

SISTEMI ŠAHOVSKIH TEKMOVANJ

A. Krožni ali Bergerjev sistem

1. Bergerjev sistem
2. Delitev mest

B. Izločilni ali pokalni sistem

1. Pokalni sistem

C. Ševeninški sistem

1. Dvoboj dveh moštev

D. Švicarski sistem

1. Osnovna načela švicarskega sistema
2. Delitev mest
3. Turnirska dokumentacija
4. Klasifikacija variant švicarskega sistema
5. Osnove ameriške variante švicarskega sistema
6. FIDE varianta švicarskega sistema
7. Švicarski sistem na olimpiadi
8. Pokalna (FIDE) varianta
9. Varianta Ameriške šahovske federacije
10. FIDE varianta po meč točkah v Sloveniji

A. Krožni sistem

1. Bergerjev sistem

Osnovna značilnost tega sistema je, da vsak udeleženec igra z vsakim, zato taka oblika tekmovanja daje tudi najbolj realne rezultate, še posebej, če je sistem dvokrožen - vsak z vsakim dvakrat, enkrat z belimi in enkrat s črnimi figurami. Tekmovanje (posamezno in moštveno) po tem sistemu je lahko večkrožno, vendar se največ uporablja enokrožno in Bergerjev način določanja igralnih parov. Njegovo načelo je v tem, da so z žrebanjem turnirskih številčk natančno določeni igralni pari za vsako kolo, prav tako barva figur. Za to se uporabljajo takoimenovane Bergerjeve tabele, po katerih ima prvoimenovana številka bele figure v tistem kolu. Bergerjeve tabele so zasnovane na naslednjih značilnostih, tako da po njih lahko določamo igralne pare brez tabel ("na pamet");

a) Če imata partnerja številki enakih kvalitete (obe parni številki ali obe neparni), potem ima igralec z večjo številko bele figure. Če pa ima eden parno številko, drugi pa neparno, ima bele figure tisti, ki ima manjšo številko. Zadnja številka na tabeli je izjema, če je število udeležencev parno. V tem primeru ima zgornja polovica igralcev z igralcem z zadnjo številko bele figure, spodnja polovica pa črne.

b) V vsakem kolu igra igralec s številko 1 s tistim igralcem, katerega žrebna številka je enaka rednemu številu kola. Torej v 5. kolu igra z igralcem številka 5. Izjema je le

prvo kolo, v katerem je prost (če je število udeležencev neparno), sicer pa igra z zadnjouvrščenim na tabeli.

- c) Bergerjeve tabele za neparno število udeležencev se ne razlikujejo od tistih za parno število. Razlika je samo v tem, da je pri neparnem številu udeležencev v vsakem kolu prost tisti igralec, ki bi moral igrati z zadnjo številko (pri parnem številu udeležencev).
- d) Za določanje kola, v katerem bosta igrala dva igralca, pa seštejemo njuni startni številki in od vsote odštejemo število udeležencev. Če pa je ta manjša ali enaka številu udeležencev, potem odštejemo eno. Razlika je redno število kola. Na primer. Določiti moramo, kdaj se bosta na turnirju 20 udeležencev pomerila igralca s številka 12 in 17. $12 + 17 = 29 - 20 = 9$. Igrala bosta torej v 9 kolu.

V prvem kolu igrajo pari, ki se nahajajo na glavni diagonali (označeno s črko X: 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

Št.		1	2	3	4	5	6	7	8	Točke	Mesto
1		■							X		
2			■					X			
3				■			X				
4					■	X					
5					X	■					
6				X			■				
7			X					■			
8		X							■		

V naslednjih kolih igra vsak igralec s prvim naslednjim igralcem iz prejšnjega kola v desno. Npr. št. 6 igra v prvem kolu s št. 3, v drugem s 4, v tretjem s 5 itd., dokler ne pride do samega sebe (temno polje) - takrat igra z zadnjim na tabeli, ali do zadnjega katerega preskoči in igra s številko 1. To pomeni, da se pari (izhaja iz omenjene značilnosti, da ima prva polovica igralcev proti zadnjemu bele figure, druga polovica pa črne), ki iz kola v kolo menja črne in bele figure itd. Primer: I. kolo: 1-8, ..., II. k.: 8-5, ..., III. k.: 2-8, ..., IV. k.: 8-6, ... itd. V vsakem kolu se naslednji pari določajo najprej iz diagonale, ki se zmanjšuje, potem iz diagonale, ki se povečuje. Če na turnirju igra neparno število igralcev, potem je v vsakem kolu prost igralec, ki bi igral z zadnjim ter se igralni pari določajo iz diagonal.

