

METODOLOGIE DI CALCOLO NEI SISTEMI DI SPAREGGIO

08/12/2013



di Rosario Caruso

PREMESSA

Quando si organizza, si arbitra o si gioca un evento scacchistico ciò che tutti si auspicano è che a fine manifestazione si possano delineare, in maniera netta ed inequivocabile, le posizioni da podio e, magari, anche qualche posizione più in là.

Tale esigenza è dettata da una questione di:

- immagine, da parte dell'organizzatore;
- gestibilità, da parte degli arbitri nel dover curare eventuali spareggi ed il loro protrarsi;
- malcontento, da parte dei giocatori che digeriscono poco e male il vedere trasformare il torneo di scacchi in una lotteria.

Nei sistemi Round Robin tale speranza è ben riposta dal momento che ogni giocatore gioca contro tutti gli altri delineando così una piramide ben definita che sarà tanto più attendibile quanto più numerosi saranno i giocatori e, di conseguenza, i turni di gioco che dovranno sostenere.

Purtroppo nella pratica quotidiana è impensabile gestire un torneo Round Robin con centinaia, ma anche con decine, di giocatori. Si pensi ai costi di realizzazione e al dilatarsi dei tempi di svolgimento della manifestazione (ad es. 36 giocatori disputerebbero 35 partite ciascuno).

E' praticamente **IMPROPONIBILE!!!**

In un torneo svizzero, invece, si è ragionevolmente in grado di individuare il vincitore purché il numero **N** di giocatori sia minore o al più uguale a **2** elevato al numero **T** di turni: **$N \leq 2^T$** .

Per ogni turno ulteriore, in linea di massima, si riesce ad individuare correttamente una posizione in classifica in più; ad esempio, con 7 turni potremo individuare il vincitore tra al più 128 giocatori mentre, sempre ragionevolmente, saremo in grado di selezionare correttamente anche il secondo classificato solo tra 64 giocatori, ed anche il terzo solo se i giocatori sono meno di 32.

In genere quindi è consigliabile svolgere uno o due turni in più rispetto al minimo teorico: ad esempio per 50 giocatori, sono adeguati 8 turni, accettabili 7, mentre un torneo su 6 turni, che sono «il minimo indispensabile», a rigore non sarebbe consigliabile.

Questo in teoria.

In pratica tanti tornei sono giocati su 5 turni, che sono quelli che si riescono ad organizzare in un fine settimana, e non se ne riesce a prevedere con precisione il numero di partecipanti;
pertanto la selezione del podio è giocoforza affidata agli **spareggi tecnici**.

Principi generali

Capita spesso che due o più giocatori finiscano il torneo con pari punteggio.

La scappatoia di classificare a pari merito i giocatori non è sempre possibile, soprattutto quando sono in palio una qualificazione e/o l'assegnazione di un titolo e/o l'accesso ad un premio indivisibile.

Pertanto si può effettuare uno spareggio tra giocatori a pari punti grazie al sistema Buchholz, al sistema Sonneborn-Berger e al sistema Koya (ne esistono altri ma i menzionati sono i più usati nel nostro settore).

Campi di applicazione

Nei tornei a sistema svizzero lo spareggio si può effettuare sia con il Buchholz che con il Sonneborn-Berger; mentre nei tornei con girone all'italiana, semplice o doppio, va applicato il sistema Sonneborn-Berger.

Va chiarito che non ha senso usare il Buchholz in un torneo all'Italiana perché per i pari punti il valore dello spareggio coincide.

Il sistema Koya è applicabile in entrambi i precedenti casi e solitamente è un criterio aggiuntivo qualora dai precedenti non emerga un vincitore.



N.B. – Per “criterio aggiuntivo” non si intende che viene aggiunto alla fine quando ci troviamo in difficoltà, significa invece che nel creare un nuovo torneo daremo

priorità, nella scelta degli spareggi, ai primi due sistemi (Buchholz e Sonneborn-Berger) e solo dopo il “*fallimento*” di questi, il software usato, prenderà in considerazione il calcolo dello spareggio secondo il Koya.

Ad esempio se abbiamo scelto i seguenti criteri di spareggio:

1. Buchholz totale;
2. Buchholz Cut 1
3. Buchholz mediano
4. Sonneborn-Berger
5. Koya

l'applicativo usato per la gestione del torneo comincerà a spareggiare dal primo criterio, in caso di ulteriore parità passerà al secondo e così via fino ad arrivare al Koya.

Base di calcolo

E' necessario usare come base per i conteggi il tabellone del torneo, aggiornato con tutte le notizie necessarie.

Regolamento del torneo

Non si deve attendere, pertanto, la fine del torneo per domandarsi quale metodo di spareggio è stato previsto. Bisogna verificare se il bando-regolamento del torneo prevede come trattare i giocatori a pari punti: si eviteranno, così, sia le discussioni con i giocatori sia il coinvolgimento personale che del circolo organizzatore.

