

Sjakkpedagogisk forum v/Arne Kildal

Rundeoppsett i sjakkturneringer

Modifisert Monrad-system

Innledning

”Monrad-systemet” for oppsetting av runder i sjakkturneringer ble introdusert av dansken Knut Ditlef Monrad i 1925 og er mye benyttet.

For individuelle skoleturneringer har Sjakkpedagogisk forum i sammenheng med ”Sjakk i skoletiden” utformet et noe modifisert monrad-system. Det bruker vi også i ”Rotarysjakken”, den årlige lagsjakkkonkurransen for skoler som vi arrangerer støttet av Sandnes Rotary.

Hovedprinsippene – som i vår sammenheng ikke alltid kan gjennomføres helt ut - er:

- a) To spillere skal ikke møte hverandre mer enn en gang i samme turnering.
- b) Så langt det er mulig, skal hver spiller avvekslende spille hvitt og svart i annenhver runde. Når turneringen er over, bør alle spillerne ha en jevn fordeling av hvite og svarte partier. Ved for eksempel 7 runder bør en spiller ha enten 3 hvite og 4 svarte eller 3 svarte og 4 hvite.
- c) Så langt det er mulig, skal ingen spiller ha mer enn to partier i rekkefølge med samme farge (den såkalte ”Fargesperre”).
- d) Vinneren av et parti får 3 poeng, uavgjort parti (remis) gir 2 poeng til hver, og tap gir 1 poeng (dette siste som belønning for innsats).
- e) En spillers poeng legges sammen etter hver runde, og denne spilleren skal i neste runde møte en annen spiller som har tilnærmet samme poengsum og som ikke utelukkes av reglene om farger ovenfor.
- f) Regelen om farger faller vekk for siste rundes vedkommende, da brukes bare poengstillingen for å finne motstandere.
- g) Hvis flere spillere ved turneringens slutt har samme poengsum, så vinner den som har spilt mot de beste motstanderne og derfor har høyest ”kvalitet” (se nedenfor om ”Utrekning av kvalitet”).
- h) Hvis det ikke er partall av motstandere på turneringen, vil den som ikke har motstander, få såkalt ”walk over”. Da spiller ikke vedkommende denne runden, men regnes å ha hatt hvit og får 3 poeng.
- i) Hver enkelt spiller (hvert enkelt lag) utstyres med sitt eget spillekort (se nedenfor ”Spillekort”)

Praktisk gjennomføring:

1. Bestem først **antall runder** (helst et ulike antall: 5-7-9 osv.).
2. Lag deretter en **startliste**: Spillerne får ved loddtrekning hvert sitt spillernummer f.o.m. *Nr.1*. Dette spillernummeret beholder spilleren gjennom hele turneringen.
3. **1. rundeoppsett**: Spiller nr. 1 spiller mot spiller nr. 2; nr. 3 mot nr. 4 osv. Laveste spillernummer skal spille svart, høyeste spillernummer skal spille hvitt.
Altså: Nr.1 svart mot nr. 2 hvitt; nr. 3 svart mot nr. 4. hvitt, osv.
4. **Poengutregning**: Vinneren av partiet får 3 poeng, taperen får 1 poeng. Ved uavgjort (remis) får hver spiller 2 poeng. Den enkelte spillers poengsummer legges sammen etter hver runde så man alltid har spillerens samlede poengsum etter sist spilte runde.
5. **2. rundeoppsett (Senere runder settes opp etter samme prinsipp som 2. runde)**: Først settes det opp en *utgangsrekkefølge*, d.v.s. at den spilleren som har laveste spillernummer og høyeste poengsum, plasseres øverst på en liste, og de andre føres nedenfor etter samme prinsipp. Deretter må spillerne plasseres i en *endelig rekkefølge* i henhold til reglene om farger.

Eksempel:

Vi tenker oss 10 spillere i første runde, de får følgende resultat:

Nr. 2h – nr. 6h – nr. 9s vinner og får 3 poeng hver;
følgelig **taper Nr. 1s – nr. 5s – nr.10h** og får 1 poeng hver;
fire spillere har fått remis: Nr. 3s – nr. 4h – nr. 7s – nr. 8h) og får 2 poeng hver.