2. Delitev mest

Uvrstitev igralcev na nekem turnirju (tudi moštvenem, glej moštveni pravilnik), se določa na podlagi števila osvojenih točk. Če je vsak osvojil različno število točk, je določitev vrstnega reda enostavna. Težave nastopijo, če dva ali več igralcev osvoji

enako število točk, torej če pride do delitev mest - prvak je lahko le eden, eden lahko dobi pokal ali praktično nagrado ali pravico do uvrstitve v višjo stopnjo tekmovanja. Igranje dodatnih dvobojev, trobojev itd. po navadi ne pride v poštev zaradi pomanjkanja časa, vendar moramo točno določiti vrstni red. Za določitev vrstnega reda pri delitvi mest se uporabljajo naslednje metode:

- a) Določanje vrstnega reda po uspehu proti zmagovalcem. Igralci, ki delijo mesta, se uvrščajo po številu točk, ki so jih dosegli proti zmagovalcem. Med zmagovalce na turnirju se štejejo vsi igralci, ki so dosegli polovico ali več kot polovico možnih točk.
- b) Določanje vrstnega reda po metodi Sonneborn-Berger. Postopek je naslednji: za vsakega izmed igralcev, ki delijo mesto, se izračuna seštevek vseh točk nasprotnikov, katere je premagal, in se temu doda polovica točk vseh nasprotnikov, s katerimi je remiziral.
- c) Uporabljajo se še naslednji kriteriji:
 - Medsebojni izid
 - Večje število zmag
 - Boljši uspeh s črnimi figurami
 - Žreb itd.

Vrstni red kriterijev je potrebno predvideti s turnirskim pravilnikom, vključno z morebitnim igranjem nasknadnega dvoboja.

B. Izločilni sistem

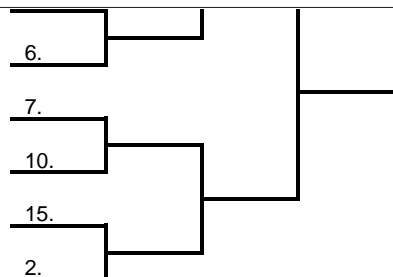
Uporabljamo ga lahko za moštvena, pa tudi za posamezna tekmovanja. Njegova prednost je v tem, da razmeroma veliko število tekmovalcev hitro konča tekmovanje, slabost pa je dokaj nerealen vrstni red (realen je samo za najboljše).

1. Pokalni (kup) sistem:

V pokalnem sistemu v vsakem kolu konča tekmovanje polovica udeležencev ali moštev, ki so v tem kolu izgubili.

1.1 Gre za sistem vzeti iz namiznega tenisa ali tenisa:





V prvem kolu imajo bele figure igralci z neparnimi števili. V nadaljnjih kolih se barve figur določajo na osnovi menjave figur in zgodovine, pri čemer pa gre za prednost do belih figur in ne do menjave.

V primeru neodločenega izida se odšteva po ena deska (npr. pri štirih deskah se gleda rezultat na prvih treh nato na prvih dveh in na koncu na prvi). V primeru samih remijev gre naprej moštvo s črnimi figurami na prvi deski (praviloma moštvo, ki gostuje).

Štartne številke se določijo na osnovi slovenskega ratinga (povprečje prvih N desk, pri čemer je N, število desk na katerih se igra).

V primeru nepopolnjenosti udeležencev (2,4,6,8,16,32,...) se številke dodelijo na enak način, do polnega števila pa se dodeli P1 do P(N-n) (navidezni prosti udeleženci).

N-polno število, n-število udeležencev.

Iz tega sledi, da igrajo predkolo najslabše ekipe.

Pokalno tekmovanje se ne priporoča za ratingiranje, zaradi taktiziranja kapetanov in neenakega števila odigranih partij udeležencev.

1.2 V Evropskem klubskem prvenstvu se uporabljajo naslednji kriteriji, če je rezultat meča neodločen: a) posebej se točkujejo vse deske: za zmago na prvi deski se dobi število točk enako številu desk v moštvo, na drugi ena manj..... na zadni pa ena točka, v primeru remija pa se točke delijo na pol, b) Če je še vedno neodločeno se odšteje zadnja deska in tako naprej (predzadnja), c) na koncu se igra naknadni dvoboj v pospešenem tempu z nasprotnimi barvami figur, d) če je tudi ta neodločen pa za predtekmovanje velja žreb za eventualno finale pa velja, da sta dva zmagovalca.

1.3 Varianta z naključnim žrebom

Pri varianti z naključnim žrebom se v primeru potrebe po izravnavi števila udeležencev žrebajo pari predkola pri čemer se izvzamejo prvi štirje najvišji po ratingu. Pri žrebanju prvega kola se gleda edinole to, da prvi štirje nosilci ne igrajo med seboj. Prva ekipa, ki se izžreba je domačin, naslednja pa njegov nasprotnik. Bele figure na lihih deskah ima gostujoča ekipa. Barve figur so tako določene z žrebom. V primeru neodločenega izida se gleda rezultat na višjih deskah (najprej se odšteje zadnja, nato predzadnja in tako do prve deske). V primeru samih remijev se odigra dodatni dvoboj na 15 minut z obrnjenimi barvami figur. V kolikor tudi tu zmagovalec ni določen se odigra dodatni dvoboj na zlate partije (beli 6 min, črni 5 min pri čemer mora beli zmagati).