Qualora il bando non preveda niente in merito si provvederà prima dell'inizio del torneo alla scelta dei criteri di spareggio dandone comunicazione verbale, ai giocatori astanti, e per iscritto nella bacheca dove verranno affissi turni di gioco e classifica.

- IMPORTANTE -

In linea generale è bene tener presente che quando capita che due o più giocatori finiscano il torneo a pari punti i criteri di spareggio utilizzabili, a secondo del sistema di abbinamento scelto, possono essere nell'ordine:

1. Buchholz (nelle possibili varianti) e/o Sonneborn-Berger e/o Koya
2. A.R.O.
3. A.P.R.O.
4. Incontro diretto (se effettuato)
5. Maggior numero di vittorie
6. Maggior numero di partite con il Nero
7. Risultati ottenuti contro i singoli giocatori nell'ordine di classifica; ovvero il primo giocatore in ordine di classifica contro il quale si è ottenuto un risultato, sia pure di parità, dà la precedenza in classifica.
8. Organizzare uno o più match di spareggio tra gli interessati.

Se dopo l'applicazione di questi criteri si dovesse avere ancora parità si procederà, se necessario, al sorteggio.

Ma andiamo a vedere in dettaglio ...

SISTEMA BUCHHOLZ

Il Buchholz è la somma dei punteggi degli avversari del giocatore.

Il valore più alto indica che si è giocato con avversari mediamente ben piazzati in classifica finale, che quindi hanno giocato meglio e di conseguenza hanno reso la prestazione più alta rispetto a giocatori a pari punti.

Il Buchholz ha numerose varianti.

Perché?

Può accadere che la somma dei punti degli avversari di due giocatori a pari merito possa essere uguale per entrambi, si cerca perciò, avendolo stabilito a inizio torneo, di raggiungere un risultato utile scartando opportunamente, dal Buchholz totale, alcuni punteggi secondo i seguenti criteri:

Dato il seguente tabellone calcoliamo i vari spareggi Buchholz relativi al giocatore n.1 Andrea che ha “giocato” tutte le partite:

Name	PUNTI	1	2	3	4	5	Punti Riv.	Buch T
1 ANDREA	2,5	+W5 2,0	=B4 2,0	-W2 3,5	-B9 3,5	+W8 1,5	2,5	12,5
2 BRUNO	3,5	+B6 2,0	=W9 3,5	+B1 2,5	-W3 3,5	+B7 2,0	3,5	13,5
3 CARLO	4	+W7 2,0	-B5 2,0	+2	+B2 3,5	+W4 2,0	3,5	11,5
4 DARIO	2	+B8 1,5	=W1 2,5	-B9 3,5	=W5 2,0	-B3 3,5	2,0	13,0
5 FRANCESCO	1,5	-B1 2,5	+W3 3,5	-3	=B4 2,0	-W6 2,0	2,0	13,0
6 GIORGIO	2	-W2 3,5	-B7 2,0	+1	-2,5	+B5 2,0	2,0	11,0
7 LUIGI	2	-B3 3,5	+W6 2,0	-3	+1,5	-W2 3,5	2,0	13,5
8 MARIO	2	-W4 2,0	+1,5	-3,0	+1,5	-B1 2,5	1,5	10,5
9 ROBERTO W	3,5	+2	= B2 3,5	+W4 2,0	+W1 2,5	-4,5	3,5	14,5

- **Buchholz totale o integrale**, o più semplicemente Buchholz: prevede la somma di tutti i punteggi degli avversari incontrati (in verde):
 $2,0 + 2,0 + 3,5 + 3,5 + 1,5 = 12,5$.
- **Buchholz tagliato** (*Buchholz Cut 1* secondo la FIDE): scarta dalla somma il punteggio dell'avversario che ha fatto meno punti:
 $2,0 + 2,0 + 3,5 + 3,5 = 11,0$
Tale principio può essere allargato allo scarto dei 2 punteggi più bassi degli avversari (*Buchholz Cut 2*), come ulteriore spareggio:
 $2,0 + 3,5 + 3,5 = 9,0$
- **Buchholz mediano** (*Median Buchholz*): scarta dalla somma il punteggio dell'avversario che ha fatto più punti e quello dell'avversario che ha fatto meno punti: **$2,0 + 2,0 + 3,5 = 7,5$**
Tale principio può essere allargato allo scarto di 2 (o anche più) punteggi in alto e in basso (*Median Buchholz 2*), come ulteriore spareggio: nel caso di due punteggi in alto scarteremo **3,5** e **3,5** mentre per i due punteggi in basso scarteremo **1,5** e **2,0** ottenendo così un Median Buchholz 2 = **2,0**
- **Somma di Buchholz** (*Sum of Buchholz*): è la somma dei Buchholz degli avversari (in azzurro): **$13,0 + 13,0 + 13,5 + 14,5 + 10,5 = 64,5$**

N.B. - Quanto finora descritto ha la sua valenza in un torneo con numero pari di giocatori, per cui senza BYE, e in cui tutti i giocatori abbiano “giocato” le loro partite.

