

## 7. Pravila za FIDE švicarski sistem

Švicarski sistem baziran na ratingu  
Odobren na Generalni skupščini 1992

### A. Predstavitev in definicije

#### A1. Rating

Priporoča se preveriti vse ratinge igralcev. Če ni zanesljivega vira ratinga za igralca, lahko sodnik pred pričetkom turnirja čim bolj točno oceni igralčev rating. (za pretvorbo nemškega INGO ali angleškega BCF se uporabi:  $\text{rating} = 2840 - 8 \times \text{INGO} = 600 + 8 \times \text{BCF}$ )

#### A2. Vrstni red

Za določitev parov se igralci razvrstijo glede na:

- a) število točk
- b) rating
- c) FIDE naslove (GM - WGM - IM - WIM - FM - WFM - brez naslova)
- d) abecedno (razen, če ni bil prej določen kakšen drug kriterij)

Vrstni red pred prvim kolom (ko imajo vsi igralci 0 točk) se uporabi za določitev turnirskih števil: najvišji dobi št. 1 itd...

#### A3. Točkovne skupine

Igralci z enakim številom točk tvorijo enotno točkovno skupino. Igralci, ki ostanejo brez para po določitvi parov v točkovni skupini, se prenesejo v naslednjo točkovno skupino, ki bo zaradi tega postala neenotna. Ko določamo pare v neenotni točkovni skupini se tem igralcem par določi najprej, ostali igralci pa se tretirajo kot homogena točkovna skupina.

Neenotna točkovna skupina z vsaj polovico igralcev iz višje točkovne skupine se prav tako obravnava enotno.

#### A4. Selivci

Pri določanju parov v neenotnih točkovnih skupinah bodo nasprotniki igralci z različnim številom točk. Da zagotovimo, da se istim igralcem to ne bo ponovilo v naslednjem kolu, to zabeležimo na njegovem kartonu za določanje parov. Višje rangiran igralec dobi oznako selivca navzdol ( $\square$ ), nižje rangiran pa oznako selivca navzgor ( $\square$ ).

#### A5. Prosti igralci (bye)

Za določanje parov potrebujemo parno število igralcev. Če to ni izpolnjeno, potem en igralec ostane brez nasprotnika. Ta igralec je prost (bye) in se mu ne upoštevajo barve, nasprotnik, prejme pa 1 točko. Obravnava se ga kot selivca navzdol.

#### A6. Podskupine

Za določanje parov se vsaka točkovna skupina razdeli v dve podskupini, imenovani S1 in S2.

V neenotni točkovni skupini vsebuje S1 vse igralce prenešene iz višje točkovne skupine.

V enotni točkovni skupini vsebuje S1 prvo polovico (zaokroženo navzdol) igralcev v točkovni skupini.

Število igralcev v S1 naj bo "p", kar pomeni tudi število parov za določanje.

V obeh primerih S2 vsebuje vse preostale igralce v točkovni skupini.

V obeh podskupinah (S1 in S2) so igralci urejeni glede na A2.

#### A7. Razlika barv in prednostna barva

Razlika barv igralca je število partij igranih z belimi minus število partij igranih s črnimi figurami.

Po odigranem kolu se lahko za vsakega igralca določi prednostno barvo.

- a) Absolutna prednost do barve nastane, ko je razlika barv večja od 1 ali manjša od -1 ali ko je igralec igral zadnji dve partiji z isto barvo figur. Prednost do belih nastopi takrat, ko to zahteva razlika barv ali ko sta bili zadnji dve partiji odigrani s črnimi, sicer nastopi prednost do črnih. V tem primeru se barva zapiše na igralčev karton. (To pravilo ne velja pri določanju parov zadnjega kola za igralce z več kot 50% točk).
- b) Stroga prednost do barve nastane, ko je razlika barv različna od nič. Prednost do belih je v primeru razlike  $<0$ , sicer velja prednost do črnih.
- c) Mila prednost do barve nastane, ko je razlika barv nič (0). Tu je težnja po menjavi barv, glede na prejšnje kolo. V tem primeru se na igralčev karton zapiše +0 (bele) ali -0 (črne) glede na barvo v prejšnjem kolu.

Za prvo kolo se barve figur določijo z žrebom enega igralca (običajno s št. 1).

#### A8. Definicija "x"

"x" predstavlja število parov v bodisi enotni ali neenotni točkovni skupini, ki ne ustrezajo prednosti do barv figur.

x lahko izračunamo na naslednji način:

w = število igralcev s prednostjo do belih

b = število igralcev s prednostjo do črnih

q = število igralcev v točkovni skupini deljeno z 2, zaokroženo navzgor.

Če je  $b=w$  potem velja  $x=b-q$  sicer pa  $x=w-q$

#### A9. Menjave in zamenjave

- a. V interesu čim boljšega sestavljanja parov je pogosto treba spremeniti vrstni red v S2. Pravila za izvedbo take spremembe, imenovane zamenjava, so v D1.
- b. V enotni točkovni skupini lahko pride do potrebe po menjavi igralcev med S1 in S2. Pravila o menjavi so pod D2. Po vsaki menjavi morata biti S1 in S2 urejeni glede na A2.