C. Ševeninški sistem:

1. Dvoboj dveh moštev:

Rezultat dvoboja dveh moštev, ki se igra tako, da se igralec na prvi deski enega moštva pomeri z igralcem na prvi deski drugega moštva, igralec na drugi z drugim iz nasprotnega moštva itd., ne daje povsem realnega sorazmerja moči teh dveh moštev, predvsem zaradi objektivnih in subjektivnih vplivov na vrstni red igralcev v obeh moštvih.

Da bi dobili pravilno sorazmerje moči dveh moštev, se za primerjavo jemlje seštevek rezultatov vseh igralcev enega moštva, ki so igrali z vsakim igralcem drugega moštva. Temu načinu tekmovanja se reče ševeninški sistem in je primeren za propagandna prijateljska srečanja dveh ali več moštev. Tekmovanje mora zadostiti naslednjim pogojem:

- a) da imata obe moštvi enakokrat bele in črne figure
- b) da ima vsak igralec enega in drugega moštva izmenično bele in črne figure
- c) da imata v vsakem kolu obe moštvi enako število belih in črnih figur
- d) da se barva figur posameznih igralcev iz kola v kolo izmenično spreminja.

Iz tega sledi, da se dvoboji po ševeninškem sistemu igrajo s parnim številom igralcev v moštvu in da je nemogoče zadostiti vsem pogojem hkrati. Zaradi tega imamo več variant: klasično in sodobno.

Po klasični varianti se izvrši žrebanje igralcev obeh moštev (ali vrstni red določijo kapetani) in se v tem vrstnem redu vsedejo k prvemu kolu. Eno moštvo (ponavadi gostje) sedi, drugo se po vsakem kolu pomika za eno mesto naprej. Barva figur se za vsak dvoboj (kolo) menja. Slaba stran te variante je, da ima eno moštvo v posameznem kolu na vseh deskah črne figure, kar lahko slabo vpliva na rezultat in moralo moštva. Ker je ta varianta enostavna, se uporablja za množična hitropotezna srečanja dveh moštev.

Sodobna varianta je bolj komplicirana, ker se (za to obstojajo tabele) menjajo barve figur še v okviru posameznega kola.

Pri tekmovanju po ševeninškem sistemu je potrebno, da se poleg zapisnika vsakega kola vodi rezultat dvobojev po kolih. Rezerve igrajo na deskah, na katerih se igralci menjajo. Slaba stran je ta, da rezerva lahko večkrat igra z istim nasprotnikovim igralcem in da lahko ima večkrat isto barvo figur. V dvoboju po ševeninškem sistemu je zmagovalec moštvo, ki zbere večje število točk iz odigranih partij. V primeru neodločenega izida, odločajo meč točke posameznih kol, kar je vse treba predpisati s turnirskim pravilnikom.

D. Švicarski sistem:

Najbolj pravičen sistem tekmovanja je nedvomno krožni (Bergerjev) sistem, po katerem vsak udeleženec igra proti vsakemu. Če pa je število udeležencev preveliko v primerjavi z razpoloživim časom za izvedbo tekmovanja, je uporaba krožnega sistema neprimerna. Lahko ga uporabimo, vendar moramo deliti udeležence v predtekmovne skupine in nato igrati še finale najbolje uvrščenih v predtekmovanju. S tem se tekmovanje skrajša, vendar ima takšen način igranja hibe zaradi težav pri sestavljanju enako močnih predtekmovnih skupin in realnosti uvrstitve v finalu. Če se v primeru večjega števila udeležencev želimo izogniti naštetim nevšečnostim skrajšanega tekmovanja po krožnem sistemu ter tudi izločilnemu sistemu, uporabljamo takoimenovani švicarski sistem.

1. Osnovna načela švicarskega sistema

Danes je v uporabi več variant tega sistema, vendar obstajajo osnovna načela, ki so enaka za vse variante.

- Število kol se vnaprej določi in potrdi s turnirskim pravilnikom. Število kol v švicarskem sistemu ni strogo odvisno od števila udeležencev, temveč se lahko prilagodi željam organizatorja in potrebam turnirja. Lahko je 2-3 krat manjše od števila udeležencev pa tudi desetkrat manjše.
- Določanje parov: En igralec lahko samo enkrat igra z istim nasprotnikom. V vsakem kolu, če je to možno, igrajo med seboj igralci z enakim številom točk. Če ni možno, da med seboj igrajo igralci z enakim številom točk, potem igralec, če je to možno, igra z nasprotnikom, ki ima najbližje število točk. Iz tega sledi, da sistem neprenehoma teži k zmanjševanju števila igralcev s stodontnim in visokim rezultatom. Iz kola v kolo se tekmovalci razvrščajo v skupine:

- a) vodilni tekmovalci z visokim številom točk
- b) igralci s povprečnim številom točk in
- c) igralci z najmanjšim številom točk.

V prvem kolu imajo vsi igralci enako število točk. Potem v drugem kolu (bolje povedano pred pričetkom drugega kola) se igralci delijo v tri skupine:

- a) Igralce, ki so zmagali v prvem kolu
- b) igralce, ki so igrali neodločeno in
- c) igralce, ki so izgubili v prvem kolu.