Un problema del sistema è cosa calcolare nel caso di partite non giocate per qualsiasi motivo, anche per più turni. Seppur nel tempo si sono valutate e applicate varie soluzioni, nessuna è stata ritenuta soddisfacente. Ancor più serio è il problema che si genera quando uno degli avversari incontrati si ritira dal torneo. In questi casi il Buchholz ne risente e si può essere penalizzati in classifica finale.



Per porre rimedio a questo inconveniente la FIDE introdusse una regola secondo la quale il risultato di una partita non giocata per qualunque motivo (bye incluso) e indipendentemente da quanto registrato, al fine del calcolo dello spareggio tecnico, fosse da considerare come un pareggio contro se stesso.

Tale regola fu applicata a quasi tutti i sistemi di spareggio, compreso il Buchholz. Di conseguenza se si saltava un turno di gioco, per quel turno l'avversario da conteggiare era se stesso e si sommava il proprio punteggio in classifica finale. Per calcolare lo spareggio tecnico come indicato dalla regola FIDE era da usare l'accorgimento che, siccome il pareggio vale mezzo punto, al proprio punteggio in classifica si toglieva mezzo punto per la partita vinta a forfait e si aggiungeva mezzo punto per la partita persa a forfait. Il nuovo punteggio così ricavato, da usare per il calcolo, era definito proprio *punteggio rivalutato*.

Così innovando, nonostante si fosse introdotta una certa difficoltà di calcolo manuale, sembrava tutto a posto. Purtroppo la successiva pratica di torneo evidenziò che l'applicazione della regola favoriva il giocatore di alta classifica che aveva saltato una partita: sommare il suo punteggio rivalutato - ovviamente alto - spesso decideva la contesa a suo vantaggio.



Per ovviare a questo difetto della regola, dopo il Congresso 2009 tenutosi a Kallithea, Grecia, la FIDE ha introdotto il punteggio dell'avversario virtuale per il turno non giocato.

Con questo nuovo modo di calcolare il Buchholz bisogna fare un distinguo tra partite vinte o perse a forfait (bye incluso).

Con quale proposito?

Non penalizzare i giocatori che subiscono il forfait o, senza colpa, ricevono un bye in tornei con numero dispari di giocatori.

Se si **vince** una partita a forfait (o per bye), essa (con l'avversario virtuale per quel turno) porta un contributo per il proprio Buchholz pari al "*proprio punteggio avuto prima di quel turno + nulla per quel turno + mezzo punto per ogni turno restante*".

Se si **perde** una partita a forfait, essa (con l'avversario virtuale per quel turno) porta un contributo per il proprio Buchholz pari al "*proprio punteggio avuto prima di quel turno + 1 punto per quel turno + mezzo punto per ogni turno restante*".

In entrambi i casi, per gli avversari che hanno incontrato il giocatore in questione non cambia nulla rispetto al precedente modo di calcolare il Buchholz: il punteggio in classifica del giocatore è rivalutato, ai fini dello spareggio tecnico, togliendo mezzo punto per ogni vittoria a forfait (o bye), o aggiungendo mezzo punto per ogni sconfitta a forfait.

In formula si avrà:

$$\mathbf{Svon = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 * (n - R)}$$

dove per il giocatore P che non ha giocato un turno R:

n = numero di turni completati

Svon (score of virtual opponent after round n) = punteggio dell'avversario virtuale dopo il turno n

SPR (score of P before round R) = punteggio di P prima del turno R

SfPR (forfeit score of P in round R) = punteggio forfeit di P al turno R

Esempio 1: al turno 3 di un torneo da 9 turni il giocatore P non si è presentato.

Il punteggio di P dopo 2 turni è 1.5. Il punteggio del suo avversario virtuale è:

$$S_{\text{von}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ dopo il turno 3.}$$

$$S_{\text{von}} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ alla fine del torneo.}$$

Esempio 2: al turno 6 di un torneo da 9 turni l'avversario di P non si è presentato.

Il punteggio di P dopo 5 turni è 3.5. Il punteggio del suo avversario virtuale è:

$$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ dopo il turno 6.}$$

$$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ alla fine del torneo.}$$

Per meglio chiarire l'intero procedimento,
osserviamo il tabellone seguente...

...in esso abbiamo la classifica finale dei giocatori con i punti effettivi, non ancora rivalutati...

