16		
9		8	16		1011		1213		1415		12		34		56		7	
10		7		89	16		1112		1314		151		23		45		6	
11		6		78		910	16		1213		1415		12		34		5	
12		5		67		89		1011	16		1314		151		23		4	
13		4		56		78		910		1112	16		1415		12		3	
14		3		45		67		89		1011		1213	16		151		2	
15		2		34		56		78		910		1112		1314	16		1	
16		1		92		103		114		125		136		147		158		