Igralci vsake skupine igrajo med seboj v drugem kolu. Isti sistem skupin se nadaljuje v poteku celega turnirja. Tako naprimer: v četrtem kolu igrajo med seboj igralci, ki imajo po 3 točke, potem tisti, ki imajo po 2.5 točke, vse do skupine, ki ni osvojila niti pol točke.

- Barva figur se določa po načelu izenačevanja: bele figure ima igralec, ki je v preteklih kolic imel manjkrat bele figure od svojega nasprotnika, s katerim igra. Če pa sta oba igralca imela enako število partij z belimi figurami, potem se barva figur določa po posebnih pravilih za posamezne variante švicarskega sistema.
- Vsako kolo se mora v načelu končati pred pričetkom naslednjega kola. To sledi iz pravil za določanje igralnih parov. V turnirskih pravilnikih je treba predvideti dolžino trajanja partij (in čas za dokončanje eventualnih prekinjenih partij, teh s prehodom na hitrejši konec partij skoraj ni več), če pa se kljub temu katera partija ne konča do pričetka naslednjega kola (natančneje do časa določenega za sestavljanje parov za to kolo) potem se ta partija točkuje začasno po posebnih pravilih za posamezne variante švicarskega sistema. Verjetni izid nedokončane partije se redko uporablja za osnovo pri sestavljanju parov, največkrat se vpiše obema igralcema začasno po pol točke.
- Neparno število udeležencev: Turnir po švicarskem sistemu naj bi po možnosti imel parno število udeležencev. Če je število udeležencev, iz kateregakoli razloga, na začetku neparno, potem je v vsakem kolu en igralec prost, kar se v tabeli evidentira z znakom "-" ali "BYE", v rubriki, kjer se označuje nasprotnik. Isti igralec je lahko v teku turnirja prost samo enkrat. V vsakem kolu je prost igralec z najmanjšim številom točk (če jih je več pa odvisno od turnirske številke po pravilih za posamezne variante) pod pogojem, da pred tem ni bil prost. Igralec, ki je bil prost v posameznem kolu, dobi v tem kolu točko brez igre.

- Izstop igralca s turnirja (ali izključitev) s parnim številom udeležencev. Nastane podoben primer, kot pri neparnem številu udeležencev, ki je opisan v prejšnjem poglavju. Igralec, ki pove sodniku, da bo zapustil turnir*, ali igralec, ki je izključen s turnirja (zaradi ene, dveh ali treh partij, izgubljenih s kontumacem) ne bo upoštevan pri sestavljanju parov in se mu v naslednjih kolih vpisuje 0, kot da je partije izgubil. Pri upoštevanju barv figur neodigranih partij (dobljenih s kontumacem) se prav tako računa po pravilih za posamezne variante š.s.
 - * Če igralec ne sporoči sodniku, da ga ne bo na partijo naslednjega kola ali da izstopa s turnirja bo zaradi prekrška (omogočanje nasprotniku, da dobi točko brez igre) izključen s turnirja in bo proti njemu izvršena disciplinska prijava pripadajoči federaciji.
- Realnost uvrstitve: Realnost uvrstitve na turnirju po švicarskem sistemu je odvisna od števila kol in števila udeležencev ter od variante, ki je uporabljena pri sestavljanju igralnih parov. Nekateri menijo, da je cilj tekmovanja dobiti pravega zmagovalca, drugi pa želijo, da se dobi realna uvrstitev za več udeležencev. To število je omejeno in ne more presegati logičnih (in matematičnih) okvirov. Pri krožnem sistemu, v katerem vsak udeleženec igra z vsakim, se uvrstitev vseh šteje za realno. Torej, na turnirju z npr. 16-imi igralci, da bi vsak dokazal svoje mesto, mora odigrati vseh 15 partij. Če bi tekmovanje potekalo po pokalnem sistemu, ima najmočnejši igralec možnost, da to dokaže v vsega 4 kolih. Za drugega finalista se ne more z gotovostjo trditi, da je drugi (čeprav se v praksi tako računa), ker ni matematičnih možnosti izračuna. Zaradi tega je v pokalnem sistemu realna uvrstitev zmagovalca, v krožnem pa vseh udeležencev,
- Kako pa je v švicarskem sistemu? Švicarski sistem je v osnovi pravilen, ker se zmagovalec išče in dobi med najmočnejšimi igralci, ki med turnirjem dosežejo največ točk in med seboj igrajo. Vendar, da se najmočnejši igralec izloči, je potrebno, da se odigra primerno število kol. Na omenjenem turnirju s 16-imi udeleženci, če predpostavimo, da ni remijev, se bo najmočnejši igralec izločil šele po 4. kolu. Za drugega igralca po moči (enako za predzadnjega) pa to ne velja. Lahko samo trdimo, da se drugi igralec po moči nahaja v skupini (štirih) s po 3 točkami in je vprašanje, kdo je med njimi realno drugi (enako velja za predzadnjega).

Da bi se izločil drugi igralec po moči, je potrebno, da se odigra še nekaj kol. Na podlagi tega se da zaključiti, da je število realnih uvrstitev odvisno od števila kol in števila udeležencev, nekaj vpliva tudi varianta, po kateri se sestavljajo igralni pari ter razporeditev remijev. Obstaja več matematičnih formul za izračun števila realnih uvrstitev.