Name	PUNTI	1	2	3	4	5
1 ANDREA	2,5	+W5	=B4	-W2	-B9	+W8
2 BRUNO	3,5	+B6	=W9	+B1	-W3	+B7
3 CARLO	4	+W7	-B5	+ Bye	+B2	+W4
4 DARIO	2	+B8	=W1	- B9	=W5	-B3
5 FRANCESCO	1,5	-B1	+W3	- Bye	=B4	-W6
6 GIORGIO	2	-W2	-B7	+ Bye	- Bye	+B5
7 LUIGI	2	-B3	+W6	- Bye	+ Bye	-W2
8 MARIO	2	-W4	+ Bye	- Bye	+ Bye	-B1
9 ROBERTO W	3,5	+ Bye	= B2	+W4	+W1	<u> </u>

...andremo ora a “rivalutare” il punteggio in classifica di ogni giocatore, ai fini dello spareggio tecnico, togliendo mezzo punto per ogni vittoria a forfait (o bye), e aggiungendo mezzo punto per ogni sconfitta a forfait.

Pertanto tutti i **Bye**, assumeranno il valore di 0,5 punti (*anche il ritirato vale 0,5 punti) ottenendo così i punteggi nella colonna Punti Riv.

Name	PUNTI	1	2	3	4	5	Punti Riv.
1 ANDREA	2,5	+W5	=B4	-W2	-B9	+W8	2,5
2 BRUNO	3,5	+B6	=W9	+B1	-W3	+B7	3,5
3 CARLO	4	+W7	-B5	(+) 0,5	+B2	+W4	3,5
4 DARIO	2	+B8	=W1	- B9	=W5	-B3	2,0
5 FRANCESCO	1,5	-B1	+W3	(-) 0,5	=B4	-W6	2,0
6 GIORGIO	2	-W2	-B7	(+) 0,5	(-) 0,5	+B5	2,0
7 LUIGI	2	-B3	+W6	(-) 0,5	(+) 0,5	-W2	2,0
8 MARIO	2	-W4	(+) 0,5	(-) 0,5	(+) 0,5	-B1	1,5
9 ROBERTO W	3,5	(+) 0,5	= B2	+W4	+W1	(-) 0,5 *	3,5

Una volta rivalutato il punteggio di tutti i giocatori, calcoliamo, laddove il giocatore ha ricevuto il bye (o ha vinto o ha perso a forfait), il punteggio del suo “avversario virtuale” il cui risultato riportiamo sotto al bye stesso.

Quindi calcoliamo il punteggio dell'avversario virtuale dei giocatori: 3 - 5 - 6 - 7- 8 -9.

Name	PUNTI	1	2	3	4	5
1 ANDREA	2,5	+W5	=B4	-W2	-B9	+W8
2 BRUNO	3,5	+B6	=W9	+B1	-W3	+B7
3 CARLO	4	+W7	-B5	+ Bye 2	+B2	+W4
4 DARIO	2	+B8	=W1	-B9	=W5	-B3
5 FRANCESCO	1,5	-B1	+W3	- Bye 3	=B4	-W6
6 GIORGIO	2	-W2	-B7	+ Bye 1	- Bye 2,5	+B5
7 LUIGI	2	-B3	+W6	- Bye 3	+ Bye 1,5	-W2
8 MARIO	2	-W4	+ Bye 1,5	- Bye 3,0	+ Bye 1,5	-B1
9 ROBERTO W	3,5	+ Bye 2	= B2	+W4	+W1	- 4,5



E' importante chiarire un concetto.

Quando in un dato turno si calcola il punteggio dell'avversario virtuale, ad esempio nel caso del giocatore n.8 Mario, il calcolo viene effettuato sulla base del punteggio "in classifica" avuto fino a quel turno, ossia il punteggio che si ha tenendo in considerazione i punti che scaturiscono da un BYE o da un forfait, e non sulla base dei punti ricalcolati.

Cerchiamo di capire meglio quanto segue...

		1	2	3	4	5		
8 Mario	2.0		-W4	+BYE	-BYE	+BYE	-B1	

Al secondo turno si avrà il seguente punteggio:

punteggio avuto prima di quel turno + nulla per quel turno + mezzo punto per ogni turno restante: **0 + 0 + 1,5 = 1,5 pt.**

Al terzo turno:

punteggio avuto prima di quel turno + 1 punto per quel turno + mezzo punto per ogni turno restante: **1 + 1 + 1 = 3 pt.**

A quarto turno:

punteggio avuto prima di quel turno + nulla per quel turno + mezzo punto per ogni turno restante: **1 + 0 + 0,5 = 1,5 pt.**

Questi punteggi così ottenuti andranno poi sommati ai punti rivalutati dei giocatori numero 4 e 1, contro cui ha giocato Mario, per calcolare il Buchholz totale.

Calcoliamo quindi il Buchholz totale dei giocatori, riportando sotto ad ogni turno il punteggio (con colore azzurro) del giocatore incontrato.

I punti in rosso sono quelli dell'avversario virtuale del giocatore che ha ricevuto il bye per qualche motivo.