### B. Kriteriji za določanje parov

Absolutni kriterij

(To se ne sme kršiti. Če je potrebno, se igralci prestavijo v nižjo točkovno skupino.)

- B1. a. Dva igralca ne smeta igrati med seboj več kot enkrat.
- b. Igralec, ki prejme točko brez igre, bodisi kot prost ali pa se nasprotnik ni pojavil v določenem času, ne sme biti prost (bye)

- B2. a. Razlika v barvah ne sme biti večja od 2 ( $>+2$ ) ali manjša od -2 ( $<-2$ ).  
b. Noben igralec ne sme imeti trikrat (3x) zaporedoma isto barvo figur.

Relativni kriterij

(Navedeni so po padajoči pomembnosti. Izpolnjeni naj bi bili kar najbolj. Za zadostitev teh kriterijev se lahko uporabljajo zamenjave in menjave, toda prenos igralca v nižjo točkovno skupino ni dovoljen).

- B3. Razlika v točkah nasprotnikov naj bo najmanjša možna. (idealno brez razlike)
- B4. Kar največ igralcev naj ima izpolnjeno prednost do figur. (Kadar je x točkovne skupine različen od 0 se to pravilo ne upošteva. x se zmanjša za 1 vsakokrat ko prednosti ne moremo ustreči.)
- B5. Noben igralec naj ne bi bil enak selivec v dveh zaporednih kolih.
- B6. Noben igralec naj ne bi bil enak selivec kot dve koli pred tem.

Opomba: B2, B5 in B6 niso obvezni pri določanju parov za zadnje kolo pri igralcih z več kot 50% točk.

**C. Postopek določanja parov**

Z začetkom v najvišji točkovni skupini se uporabi postopek za vse točkovne skupine, dokler se ne dosežejo sprejemljivi pari. Nato se uporabijo pravila za določanje barv (E).

- C1. Če točkovna skupina vsebuje igralca, ki mu ne moremo najti nasprotnika v tej točkovni skupini brez kršenja B1 in B2, potem:
- če je bil igralec preseljen iz višje točkovne skupine, uporabi C12.
  - če je to najnižja točkovna skupina, uporabi C13.
  - v vseh ostalih primerih: seli igralca v naslednjo točkovno skupino.
- C2. Določi x kot določa A8.
- C3. Določi p kot določa A6.
- C4. Tvori skupino S1 iz zgornje polovice igralcev, iz ostalih pa S2.
- C5. Uredi igralce v S1 in S2 kot določa A2.
- C6. Sestavi par prvega igralca v S1 s prvim v S2, drugega iz S1 z drugim v S2, itd... Če je uspelo sestaviti p parov upoštevajoč B1 in B2 je sestavljanje za to točkovno skupino končano.
- v primeru enotne točkovne skupine: preostali igralci se selijo v naslednjo točkovno skupino. S to točkovno skupino začnite ponovno s C1.
  - v primeru neenotne točkovne skupine: do sedaj so bili sestavljeni pari le za selivce. Začnite s C2 za preostalo enotno skupino.
- C7. Uporabi zamenjavo v S2 kot določa D1 in začni pri C6.

- C8. V primeru enotne (ostanek) skupine: uporabi novo menjavo med S1 in S2 kot določa D2. Nadaljuj s C5.
- C9. Opusti kriterija B6 in B5 (v tem zaporedju) za selivce in nadaljuj s C4.
- C10. V primeru enotnega ostanka skupine: razbij par zadnjega selivca navzdol in poskušaj najti drugega nasprotnika za tega igralca z nadaljevanjem s C7.
- če ni ustreznega drugega nasprotnika, potem opusti najprej kriterij B6 in nato B5 za selivca navzgor in nadaljuj s C2.
- C11. Dokler je  $x$  manjši od  $p$ : povečaj  $x$  za 1. Ko sestavljate pare za skupino preostalih igralcev, razbijte pare vseh selivcev navzdol. Nadaljujte s C3.
- C12. V primeru neenotne skupine: razbijte pare predhodnje točkovne skupine. Če je v tej predhodni skupini možno sestaviti pare tako, da je selivec nov igralec in to sedaj omogoča  $p$  parov, tedaj določi take pare.
- C13. V primeru najnižje točkovne skupine: razbijejo se pari predzadnje točkovne skupine. Poskušaj najti nove pare v predzadnji skupini, ki bodo omogočali sestavo parov v najnižji točkovni skupini. Če bo v predzadnji skupini  $p$  enak nič (ni mogoče najti parov, ki bi omogočili sestavo parov v najnižji skupini), potem se dve najnižji točkovni skupini združita v novo najnižjo točkovno skupino. Ker je sedaj nastala nova predzadnja točkovna skupina ponavljate C13 do sestave sprejemljivih parov.
- C14. Zmanjšaj  $p$  za 1 (in če je prvotna vrednost  $x$  večja od 0, zmanjšaj tudi  $x$  za 1). Dokler je  $p$  neenak nič nadaljuj s C4. Če je  $p$  enak 0, se prestavi v naslednjo skupino celotna točkovna skupina. S to novo skupino nadaljujte pri C1.