2. Delitev mest

Za razliko od tekmovanja, ki se igra po krožnem sistemu, je uporaba enotnih kriterijev pri delitvi mest na turnirjih, ki se igrajo po švicarskem sistemu, težavnejša. Namreč, pri krožnem sistemu so vsem igralcem nasprotniki isti, pri švicarskem sistemu pa vsak igra svoj turnir, torej vsak ima različne nasprotnike. Kriteriji so uporabni le za igralce pri vrhu tabele, brezpredmetni pa za tiste v sredini razpredelnice, kar je tudi bistvo švicarskega sistema in realnosti uvrstitve. Kot kriterij za določanje boljše uvrstitve na turnirjih, ki se igrajo po švicarskem sistemu, se uporablja **koeficient Buchholz**. Vsakemu igralcu iz skupine, ki ima enako število točk, se seštejejo vse točke

nasprotnikov, s katerimi je igral, ne glede na doseženi rezultat z njim. Igralec, ki ima tako več točk, ima prednost in to pomeni, da je igral z močnejšimi igralci ali bolj natančno s tistimi, ki so na koncu turnirja imeli več točk (boljši uspeh).

Postopek s partijami, ki niso odigrane: vsakemu igralcu, ki je dobil ali izgubil partijo brez igre, se kot navidezen rezultat v tej partiji vpiše pol točke. Takšno število točk se uporablja samo za izračun koeficienta Buchholz njegovih nasprotnikov. To pomeni, da se igralcu, ki je dobil partijo brez igre, odvzame pol točke, in igralcu, ki je izgubil, se doda pol točke.

Naslednja dva primera odstopata od tega pravila:

- Igralcu, ki je dobil partijo brez igre, se ne opravi korekcija koeficienta Buchholz za nasprotnika, katerega je dobil v tej partiji.
- Pri delitvi mest se vsem igralcem, ki delijo mesto, pri določanju koeficienta Buchholz računajo vse točke, najsi je kakšno dobil ali izgubil brez igre.

Primer in pojasnilo: V tabeli je podano število točk, ki so jih osvojili nasprotniki igralcev A in B, s katerimi so se sestali v navedenih kolid:

Kolo	Igralec A	Igralec B
1.	3,5	6
2.	6	3,5
3.	5,5	5
4.	8,5	8,5(8)
5.	6,5	6
6.	5,5	6,5
7.	7,5	7
8.	6	7,5
9.	7	6
10.	5,5	5,5
11.	5,5(6)	5,5
	67(67,5)	67(66,5)

Igralca A in B sta med seboj igrala v 4. kolu in igralec A je v 11. kolu dobil partijo brez igre.

- Čeprav je igralec A v 11. kolu dobil partijo brez igre, ne bo korekcije Buchholz koeficienta za tega nasprotnika, ker bi poleg točke brez igre v tej partiji dobil še pol točke več, kar ni logično, vsem drugim igralcem, ki so se srečali z nasprotnikom igralca A iz 11. kola, je potrebno izvršiti korekcijo in se bo računalo, kot da ima 6 točk.
- Igralec A in B sta medsebojno igrala v 4. kolu. Če bi izvršili korekcijo za te igralce (ker je igralec A v 11. kolu dobil točko brez igre) bi igralec B, ki je odigral vse partije, dobil od igralca A 8 točk in igralec A od igralca B 8,5 točk. To ni logično, ker bi pomenilo, da ne delita mesta in obenem gre v škodo igralca, ki je dobil točko brez igre.

Izračun koeficienta Buchholz za igralce, ki so dobili partijo zaradi neparnega števila udeležencev: če igralec v enem kolu ni imel nasprotnika, se njegov koeficient, izračunan za enega igralca manj, množi s korektivnim faktorjem (f), ki je izračunan kot količnik števila kol (k) in števila odigranih partij (n)

$$f = k/n$$

Slaba stran koeficienta Buchholz je, da je lahko rezultat naključja. Igralcem, ki so igrali z močnejšimi nasprotniki (in izgubili) se prišteva za koeficient več točk, tistim, ki so igrali s slabšimi (in dobili) pa manjše število točk. Zaradi tega se uporablja Harkinsov sistem ali srednji koeficient Buchholz. Ta se izračuna tako, da se za manjše število kol izločijo iz izračuna nasprotniki z najvišjim in najnižjim številom točk, pri turnirjih z več koli pa tudi po dva najboljša in najslabša.

Nadaljnji kriteriji so: **Sonneborn-Bergerjev** koeficient (kar se ne priporoča zaradi tega, ker vsi igralci niso igrali z istimi nasprotniki), **večje število zmag, medsebojni rezultat**, oziroma rezultati, **večje število zmag s črnimi figurami, žreb**. Vse je to potrebno predvideti s turnirskim pravilnikom, vključno z morebitnim igranjem naknadnega dvoboja, troboja itd. Za moštvena tekmovanja - glej moštveni pravilnik.