Name	PUNTI	1	2	3	4	5	Punti Riv.	Buch T
1 ANDREA	2,5	+W5 2,0	=B4 2,0	-W2 3,5	-B9 3,5	+W8 1,5	2,5	12,5
2 BRUNO	3,5	+B6 2,0	=W9 3,5	+B1 2,5	-W3 3,5	+B7 2,0	3,5	13,5
3 CARLO	4	+W7 2,0	-B5 2,0	2	+B2 3,5	+W4 2,0	3,5	11,5
4 DARIO	2	+B8 1,5	=W1 2,5	-B9 3,5	=W5 2,0	-B3 3,5	2,0	13,0
5 FRANCESCO	1,5	-B1 2,5	+W3 3,5	3	=B4 2,0	-W6 2,0	2,0	13,0
6 GIORGIO	2	-W2 3,5	-B7 2,0	1	2,5	+B5 2,0	2,0	11,00
7 LUIGI	2	-B3 3,5	+W6 2,0	3	1,5	-W2 3,5	2,0	13,50
8 MARIO	2	-W4 2,0	1,5	3,0	1,5	-B1 2,5	1,5	10,50
9 ROBERTO W	3,5	2	= B2 3,5	+W4 2,0	+W1 2,5	4,5	3,5	14,50

SISTEMA SONNEBORN-BERGER

Considera, per i pari punti, la somma dei punteggi interi degli avversari con cui hanno vinto e la metà di quelli con cui hanno pattato.

Per i tornei individuali all'Italiana (Round Robin) è il sistema più antico e il più usato nel nostro Paese, e può essere usato anche per tornei di tipo Svizzero.

Le partite non disputate

Per le partite non disputate, ai fini del calcolo del Sonneborn-Berger, è da fare un distinguo per i tornei a formula svizzera e quelli all'italiana (Round Robin).

Il contributo dell'avversario virtuale dipende anche dal numero del turno in cui avviene il forfait, può accadere quindi che in un Round Robin due giocatori possono vincere a forfait con lo stesso avversario, ma avere due contributi molto diversi se lo incontrano a distanza di parecchi turni (ad esempio se uno lo incontra al primo turno e l'altro all'ultimo).

Il che non sarebbe giusto.

Pertanto si applicherà la regola dell'avversario virtuale, nel caso di tornei gestiti con sistema svizzero, al contrario, nei sistemi Round Robin, il risultato delle partite non giocate è considerato come se fossero state giocate, così come mostrato nel seguente esempio...

Esempio di calcolo: dal seguente tabellone calcoliamo prima il S-B di Pluto; e poi quello di Gambadilegno sia col metodo per tornei con sistema svizzero (1) che col metodo per tornei all'italiana (2)

ID	NAME	Pts	1	2	3	4	5	6
1	Pippo	4.0	+W9	+B6	-BYE	=W3	+B5	=B2
2	Pluto	4.5	+B10	+W5	=B3	=W4	+B7	=W1
3	Topolino	4.0	+W11	+B8	=W2	=B1	=B4	=W7
4	Gambadilegno	4.5	+B12	+W7	+BYE	=B2	=W3	=B6
5	Zio Paperone	3.0	+W13	-B2	+W8	=B6	-W1	=B14
6	Nonna Papera	4.0	+B14	-W1	+B10	=W5	+B13	=W4
7	Qui	3.5	+W15	-B4	+W12	+B9	-W2	=B3
8	Quo	3.0	+B16	-W3	-B5	=W14	=B10	+W15
9	Qua	3.0	-B1	=W14	+B16	-W7	+B12	=W10
10	Minni	3.0	-W2	+B13	-W6	+B11	=W8	=B9
11	Gastone	2.0	-B3	=W16	=B14	-W10	=B15	=W12
12	Paperino	1.5	-W4	+B15	-B7	-W13	-W9	=B11
13	Eta Beta	1.5	-B5	-W10	=B15	+B12	-W6	-W16
14	Emy	2.5	-W6	=B9	=W11	=B8	=W16	=W5

Nel caso di Pluto non vi sono forfait e pertanto il calcolo è immediato.

Per Gambadilegno essendoci invece un Bye ragioniamo prima come se il sistema fosse svizzero applicando l'avversario virtuale **(1)**; mentre all'italiana il risultato delle partite non giocate è considerato come se fossero state giocate **(2)**.

ID NAME	1	2	3	4	5	6	S-B
2 Pluto	+10/3	+5/3	=3/2	=4/2.25	+7/3.5	=1/2	15.75
4 Gambadilegno	+12/1.5	+7/3.5	<u>Bye/3.5</u>	=2/2.25	=3/2	=6/2	14.75 (1)
4 Gambadilegno	+12/1.5	+7/3.5	<u>Bye/1</u>	=2/2.25	=3/2	=6/2	12.25 (2)

Chi ottiene in tal modo il maggior numero di punti avra' la precedenza in classifica.

N.B. - Risultando ancora per gli ex-aequo la parita' di punti, dopo aver effettuato il precedente conteggio, occorrera' prendere in considerazione i risultati diretti da essi ottenuti con i singoli giocatori nell'ordine di classifica, compresi gli stessi ex-aequo (quest'ultimo criterio non è contemplato dal Sonneborn-Berger ma è previsto dalla FIDE).