Nå settes det innledningsvis opp en **utgangsrekkefølge** for 2. runde, slik:

2h – 6h- 9s – 3s – 4h – 7s – 8h – 1s – 5s – 10h

(først føres i spillernummer-rekkefølge de med samme høyeste poengsum, dernest i spillernummer-rekkefølge de med nest høyeste poengsum, så i spillernummer-rekkefølge de med lavere poengsum).

Deretter beregnes **den endelige rekkefølgen** med hensyntagen til fargene; den blir slik:

2h mot **9s** – 2h kan ikke spille mot 6h pga. samme farge i forrige runde
6h mot **3s** – Vinneren 6h må spille mot remisen 3s av nødvendighet (m.h.t. farge prøves laveste spillernummer av remisene først. Hvis det ikke går, prøves nest laveste osv.)
4h mot **7s** – To remiser med ulik farge i forrige runde spiller mot hverandre
8h mot **1s** – Remisen 8h må spille mot taperen 1s av nødvendighet (m.h.t. farge prøves laveste spillernummer av taperne først. Hvis det ikke går, prøves nest laveste osv.)
5s mot **10h** – To tapere med ulik farge i forrige runde spiller mot hverandre

Endelig oppsett for 2. runde:

Nå er det bare å gi spillerne den rette fargen i den nye runden. Den som har spilt hvitt i 1. runde skal i prinsippet spille sort i 2. runde, osv.

Altså slik: 2s mot 9h – 6s mot 3h – 4s mot 7h – 8s mot 1h – 5h mot 10s

(Spf/Arne Kildal: "Rundeoppsett i sjakkturneringer", s. 3)

Spillekort

Hver enkelt spiller i turneringen (i lagsjakkturneringer hvert enkelt lag) har sitt eget ”Spillekort” / ”Monradkort”. På dette kortet føres spillerens resultater etter hver runde og der påføres etter hvert neste motstander. Kortet legges ved siden av sjakkbrettet hvor vedkommende skal spille. Nedenfor er et eksempel på et spillekort. Kvalitet og plassering kan ikke utfylles uten at vi har motspillernes sluttpoengsummer (se ”Utregning av kvalitet”).

Spiller: Ola Nordmann

Spillernummer: 1

Runde nr.:	1	2	3	4	5
Egen farge (Nr. 1's farge)	s	h	s	s	h
Motstanderens spillernr.	2	8	5	6	10
Runderesultat	1	3	2	1	3
Poengsum etter spilt runde	1	4	6	7	sluttpoengsum: 10

Sluttresultat: Poeng 10

Kvalitet:.....

Plassering:

Utregning av kvalitet

Hvis to eller flere spillere ender på samme poengtall (sluttpoengsum), må det regnes såkalt ”kvalitet” på dem. Det vil si at man legger sammen sluttpoengene til de motspillerne som spillerne har hatt. Den spilleren som har hatt de motspillerne som gir høyest poengtall, går foran.

Eksempel 1

Spiller nr. 13 og spiller nr. 15 har samme sluttpoengsum, nemlig 10.

Vi legger sammen sluttpoengene til de som nr. 13 har spilt mot, og får for eksempel 11.

Vi legger så sammen sluttpoengene til de som nr. 15 har spilt mot, og får for eksempel 12.

Da får nr. 15 en bedre plassering enn nr. 1.

I turneringer med under 8 runder vil man kutte ut den dårligste motstanderen i beregningen, i turneringer på over 8 runder vil man kutte ut de to dårligste i beregningen. Hvis det er en ”walk over” i turneringen, kuttet denne ut først.

Eksempel 2

I spillekortet ovenfor tenker vi oss at spiller nr. 2 fikk sluttpoengsummen 9 – nr. 8 fikk 5 – nr. 5 fikk 11 – nr. 6 fikk 15 – nr 10 fikk 7.

Vi tar bort laveste sluttpoengsum (i dette eksemplet: 5) og legger sammen resten: $9 + 11 + 15 + 7 = 42$. Spiller nr 1 har altså kvaliteten 42.