3. Turnirska dokumentacija

Zaradi pravilnega poteka turnirja, določanja igralnih parov in barv figur, kar je iz kola v kolo vse bolj zapleteno, je potrebno v teku turnirja voditi urejeno dokumentacijo, ki jo sestavljajo:

- turnirska tabela
- kartice igralcev in
- zapisniki kol

Po potrebi se poveča za število udeležencev in število kol. Tabela se vodi tako, da se v zgornjem levem vogalu vpiše turnirska številka nasprotnika v tem kolu, v spodnjem desnem vogalu pa skupno število točk tega igralca. Priporoča se, da se število točk vpisuje z "večjo" številko, številka nasprotnika pa z "manjšo" ter da se zaradi boljšega vpogleda izpisuje z različnimi barvami (npr. številka nasprotnikov rdeče-črno, v odvisnosti od barve figur v tem kolu ter število točk z neko tretjo barvo).

Mogoče se opis zdi malce "zastarel" v primerjavi z računalniškimi izpisi, vendar vsak sodnik mora dobro poznati pravila za sestavljanje igralnih parov in jih določati tudi brez računalnika, torej je računalnik le pripomoček. Po priporočilu FIDE, mora sodnik preveriti vse računalniško določene pare in garantirati, da so korektni.

Turnirska tabela ima ponavadi naslednjo obliko:

			1	2	3	4	5	Točke	Mesto	Buchholz
1										
2										
3										
4										
5										

Tako izpopolnjena tabela je zelo pregledna in za številne variante švicarskega sistema. Zadostuje brez vodenja posebnih kartic za igralce.

Tako je iz tabele razvidno:

- Število točk po vsakem kolu
- S kom je igral v posameznem kolu
- Barva figur v posameznem kolu s posameznimi nasprotniki
- Turnirska številka nasprotnika
- Rezultat proti posameznemu nasprotniku kot razlika med številom točk tega in predhodnega kola.

Lista parov za posamezna kola obenem služi kot zapisnik tega kola. Lista vsebuje:

- Redno številko vsakega para, to je hkrati številka igralne mize, na kateri igra ta igralni par, ki se prične od parov z največjim številom točk
- Imena igralcev vsakega para z njihovimi turnirskimi številkami (v oklepaju), pri čemer ima prvoimenovani igralec bele figure
- Rezultat v tem kolu
- Število točk vsakega igralca po prejšnjem kolu (to se ponavadi označuje za celo skupino igralcev z istim številom točk).

Primer zapisnika kola:

Naziv tekmovanja: _____

Kolo: _____ Datum _____ Čas pričetka: _____

Konec kola _____

T	Št.	Beli	Tur.št.	Rezultat	Črni	Tur.št.	T
5	1.	_____	(3)	_____ : _____	_____	(17)	5
	2.	_____	(8)	_____ : _____	_____	(16)	
							4,5
4,5	3.	_____	(28)	_____ : _____	_____	(23)	4,5
4	4.	_____	(24)	_____ : _____	_____	(25)	4
	5.	_____	(30)	_____ : _____	_____	(27)	
	6.	_____	(33)	_____ : _____	_____	(36)	
3,5	7.	_____	(40)	_____ : _____	_____	(7)	3,5

4. Klasifikacija variant švicarskega sistema

Švicarski sistem se lahko uporablja na veliko različnih načinov ali variant, ki se med seboj razlikujejo po metodi določanja igralnih parov v skupini z istim številom točk, določanju barv figur, selitvi igralcev v nižjo točkovno skupino ter še po nekaterih podrobnostih.

Številne variante švicarskega sistema lahko razdelimo v dve osnovni podskupini:

- Nedirigirane (klasične) in
- Dirigirane (rating controlled)

- Pri nedirigiranih variantah razlikujemo podskupini: **klasične** (loterijske-pari se določajo z žrebom) in **avtomatske**. Pri teh variantah se udeleženci razvrščajo v turnirsko tabelo z žrebom. Med nedirigiranimi variantami sta znani klasična in angleška varianta, med avtomatskimi pa italijanska, jugoslovanska krožna varianta in italijansko-švicarska varianta, pri katerih ni nič prepuščeno naključju razen žrebanja turnirskih števil. Italijanska varianta je enostavna za vodenje turnirjev in se uporablja za hitrejšo določanje igralnih parov (ročno) na vikend turnirjih. Jugoslovanska krožna varianta je težja za vodenje turnirjev (ročno določanje parov) vendar je bolj pravična za določanje barv figur, ki za razliko od italijanske variante ni odvisno od turnirske številke, razen v prvem kolu. Vse avtomatske variante se lahko vodijo z računalnikom.

Pri dirigiranih variantah rating ali kakšna druga jakostna klasifikacija igralcev igra primarno vlogo pri sestavljanju parov. Udeleženci se na začetku razvrstijo v turnirsko tabelo po moči (ratingu).

Dirigirane variante gredo v smeri večje učinkovitosti, da se čim hitreje doseže izločanje močnejših od slabših igralcev in se prav lahko vodijo z računalnikom. Med dirigiranimi variantami je najbolj znana ameriška varianta. Sodnikom priporočamo, da jo obvladajo, ker je osnova za vse druge dirigirane variante.