Per meglio chiarire come si deve procedere in quest'ultimo confronto, si riportano alcuni esempi:

1. I giocatori classificati occupano il terzo e quarto posto in classifica:
 - a) si confrontano i risultati ottenuti da ciascuno di essi con il primo classificato, dando la precedenza in classifica (e cioè il terzo posto) a chi avrà ottenuto con esso il miglior risultato;
 - b) in caso di parità si procederà ad analogo confronto con il secondo classificato;
 - c) in caso di nuova parità si prenderà in considerazione il risultato ottenuto nel confronto diretto tra i due exaequo;
 - d) risultando ancora la parità, il confronto verrà effettuato con il quinto classificato e così di seguito fino a quando uno dei due ex-aequo risulterà in vantaggio.

- 2.** I giocatori in classifica occupano il primo e il secondo posto in classifica:
- a)** si prenderà in considerazione il risultato ottenuto nel confronto diretto tra i due ex-aequo;
 - b)** in caso di risultato pari, il confronto verrà effettuato con il terzo classificato ed eventualmente con il quarto, quinto, ecc. fino a quando uno dei due ex-aequo risulterà in vantaggio.

SISTEMA KOYA

E' la somma dei punti ottenuti contro gli avversari che hanno realizzato almeno il 50% del punteggio possibile.

Nel calcolo dello spareggio con il sistema Koya sono considerate solo le partite effettivamente giocate, in quanto per le partite non giocate l'avversario semplicemente non esiste.

Per questo sistema non si applica la regola dell'avversario virtuale perché per i tornei Round Robin (per i quali il sistema Koya è stato originariamente concepito) darebbe origine a differenze di trattamento tra giocatori che abbiano avuto forfait da uno stesso avversario in momenti diversi.

Varianti

Le varianti di questo sistema, estesa o ridotta, possono spostare più in basso o più in alto la percentuale indicata fino a trovare una soluzione.

Esempio di calcolo

ID	NAME	Pts		1	2	3	4	5	6
1	Pippo	4.0		+W9	+B6	-BYE	=W3	+B5	=B2
2	Pluto	4.5		+B10	+W5	=B3	=W4	+B7	=W1
3	Topolino	4.0		+W11	+B8	=W2	=B1	=B4	=W7
4	Gambadilegno	4.5		+B12	+W7	+BYE	=B2	=W3	=B6
5	Zio Paperone	3.0		+W13	-B2	+W8	=B6	-W1	=B14
6	Nonna Papera	4.0		+B14	-W1	+B10	=W5	+B13	=W4
7	Qui	3.5		+W15	-B4	+W12	+B9	-W2	=B3
8	Quo	3.0		+B16	-W3	-B5	=W14	=B10	+W15
9	Qua	3.0		-B1	=W14	+B16	-W7	+B12	=W10
10	Minni	3.0		-W2	+B13	-W6	+B11	=W8	=B9
11	Gastone	2.0		-B3	=W16	=B14	-W10	=B15	=W12
12	Paperino	1.5		-W4	+B15	-B7	-W13	-W9	=B11
13	Eta Beta	1.5		-B5	-W10	=B15	+B12	-W6	-W16

ID	NAME		1	2	3	4	5	6	Koya
1	Pippo		+9/1	+6/1	Bye/0	=3/0.5	+5/1	=2/0.5	4.0
10	Minni		-2/0	+13/0	-6/0	+11/0	=8/0.5	=9/0.5	1.0

Altri criteri di spareggio

- **ARO** è l'acronimo inglese di Average Rating of Opponents (media dei rating degli avversari incontrati). Fornisce un'indicazione della forza presunta degli avversari incontrati. Ha come vantaggio che raramente assume lo stesso valore per due o più giocatori a pari punti, e come limite che prima di disputare l'ultima partita di torneo già se ne conosce il valore. Per tale motivo si preferisce usarlo come criterio secondario di spareggio. Non ha senso usare l'ARO in un torneo all'italiana perché il valore è noto già a inizio torneo.

- **APRO** è l'acronimo inglese di Average Performance Rating of Opponents (media delle performance degli avversari incontrati).

- **Somma del punteggio progressivo**

Dopo ogni turno un giocatore ha un certo punteggio in classifica: la somma di questi punteggi parziali determina la posizione in classifica tra pari punti. Preferibilmente questo criterio dovrebbe essere usato in tornei in cui i giocatori non hanno rating; inoltre favorisce chi parte bene. Tra gli svantaggi è che permette combine all'ultimo turno perché è possibile prevedere quale risultato serve a un giocatore per vincere. Esempio di calcolo:

A: 1 1 1 1 1 1 1 1 0 $\rightarrow \Sigma 1 2 3 4 5 6 7 8 8 = 44$

B: 0 1 1 1 1 1 1 1 1 $\rightarrow \Sigma 0 1 2 3 4 5 6 7 8 = 36$

Volendo si può applicare la variante che taglia uno o più turni, partendo dal primo.

