

Bucholz, questo sconosciuto

Che cosa è il Bucholz

Il Bucholz è un sistema di spareggio per stabilire l'ordine di classifica tra due o più giocatori terminati a pari punti, in un torneo di tipo svizzero o italo-svizzero.

Parlando in modo molto generico, ai punti di ciascuno degli ex-aequo si sommano i punti ottenuti dagli avversari incontrati. Chi ottiene un totale più alto viene privilegiato in classifica. In sostanza, si suppone che chi ottiene un totale più alto abbia incontrato avversari che in quel torneo si sono dimostrati più forti, e quindi dovrebbe aver avuto un torneo più difficile.

Bucholz FIDE e Bucholz variante italiana

Il Bucholz ha numerose varianti.

Quella più conosciuta prevede che l'avversario più debole che si sia incontrato venga scartato dalla somma dei punti degli avversari.

Il documento FIDE di riferimento è questo:

<http://www.fide.com/official/handbook.asp?level=C0611>

In sintesi abbiamo:

Tipi di Bucholz	Descrizione
Bucholz	È la forma di base del Bucholz, cioè quello che tiene conto dei punteggi di tutti gli avversari
Median Bucholz 1	è il Bucholz senza il più alto e il più basso punteggio degli avversari
Median Bucholz 2	è il Bucholz senza i due più alti e i due più bassi punteggi degli avversari
Bucholz Cut 1	è il Bucholz senza il più basso punteggio degli avversari
Bucholz Cut 2	è il Bucholz senza i due più bassi punteggi degli avversari
Sum of Bucholz	è la somma dei Bucholz degli avversari

In Italia è stato usato per anni e si usa tuttora il cosiddetto "Bucholz variante italiana", il cui documento di riferimento è qui:

http://www.arbitriscacchi.com/up_file/81-Spareggio_Bucholz.pdf

Nelle sue linee generali, il "**Bucholz variante italiana**" è identico al "**Bucholz Cut 1**" della FIDE.

Dove, quindi, si differenzia?

Si differenzia nel diverso modo di calcolare le partite non giocate.

Come vengono calcolate le partite non giocate

Dal documento della FIDE prima menzionato si evince che, **ai soli fini degli spareggi tecnici, le partite non giocate, per qualunque motivo e indipendentemente dal risultato, devono essere considerate come dei pareggi contro se stessi.**

Si fa notare che questa è una norma che **non è** di pertinenza propria del Bucholz, ma coinvolge tutti i tipi di spareggio tecnico: è semplicemente la regola che stabilisce come considerare le partite non giocate.

Naturalmente, data la natura dei diversi tipi di spareggio tecnico, su alcuni di essi questa norma avrà un certo effetto (Bucholz, Sonneborn, ecc.), mentre su altri questa norma non avrà effetto alcuno (Koya, ecc.).

Dal manuale del software Vega, vediamo come questa norma influisce sul calcolo del Bucholz.

< inizio manuale Vega >

Secondo la FIDE le partite a forfeit o il BYE, a prescindere dal risultato, vanno considerate come patte contro se stessi. Quindi il bucholz, così come ogni altro spareggio, richiede due passaggi:

- 1) riconteggiare i punti di ciascun giocatore assegnando $\frac{1}{2}$ punto ottenuto giocando contro se stessi per ogni forfeit o BYE a prescindere dal risultato reale;
- 2) applicare il criterio di spareggio vero e proprio, tenendo conto che, per esempio, nel caso del bucholz un giocatore che ha avuto un forfeit aggiungerà alla somma dei punti riconteggiati degli avversari anche i propri punti riconteggiati.

