

SYSTEEM DE BRUIJN

Systeem De Bruijn wordt met name op districtsniveau toegepast in geval van een oneven aantal deelnemers. De positie in de plaatsingsrangschikking bepaalt het plaatsingscijfer. De spelers behouden gedurende het gehele kampioenschap hetzelfde plaatsingscijfer. In het systeem De Bruijn zijn, afhankelijk van het aantal deelnemers, van tevoren alle ronde-indelingen vastgelegd als volgt. De nummers in de ronde-indelingen zijn plaatsingscijfers. De aangegeven volgorde van de rondes is erop gericht de op papier sterkere spelers zoveel mogelijk eerst tegen zwakkere spelers te laten spelen, zodat de twee sterksten elkaar pas in de finale zouden ontmoeten. Vooral bij toepassing van het intervalsysteem, waarin de kansen veel gelijkmatiger verdeeld zijn, is die methode echter weinig effectief.

Bij 9 deelnemers:

5 tegen 6, 4 tegen 7, 3 tegen 8, 2 tegen 9, rustspeler 1;
1 tegen 9, 3 tegen 7, 4 tegen 6, 5 tegen 8, rustspeler 2;
1 tegen 8, 2 tegen 7, 4 tegen 5, 6 tegen 9, rustspeler 3;
1 tegen 7, 2 tegen 3, 5 tegen 9, 6 tegen 8, rustspeler 4;
1 tegen 6, 2 tegen 4, 3 tegen 9, 5 tegen 7, rustspeler 8;
1 tegen 5, 2 tegen 8, 3 tegen 6, 4 tegen 9, rustspeler 7;
1 tegen 4, 2 tegen 6, 3 tegen 5, 7 tegen 8, rustspeler 9;
1 tegen 3, 2 tegen 5, 4 tegen 8, 7 tegen 9, rustspeler 6;
1 tegen 2, 3 tegen 4, 6 tegen 7, 8 tegen 9, rustspeler 5.

Bij 8 deelnemers:

4 tegen 5, 3 tegen 6, 2 tegen 7 en 1 tegen 8;
4 tegen 6, 3 tegen 5, 2 tegen 8 en 1 tegen 7;
4 tegen 7, 3 tegen 8, 2 tegen 5 en 1 tegen 6;
4 tegen 8, 3 tegen 7, 2 tegen 6 en 1 tegen 5;
6 tegen 7, 5 tegen 8, 2 tegen 3 en 1 tegen 4;
6 tegen 8, 5 tegen 7, 2 tegen 4 en 1 tegen 3;
7 tegen 8, 5 tegen 6, 3 tegen 4 en 1 tegen 2.

Bij 7 deelnemers:

4 tegen 5, 3 tegen 6, 2 tegen 7, rustspeler 1;
1 tegen 7, 3 tegen 5, 4 tegen 6, rustspeler 2;
1 tegen 6, 2 tegen 5, 4 tegen 7, rustspeler 3;
1 tegen 5, 2 tegen 3, 6 tegen 7, rustspeler 4;
1 tegen 4, 2 tegen 6, 3 tegen 7, rustspeler 5;
1 tegen 3, 2 tegen 4, 5 tegen 7, rustspeler 6;
1 tegen 2, 3 tegen 4, 5 tegen 6, rustspeler 7.

Bij 6 deelnemers:

2 tegen 5, 3 tegen 4, 1 tegen 6;
2 tegen 4, 3 tegen 6, 1 tegen 5;
2 tegen 3, 5 tegen 6, 1 tegen 4;
2 tegen 6, 4 tegen 5, 1 tegen 3;
3 tegen 5, 4 tegen 6, 1 tegen 2.

Bij 5 deelnemers:

2 tegen 5, 3 tegen 4, rustspeler 1;
1 tegen 5, 2 tegen 3, rustspeler 4;

1 tegen 4, 3 tegen 5, rustspeler 2;
1 tegen 3, 2 tegen 4, rustspeler 5.

Bij 4 deelnemers:

1 tegen 4, 2 tegen 3;
1 tegen 3, 2 tegen 4;
1 tegen 2, 3 tegen 4;
1 tegen 4, 2 tegen 3;
1 tegen 3, 2 tegen 4;
1 tegen 2, 3 tegen 4.

Doordat van tevoren de rondes al vastgesteld zijn, is systeem De Bruijn eenvoudig uit te voeren en is er geen risico op 'vastlopers'. Dit systeem beoogt, net als systeem AVÉ, om zo laat mogelijk in de finale de beslissing te laten vallen. Omdat de aangegeven volgorde van de rondes lang niet altijd tot het gewenste resultaat leidt, wordt de volgorde vaak aangepast aan het tussenklassement. Daarbij wordt, in tegenstelling tot systeem AVÉ, alléén gekeken naar de speler die volgens de geldende regels van de eindrangschikking in het tussenklassement als hoogste geklasseerd staat. Dat wordt bereikt door na elke ronde de volgende ronde als volgt te selecteren:

- Bij een even aantal spelers: uit de nog niet gespeelde rondes wordt de ronde gekozen waarin de hoogst geklasseerde speler moet spelen tegen de laagst geklasseerde speler waartegen hij nog niet gespeeld heeft;
- Bij een oneven aantal spelers: uit de nog niet gespeelde rondes wordt de ronde gekozen waarin de hoogst geklasseerde speler die nog niet gerust heeft, rustspeler is.
- Bij gebruik van 2 tafels kunnen vervolgens binnen de ronde de partijen zodanig omgewisseld worden dat de hoogst geklasseerde spelers in de 2e helft van de ronde spelen. In geval het aantal tafels niet aansluit op het aantal spelers in één ronde (bijvoorbeeld 2 tafels en 6 deelnemers) kan de wedstrijdleider ook beslissen om niet te kijken naar de hoogst geklasseerde speler, maar alle rondes in de aangegeven volgorde te laten spelen. Omdat de uitslag van een ronde dan geen rol meer speelt, kan de laatste partij van een oneven ronde tegelijkertijd gespeeld worden met één van de partijen uit de volgende ronde.