- Somma del rating degli avversari (ORS)

ORS è l'acronimo inglese di Opponents' Ratings Sum (somma dei rating degli avversari incontrati).

Fornisce un'indicazione della forza presunta degli avversari incontrati. E' analoga all'ARO.

- Prestazione rating in torneo (TPR)

Si calcola la media del rating degli avversari incontrati e la si somma algebricamente al valore di riferimento in base alla percentuale di punti realizzati (Handbook FIDE, B.02 tabella A).



N.B. Con qualunque dei sistemi finora trattati nasca l'esigenza di effettuare match di spareggio è consigliato, nel rispetto dei regolamenti FIDE ed FSI, concordare con i giocatori interessati la tipologia e la durata del/dei suddetto/i match di spareggio, questo perché, indipendentemente dalle nostre decisioni, l'andamento stesso del torneo ha decretato l'applicazione di tale provvedimento per tanto è bene mettere i giocatori nelle migliori condizioni di gioco e limitarne lo stress e la stanchezza quanto più possibile.

Qualora tra gli interessati non si raggiunga un accordo o si arrivi a soluzioni poco pratiche si imporranno le decisioni arbitrali.

Conclusioni

Harry Golombek (1911-1995) scacchista e campione inglese, Grande Maestro *honoris causa* ed Arbitro Internazionale, negli anni settanta fece un esame comparato dei vari sistemi di spareggio e giunse alla conclusione che, se proprio non si può farne a meno, per il sistema Svizzero il più adatto è il Buchholz seguito dal punteggio progressivo; nel girone all'italiana il Sonneborn-Berger e poi il numero delle vittorie.

Nel caso si utilizzino più criteri di spareggio è opportuno che, dopo aver considerato il valore integrale (o ridotto) di un sistema, se ne utilizzi il ridotto (o l'integrale) e solo successivamente si ricorra a spareggio basato su altro criterio.

N.B. - In effetti è quello che (in linea di massima) già facciamo quando scegliamo i criteri di spareggio in Vega:

1. Buchholz Totale (integrale)
2. Buchholz Cut 1 (ridotto 1)
3. Buchholz Mediano (ridotto 2)
4. Sonneborn-Berger
5. Koya

Considerazioni finali
sull'avversario virtuale!

Quanto finora appreso sul sistema Buchholz ci ha chiarito le idee per quanto riguarda le metodologie di calcolo in esso contenute.

Anche in questo caso, purtroppo, la successiva pratica di torneo ha evidenziato, in particolari casi, un cattivo funzionamento nel calcolo dell'avversario virtuale, introdotto dopo il congresso di Kallithea 2009.

A conferma di ciò sono di seguito riportati i tabelloni e le classifiche di due simulazioni volutamente forzate per evidenziare il dato che interessa, ma il cui risultato finale si è già verificato nella realtà con non poche conseguenze di immagine nei confronti di organizzatori e arbitri.

Tabellone 1^ simulazione

myTournament
myTown - 15/06/2013, 15/06/2013

Tabellone al turno 6

ID	NAME	Rtg	T	Fed	Pts		1	2	3	4	5	6
1	Franco	2110	CM	PU	5.5		+B7	=W2	+B4	+W6	+B9	+W11
2	Rosario	1852	1N	SA	5.5		+W8	=B1	+W3	+BYE	+BYE	+BYE
3	3	1673	3N	CT	2.5		=B9	=W11	-B2	=W7	=B6	=W10
4	4	1642	2N	BL	2.5		=W10	=B12	-W1	=B8	=W7	=B5
5	5	1601	2N	MI	2.5		=B11	=W9	=B6	-BYE	=W8	=W4
6	6	1580	NC	AQ	2.5		=W12	=B10	=W5	-B1	=W3	=B8
7	7	1524	2N	RG	2.5		-W1	=B8	=W12	=B3	=B4	=W9
8	8	1502	NC	AN	2.5		-B2	=W7	=B11	=W4	=B5	=W6
9	9	1449	3N	CS	2.5		=W3	=B5	=W10	=B12	-W1	=B7
10	10	1436	NC	AN	2.5		=B4	=W6	=B9	=W11	-BYE	=B3
11	11	1401	NC	CB	2.5		=W5	=B3	=W8	=B10	=W12	-B1
12	12	1392	NC	AV	2.5		=B6	=W4	=B7	=W9	=B11	-BYE

Generato da Vega - www.vegachess.com
(copia registrata da: ROSARIO CARUSO)