#### D. Postopki za zamenjavo in menjavo

Primer: S1 vsebuje igralce 1, 2, 3 in 4 (v tem zaporedju); S2 vsebuje igralce 5, 6, 7 in 8 (v tem zaporedju).

D1. Zamenjave v S2 se morajo začeti z najnižjim igralcem, po padajočem zaporedju:

- a) 5-6-8-7
- b) 5-7-6-8
- c) 5-7-8-6
- d) 5-8-6-7
- e) 5-8-7-6
- f) 6-5-7-8
- g) 6-5-8-7, itd...

Namig: postavi vsa števila, ki jih tvorijo številke 5, 6, 7 in 8 v naraščajočem zaporedju.

D2. Ko uporabite menjavo med S1 in S2 naj bo razlika med števili čim manjša. Ko so razlike pri različnih možnostih enake, uporabi najnižjega igralca iz S1.

## Menjava enega igralca

		S1		
S2		4	3	2
	5	a	c	f
	6	b	e	h
	7	d	g	i

## Menjava dveh igralcev

		S1		
S2		3+4	2+4	2+3
	5+6	j	l	o
	5+7	k	n	q
	6+7	m	p	r

Zgornji matriki kažeta zaporedje, ki naj se uporabi pri menjavi.

Menjava enega igralca: a) 4 in 5; b) 4 in 6; c) 3 in 5; itd... do i) 2 in 7.

Menjava dveh igralcev: j) 3+4 s 5+6; k) 3+4 s 5+7; l) 2+4 s 5+6; itd... Po vsaki menjavi je treba S1 in S2 urediti po A2.

Opomba: če je število igralcev v točkovni skupini neparno, S1 vsebuje enega igralca manj kot S2. Tako pri 7 igralcih S1 vsebuje 1, 2 in 3, S2 pa 4, 5, 6 in 7. Potrebne menjave v tem primeru najdemo med gornjimi z zmanjšanjem vseh števil v S1 in S2 za 1. Zadnji stolpec v drugi matriki tako postane odveč.

**E. Pravila o določanju barve figur**

Za vsak par uporabi (po naslednjem vrstnem redu):

- E1. Upoštevaj obe prednosti do barve.
- E2. Upoštevaj strožjo prednost do barve.
- E3. Pogledj zgodovino barv nazaj do razlike v barvah med igralcema.
- E4. Upoštevaj prednost do barv višje rangiranega igralca.  
V prvem kolu bodo vsi igralci s parnimi številkami v S1 imeli drugačno barvo kot igralci z neparnimi številkami v S1.

**F. Končne določbe**

- F1. Pred objavo parov le-te najprej uredi. Razvrstitev naj upošteva naslednje kriterije (razvrščeni so po pomembnosti):
  - točke višje rangiranega igralca
  - vsota točk obeh igralcev
  - rangiranje glede na A2 za višje rangiranega igralca

- F2. Prostim igralcem (bye) in igralcem neodigranih partij se barva figur ne upošteva. Ponoven par igralcev neodigrane partije v katerem od nadaljnjih kol ni nepravilen.
- F3. Igralec, ki ima po petem kolu zgodovino barv BWW-B (kontumac v 4. kolu) se bo upošteval kot -BWWB upoštevajoč E3. Torej WB-WB bo štel kot -WBWB in BWW-B-W kot --BWBBW.
- F4. Ker so za prvo kolo vsi igralci razporejeni v eno enotno točkovno skupino glede na A2, bo najvišji igralec iz S1 igral z najvišjim iz S2. Če je število igralcev neparno, bo prost igralec, ki je najnižje rangiran.
- F5. Igralec, ki odstopi s turnirja se ne določa več v pare. Za igralce, za katere se ve, da jih v določenem kolu ne bo, se par ne določi in dobijo za to kolo 0 točk.
- F6. Uradno obešeni pari ne smejo biti spremenjeni, razen v primeru, če se krši kriterij za določanje parov (B1 ali B2).
- F7. V primerih:
- da je bil rezultat zaveden napačno
  - da je bila partija odigrana z obrnjenimi barvami figur
  - da je treba popraviti igralčev rating
- potem bo to vplivalo le na bodoče sestavljanje parov.  
Ali je potrebna sprememba že objavljenih parov, toda še neodigranega kola, odloča sodnik.
- Razen, če turnirski pravilnik ne določa drugače.
- F8. Igralci, ki so odsotni brez obvestila sodniku, se smatrajo, da so sami odstopili.
- F9. Prekinjene partije se za določanje parov smatrajo kot remi.
- F10. Za določanje končnega vrstnega reda naj se uporabijo naslednji kriteriji (po pomembnosti):
- večje število doseženih točk; v primeru enakega števila točk se denarne nagrade delijo;
  - kadar se gre za določitev prvega mesta: medsebojni rezultat
  - večji povprečni rating nasprotnikov;
  - žreb.

Na podlagi 9. in 33. člena zakona o društvih (Uradni list RS št. 60/95) je Občni zbor Šahovske zveze Slovenije dne 8.3.1997 sprejel