Vse avtomatske variante vsebujejo pravila, s katerimi se izloča subjektivna vloga sodnika in se sestavljanje parov objektivizira, tako da lahko vsak udeleženelec sam izračuna svojega nasprotnika v naslednjem kolu.

5. Osnove ameriške variante švicarskega sistema

V ameriški varianti se kot v vseh drugih dirigiranih variantah vrstni red igralcev na začetku določi po moči oziroma po ratingu igralcev. Tako v prvem kolu zgornja polovica igra s spodnjo polovico, ob menjanju barv figur. V rubriki (kartonu) se za vsakega igralca in za vsako kolo vodijo naslednji podatki: barva figur, turnirska številka in ime nasprotnika, rezultat in skupni rezultat. Poleg tega se v rubriko vpisuje najnovjši rating, ki je objavljen v uradni listi ameriške šahovske federacije, razen če v razpisu ni določeno drugače. Tuji igralci, ki nimajo ameriškega ratinga, se uvrščajo po ratingu FIDE, ali če tega nimajo po ratingu, ki ga imajo v svoji državi. Kanadski rating je enak ameriškem. Angleški rating se lahko pretvori v rating FIDE, če se pomnoži z 8 in se doda 600. Nemški "INGO RATING" se lahko pretvori v rating FIDE, če se pomnoži z 8 in se to odšteje od 2840.

Udeležencu brez uradnega ratinga se lahko da približni rating na podlagi ocene sodnika, zasnovani na razpoložljivih podatkih.

Če je lista udeležencev zaključena, se igralci (njihovi kartoni) razporedijo po ratingu, šele nato se še razporedijo igralci brez ratinga. Udeleženci z istim ratingom ter igralci, za katere se ne da oceniti moči, se razvrstijo z žrebom. Tako dobljene številke označujejo igralca do konca turnirja.

Sodnik lahko na turnir sprejme tudi zamudnike. Zamudnik izgubi partijo katerega koli kola, v katerem je bil odsoten, če nima primerne nasprotnika ali če je prepozno, da dobi nasprotnika. Zamudnik dobi številko, ki sledi številki zadnjevrščenega po



končanih pripravah, vendar se pri določanju parov postavlja na mesto, ki mu v tabeli pripada po ratingu.

V ameriški varianti so upoštevana osnovna načela švicarskega sistema in so posebnosti natančno opredeljene, posebna skrb se posveča menjanju barv figur iz kola v kolo.

6. FIDE varianta švicarskega sistema

Ta pravila za sestavljanje igralnih parov se uporabljajo na vseh tekmovanjih FIDE in tekmovanjih, ki se razpišejo po teh pravilih in se prijavljajo FIDE.

Ta pravila se uporabljajo na prvenstvenih tekmovanjih v Republiki Sloveniji, priporoča pa se uporaba na vseh turnirjih po švicarskem sistemu.

Diskete s programom za posameznika in moštvena tekmovanja, kakor tudi diskete z veljavno rating listo FIDE in slovenskim ratingom za turnirski in pospešeni šah, se dobijo pri Šahovski zvezi Slovenije.

Varianta je posebej obrazložena v Glasilu Odbora sodnikov pri ŠZS, navodila za uporabo programa na računalniku pa se dobijo s programom (disketo).

7. Švicarski sistem na moštvenih tekmovanjih

Švicarski sistem se lahko uporablja tudi na moštvenih tekmovanjih enako kot na posameznih, edina razlika pa je v načinu računanja rezultatov. V uporabi sta dva glavna kriterija:

- kot seštevek osnovnih točk (uporablja se na olimpiadi) ali
- kot seštevek meč točk.

Tudi za to varianto je izdelan program in se program lahko kupi pri ŠZS.

8. Švicarski sistem na olimpiadi

FIDE je prvič uporabila švicarski sistem na olimpiadi 1976 leta. To je dirigirana varianta, v kateri se moč moštev določa po povprečnem ratingu regularnih članov moštva. Igralci brez ratinga dobijo pogojni rating 2000.

Pri tako razvrščenih moštvi po dirigirani varianti igrajo moštva in zgornje z moštvi iz spodnje polovice tabele, s tem da se za prvo kolo žreba barva figur. V naslednjih kolih se izoblikujejo skupine z istim številom točk. V tej skupini se moštva razvrstijo po povprečnem ratingu in zopet prva polovica igra z drugo polovico moštev. Če katera partija ni končana, se za sestavljanje parov začasno računa kot neodločena.

Kriteriji za boljšo uvrstitev so:

- večje število osnovnih točk
- boljši koeficient Buchholz, ki se računa po osnovnih točkah vseh nasprotnikov, s katerimi so člani moštva igrali
- večje število meč točk
- seštevek vseh točk nasprotnikov, katere je moštvo premagalo plus polovica točk seštevka točk vseh nasprotnikov, s katerimi je moštvo igralo neodločeno
- boljši srednji koeficient Buchholz, ki se dobi tako, da se pri seštevanju izpustijo nasprotniki (po dva) z najvišjim in najnižjim številom točk.

9. Pokalna varianta je bila v uporabi v Sloveniji za finale pokalnega tekmovanja. Osnova za sestavo parov so bile meč točke.