Classifica 1^ simulazione

myTournament
myTown (15/06/2013, 15/06/2013)
Classifica al turno 6

Pos	Pts	ID	Ctg	NAME	Rtg	Fed	BucT
1	5.5	2	1N	Rosario	1852	SA	22.5
2	5.5	1	CM	Franco	2110	PU	16.5
3	2.5	11	NC	11	1401	CB	19.5
4	2.5	4	2N	4	1642	BL	19.5
5	2.5	9	3N	9	1449	CS	19.5
6	2.5	6	NC	6	1580	AQ	19.5
7	2.5	7	2N	7	1524	RG	18.5
8	2.5	8	NC	8	1502	AN	17.0
9	2.5	3	3N	3	1673	CT	17.0
10	2.5	5	2N	5	1601	MI	16.0
11	2.5	10	NC	10	1436	AN	16.0
12	2.5	12	NC	12	1392	AV	16.0

Tabellone 2^ simulazione

myTournament

myTown - 15/06/2013, 15/06/2013

Tabellone al turno 6

ID	NAME	Rtg	T	Fed	Pts	1	2	3	4	5	6
1	Franco	2110	CM	PU	5.5	+B7	=W2	+B4	+W6	+B9	+W11
2	Rosario	1852	1N	SA	5.5	+W8	=B1	+W3	+B5	+W10	+BYE
3	3	1673	3N	CT	2.5	=B9	=W11	-B2	=W7	=B4	=W6
4	4	1642	2N	BL	2.5	=W10	=B12	-W1	=B8	=W3	=B5
5	5	1601	2N	MI	2.5	=B11	=W9	=B6	-W2	=B7	=W4
6	6	1580	NC	AQ	2.5	=W12	=B10	=W5	-B1	=W8	=B3
7	7	1524	2N	RG	2.5	-W1	=B8	=W12	=B3	=W5	=B10
8	8	1502	NC	AN	2.5	-B2	=W7	=B11	=W4	=B6	=W9
9	9	1449	3N	CS	2.5	=W3	=B5	=W10	=B12	-W1	=B8
10	10	1436	NC	AN	2.5	=B4	=W6	=B9	=W11	-B2	=W7
11	11	1401	NC	CB	2.5	=W5	=B3	=W8	=B10	=W12	-B1
12	12	1392	NC	AV	2.5	=B6	=W4	=B7	=W9	=B11	-BYE

Generato da Vega - www.vegachess.com
(copia registrata da: ROSARIO CARUSO)

Classifica 2^ simulazione

myTournament
myTown (15/06/2013, 15/06/2013)
Classifica al turno 6

Pos	Pts	ID	Ctg	NAME	Rtg	Fed	BucT
1	5.5	2	1N	Rosario	1852	SA	20.0
2	5.5	1	CM	Franco	2110	PU	17.5
3	2.5	7	2N	7	1524	RG	18.5
4	2.5	4	2N	4	1642	BL	18.5
5	2.5	11	NC	11	1401	CB	18.5
6	2.5	6	NC	6	1580	AQ	18.5
7	2.5	9	3N	9	1449	CS	18.5
8	2.5	8	NC	8	1502	AN	17.5
9	2.5	3	3N	3	1673	CT	17.5
10	2.5	10	NC	10	1436	AN	17.5
11	2.5	5	2N	5	1601	MI	17.5
12	2.5	12	NC	12	1392	AV	16.0

Dalle due simulazioni emerge che uno dei due giocatori a pari punti si troverà per uno o più turni “senza avversario”.

Per come l'attuale regola tratta l'avversario virtuale una domanda è d'obbligo:

““Esiste un valido motivo per il quale un giocatore regolarmente presente ai turni di gioco, a differenza dei suoi avversari, deve essere penalizzato in classifica?””

Quanto sopra sintetizzato è stato estrapolato da:

- 81 - Spareggio Buchholz - www.arbitriscacchi.com
- 82- Spareggi: sistemi di base - www.arbitriscacchi.com
- 83- Spareggio Sonneborn-Berger - www.arbitriscacchi.com
- 516 - Criteri di spareggio e loro valutazioni - www.arbitriscacchi.com
- 642 - Sistema Buchholz - www.arbitriscacchi.com
- 643 - Sistema Sonneborn-Berger - www.arbitriscacchi.com
- 644 - Sistema Koya - www.arbitriscacchi.com
- 692 - Buchholz lite - www.arbitriscacchi.com
- 775 - Il buchholz – Seminario Salerno 2012 - www.arbitriscacchi.com
- 891 - L'avversario virtuale - www.arbitriscacchi.com
- Buchholz FIDE - www.arbitriscacchi.com
- Handbook FIDE 2009, C.06 - Regole per i tornei – www.fide.com
- Torre & Cavallo Scacco!, Ottobre 2009
- U. Blanco, Teachers as Arbiters in School Chess, Edizione FIDE
- G. Gijssen, An Arbiter's Notebook, www.chesscafe.com
- B.M. Kazic', The Chess Competitors' Handbook , Ed. Batsford Londra 1980
- S. Reuben , The Chess Organizers' Handbook Edizione FIDE , 2001 e 2005
- Svolgimento di un torneo con sistema Svizzero Olandese - di Mario Held
- Svizzero accelerato - di Franco De Sio
- Revisione e correzioni a cura di Giuseppe Buonocore



dreamstime.com