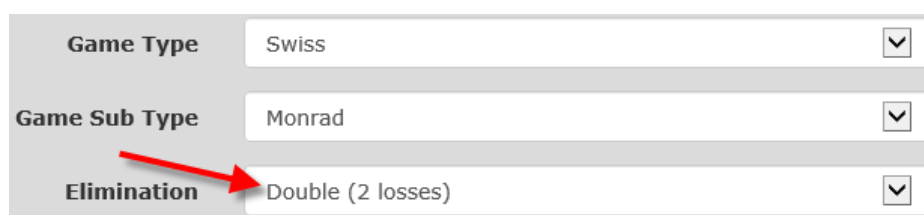


I dette dokument gennemgås hvorledes DrawBoss opbygger og fordeler spillere i en Swiss-Monrad turnering.

Swiss turneringer generelt er kendetegnet ved at samtlige spillere som udgangspunkt er garanteret samme antal kampe.

Der kan så være varianter, hvor spillere kan sorteres fra ud fra et kriterie baseret på et bestemt antal nederlag - enten for at øge hastigheden af en turnering, eller for at undgå decideret ligegyldige kampe sent i en turnering. Spilles fx en 4 runders monrad med 20 spillere, kan man argumentere for at 2 nederlag betyder en spiller er ude af turneringen (og derfor fx er tilgængelig for en anden turnering). En sådan turneringsstruktur kaldes i DrawBoss "Double elimination":



The image shows a settings interface for a tournament. It consists of three rows, each with a label on the left and a dropdown menu on the right. The first row is labeled 'Game Type' and has 'Swiss' selected. The second row is labeled 'Game Sub Type' and has 'Monrad' selected. The third row is labeled 'Elimination' and has 'Double (2 losses)' selected. A red arrow points from the left towards the 'Elimination' dropdown menu.

I DrawBoss kan der vælges mellem mange forskellige "elimination"-værdier, det anbefales at bruge en metode, der tilgodeser både turneringslængde og fastholdelse af interessen for at kampe afvikles. Husk at korrektioner ofte kan blive voldsomt påvirket af elimineringer!

Hvordan modstandere parres

Så vidt det er muligt parres spillere med samme antal point altid.

Fx vil der i en 8 mands turnering efter første runde være 4 spillere med 1 point, og 4 point med 0 point. De 4 spillere med 1 point vil blive parret tilfældigt med hinanden, og viceversa med de 4 med 0 point. Efter anden runde er der netop 2 spillere med 2 point, og disse to skal selvfølgelig mødes i 3. runde. Med 1 point har vi nu 4 spillere, disse vil også blive parret tilfældigt, dog med den regel at ingen kan møde samme spiller to gange! Er dette ikke muligt, vil spilleren parres med en spiller med lavere pointsum.

DrawBoss starter "oppefra", det vil sige med de(n) spiller(e) med flest point, og fortsætter herefter parringen ned gennem de forskellige "point-lag", indtil samtlige parringer er fundet og "godkendt" af systemet selv. Der er således mest fokus på at få parret spillere med flest point så korrekt som muligt.

Tildeling af BYE

I tilfælde af at der er et ulige antal spillere, vil det altid være en spiller med lavest muligt pointsum, der modtager en BYE. Dog kan reglerne om at en spiller aldrig kan modtage en BYE mere end én gang samt at spillere aldrig må mødes 2 gange, ikke fraviges. Derfor kan en BYE teoretisk set tildeles en spiller, der ikke ligger i laveste "pointsum-gruppe".



Afvigelser

I dette tænkte eksempel Har Jens Hansen ikke en anden modstander med 5 point, derfor kigger DrawBoss på spillere med 4 point som potentielle modstandere. Men Jens har allerede spillet mod både Klaus Holm og Kim Jensen, derfor vil DrawBoss begynde at parre Jens Hansen med spillere med 3 point i stedet, og fx finde "Hanne Holm" som en mulig modstander (Det kræver selvfølgelig at samtlige andre spillere også kan parres uden regelbrud). Herefter vil der blive kigget på næste spiller på listen, dvs. Klaus Holm osv.

Navn	Point
Jens Hansen	5
Klaus Holm	4
Kim Jensen	4
Hanne Holm	3
Kirsten frech	3
Anders Buch	3
Jacob Twehr	3

Seeds

DrawBoss understøtter ikke pt. tildeling af et seed (et mere eller mindre tilfældigt nummer) til den enkelte spillere i forbindelse med oprettelse af turneringer.

En bevæggrund for at benytte sig af "kontrollerede seeds" (som fx et seedningstal ud fra en rating-liste), er at prøve at sørge for en mere styret fordeling af modstandere inden for de enkelte "point-grupper". Det kunne også være at spillere tildeles et seed ud fra fx tilmeldingstidspunkt, således man teoretisk set kan forsøge at tilgodese tidligt tilmeldte deltagere...

Bruges i stedet et random-seed (som fx blev tildelt samtlige inden turneringen sættes i gang, og som efterfølgende følger den enkelte spiller gennem hele turneringen), er det nu i stedet bygget ind i "lodtrækningen" til de enkelte runder. Dette vil fx betyde, at spillere nu ikke kan forudse deres næste modstander inden lodtrækningen er foretaget (dette kan selvfølgelig opfattes både positivt og negativt), ligesom spillere ikke vil kunne spekulere i at "tabe med vilje" for at kunne opnå en BYE eller en formodet nemmere modstander ud fra seed'et. Desuden vil en uheldig deltager med et "dårligt" seed kunne risikere at møde potentielt svagere modstandere / modstandere med en lavere pointsum end egen (hvis samme spiller konsekvent bliver parret mod spillere med færre point), hvilket kan resultere i en uhensigtsmæssig svær parring gennem turneringen ift. korrektionen. Dette kan selvfølgelig ikke udelukkes med lodtrækning efter hver runde, men sandsynligheden herfor er mindre.