10. Varianta ameriške šahovske federacije

Ameriška šahovska federacija svoja nacionalna moštvena prvenstva računa po meč točkah. Igra se tudi po dirigirani varianti, to je po ratingu moštev oziroma njihovih članov. Uporabljajo se v glavnem pravila za individualna tekmovanja po švicarskem sistemu, nekatera so pa prilagojena moštvenim tekmovanjem.

Za vsako moštvo se vodi karton, podoben tistemu za posamezna tekmovanja: vpisujejo se podatki o rezultatu meča in številu osnovnih točk.

Člani v moštvi morajo biti razporejeni po ratingu. Rating moštva, ki se vpiše v karton, je povprečni rating regularnih članov moštva.

Moštva se za določanje igralnih parov razvrščajo najprej po meč točkah, potem pa po ratingu. Pri vsakem moštvi se barva figur posameznih igralcev izmenično spreminja od prve šahovnice navzdol. Določila o barvi figur veljajo za igralca na prvi šahovnici.

Vsak član moštva dobi točko za svojo partijo, kot je to predvideno za individualna tekmovanja. Moštvo kot celota dobi na podlagi števila doseženih točk svojih članov meč točke: 1, 1/2 in 0. Če moštvo nima nasprotnika, dobi 1 meč točko, prav tako, če nasprotniki zamudijo več kot 1 uro, odsotno moštvo pa 0. Neodigrane partije (meči) se posebej označujejo. Končni vrstni red se določa na podlagi meč točk.

11. FIDE varianta švicarskega sistema na moštvenih tekmovanjih v Sloveniji

1. Na moštvenih tekmovanjih (in posameznih) v Sloveniji se za določanje igralnih parov uporablja FIDE varianta švicarskega sistema in prilagoditev te variante moštvenim tekmovanjem po pravilniku za olimpiado. Prvi kriterij za razvrstitev je povzet po ameriški varianti za moštvena tekmovanja.

1 V Sloveniji se vrstni red moštev določa na podlagi osnovnih točk.

2. Za vsako moštvo se vodi karton ali rubrika v tabeli, podobno tistemu za posamezna tekmovanja, vpisujejo se podatki o rezultatih meča in številu osnovnih točk.

2.1 Člani v moštvu morajo biti razporejeni po moštvenem pravilniku ŠZS in sicer po naslovih (kategorijah) ali po ratingu.

2.2 Rating moštva, ki se vpiše v karton, je povprečni rating regularnega števila članov moštva z najvišjim ratingom.

2.3 Za igralce-ke, ki nimajo ratinga (najprej se uporabi rating FIDE, nato pa slovenski), se uporablja namišljeni rating po naslednji tabeli:

MK - 2150, I.k. - 2000, II. k. - 1850, III. k. in nižje - 1700 za ženske kategorije pa 100 točk manj.

2.4 moštva se za določanje igralnih parov za 1. kolo razvrstijo po povprečnem ratingu. Če imata dve moštvi enak povprečni rating, se višje mesto v turnirski tabeli dodeli moštvu, ki ima prvo rezervo z višjim ratingom, potem naslednjo rezervo in na koncu z žrebom.

2.5 Moštva se za določanje igralnih parov za naslednja kola razvrščajo najprej po osnovnih točkah, potem pa po ratingu.

3. Vsak član moštva dobi točko za svojo partijo, kot je to predvideno za posamezna tekmovanja. Moštvo kot celota dobi vsoto doseženih točk svojih članov (osnovnih točk).

3.1 Če moštvo nima nasprotnika, dobi osnovne točke predvidene po ekipnem pravilniku. Neodigrane partije (meči) se posebej označujejo.

3.2 Kriteriji za boljšo uvrstitev so:

- večje število osnovnih točk
- boljši koeficient Buchholz po osnovnih točkah
- večje število meč točk
- medsebojni rezultat
- žreb.

4. Igralni pari se določajo od vodilne rezultatske skupine navzdol.

4.1 Igralni pari se določajo neglede na barvo figur. Vsa določila o barvi figur veljajo za igralca na prvi šahovnici.

4.2 Pri določanju igralnih parov se prednostno določajo igralni pari v isti točkovni skupini in šele nato se neko moštvo lahko preseli v nižjo skupino.

-
5. Barva figur se za 1. kolo žreba za 1. igralni par po pravilih FIDE za švicarski sistem.
- 5.1 V ostalih kolih se barva figur določa po naslednjih kriterijih:
- izenačevanje barv figur
 - menjanje barv figur
- 5.2 Če sta dve moštvi imeli enako število belih in črnih figur, nastanejo naslednji 3 primeri:
- če sta imeli v predhodnem kolu nasprotno barve, se uporablja načelo menjanja barv figur za obe moštvi
 - če sta imeli enak razpored barv, ima prednost pri izenačevanju barv figur moštvo z višjim mestom v turnirski tabeli
 - moštvo se dodeli tista barva figur, ki pomeni najmanjšo ponovitev barv figur za obe moštvi.
1. Za izračun koeficienta Buchholz se štejejo vse točke odigranih partij in pol točke za neodigrane partije (kontumac).