Per esempio, si deve determinare il bucholz del giocatore

3 MARCO		+W18	-BYE	+B30	=W1		2.5
---------	--	------	------	------	-----	--	------------

i cui avversari hanno i seguenti punti

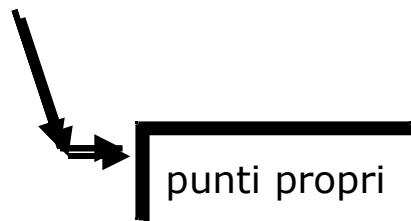
1 FEDERICO		+B17	-BYE	+W8	=B3		2.5
18 SIDNEY		-B3	-W24	-BYE	-B16		0.0
30 CARMINE		+BYE	-B15	-W3	+W25		2.0

Il riconteggio dei punti porta al seguente schema

3 MARCO		+W18	=3	+B30	=W1		3.0
1 FEDERICO		+B17	+W8	=1	=B3		3.0
18 SIDNEY		-B3	=18	-W24	-B16		0.5
30 CARMINE		=30	-B15	-W3	+W25		1.5

Pertanto il bucholz del giocatore 3 sarà:

$$\text{Bucholz (3 MARCO)} = 0.5 + 3.0 + 1.5 + 3.0 = 8.0$$



< fine manuale Vega >

In definitiva è come se ad ogni giocatore fosse assegnato, oltre al "punteggio reale", un "punteggio per Bucholz", da utilizzare quest'ultimo ai soli fini del calcolo del Bucholz, appunto.

Con riferimento all'esempio precedente, si veda perciò la seguente tabella.

Giocatore	Punteggio reale	Punteggio per Bucholz
Marco	2.5	3.0
Federico	2.5	3.0
Sidney	0	0.5
Carmine	2.0	1.5

Al di là di spiegazioni dettagliate e tabelline varie, il calcolo del "punteggio per Bucholz" di ogni giocatore è estremamente semplice e può essere riassunto in questa semplice esposizione:

il "punteggio per Bucholz" di un giocatore è dato dal punteggio ottenuto nelle partite effettivamente giocate, aumentato di mezzo punto per ogni partita non giocata.

Questo "punteggio per Bucholz" è quello che verrà utilizzato, come detto, per il calcolo del Bucholz di ogni giocatore, senza più guardare il punteggio realmente ottenuto.

Nella cosiddetta "**variante italiana**", invece, le partite non giocate non vengono considerate come dei pareggi contro se stessi, ma vengono considerate come se fossero state effettivamente giocate contro l'avversario (nel caso di un forfait) o contro un avversario che ha ottenuto zero punti (nel caso di un bye).

Questa differenza di calcolo, naturalmente, può portare a differenze di Bucholz.

Come si comportano i software

In questa tabellina esaminiamo il comportamento dei software scaricabili dal sito del settore arbitrale.

Software	Tipo di Svizzero	Tipo di Bucholz
Diena	LIM	Italiana
GTS	Olandese	Italiana
Protos	LIM, Dubov, Olandese	FIDE
RWGets	LIM (sfrutta il Diena)	Italiana
Swiss Master	Olandese	FIDE
Vega	Dubov (coming soon: LIM)	FIDE

Notare che, inoltre, per i software Protos, Vega e Swiss Master, i programmi prevedono la possibilità di utilizzare varie tipologie di Bucholz (sempre però di tipo "FIDE") o anche di utilizzare un tipo di spareggio tecnico completamente diverso.

Si fa infine notare che, a quanto ne sappiamo, i software ad oggi maggiormente utilizzati in Italia sono Diena (utilizzato dalla grande maggioranza degli arbitri), Vega e Swiss Master.

Cosa si può usare in Italia

Praticamente tutto.

In base alle norme contenute nell'RTF (Regolamento Tecnico Federale), l'arbitro è libero di utilizzare il tipo di spareggio che preferisce, basta che la cosa venga resa chiara. In mancanza di indicazioni (dell'arbitro e/o del bando) sul tipo di spareggio utilizzato, allora l'RTF prevede che si utilizzi il "Bucholz variante italiana".

E' quindi perfettamente possibile gestire un torneo con Vega o Swiss Master (per esempio), basta che l'arbitro si premuri di avvertire con chiarezza (dicendolo all'inizio del torneo e/o affiggendo in bacheca apposito comunicato) il tipo di software che sta utilizzando, quale tipo di svizzero sta utilizzando e soprattutto con quale tipo di spareggio tecnico verrà stilata la classifica.