

## I sistemi Svizzeri: principi comuni e differenze

(Francesco De Sio)

Si sta organizzando o si deve arbitrare un torneo, con certe caratteristiche e certi giocatori. Quale sistema di abbinamento si adatta meglio allo scopo? Oppure, tipica domanda al corso di aggiornamento arbitrale: *quale sistema di abbinamento si suggerisce di impiegare in torneo?*

La risposta non è facile e scontata. Presuppone una buona conoscenza delle regole dei sistemi disponibili, e soprattutto l'obiettivo che ciascuno si prefigge. Tale obiettivo può ben adattarsi a una manifestazione, meno a un'altra.

Per una scelta ragionata, oltre a un personale gradimento del valore del parametro che si chiede a un giocatore di raggiungere per giustificare la presenza in una certa fascia di punteggio, sono da considerare le caratteristiche dei partecipanti quali età, rating stabilizzato oppure no, assenza di rating.

Questo documento si propone di essere di aiuto per la scelta ragionata, presentando i principi comuni e le differenze tra i sistemi Svizzeri riconosciuti dalla FIDE, sulla base della *filosofia* di ciascuno e del modo in cui cercano di raggiungere l'obiettivo. Si presuppone che il lettore abbia già maturato una discreta conoscenza delle regole complete del sistema, rintracciabili sull'Handbook FIDE per la versione ufficiale e sul sito arbitrale FSI per una buona traduzione. Qui si metterà l'accento solo sulle regole che orientano l'abbinamento in ciascun sistema, tralasciando i dettagli su scelta e trattamento dei flottanti, effettuazione di trasposizioni e scambi, casi particolari, assegnazione del bye di abbinamento (PAB) e dei colori.

Per determinare una classifica di merito tra i partecipanti a un torneo di scacchi si può usare il sistema a eliminazione diretta. In questo caso, per tutelare fin dall'inizio i più bravi, prevediamo delle teste di serie. I vantaggi di tale sistema sono la spettacolarità - a ogni turno, o dentro o fuori - e la ragionevole attesa che in finale arrivino i due più bravi. Gli svantaggi sono che se si sbaglia una partita non ci sono prove di appello e si rischia di giocare poco se eliminati fin dai primi turni.

Una valida alternativa è il sistema all'Italiana (round robin), in cui ogni giocatore incontra tutti gli altri. Lo svantaggio evidente di questo sistema è che il numero di turni cresce col numero dei partecipanti.

Una buona sintesi dei due sistemi, che coniuga l'esigenza di selezionare un degno vincitore con quella di avere un numero di turni di gioco ragionevole, è il sistema Svizzero,

proposto da Julius Müller (Brugg, Svizzera) e usato per la prima volta a Zurigo nel 1895, che ha poi dato origine a molte varianti (solo come curiosità, alcune fonti riportano che un sistema simile fu in precedenza usato in Giappone per i tornei di Go). Agli inizi il sistema non ebbe molta diffusione, causa i pochi tornei importanti organizzati, ma iniziò ad acquisire fama intorno al 1920, parallelamente all'incremento delle competizioni europee. Con questo sistema, chi vince passa virtualmente il turno, incontrando poi un nuovo avversario avente un punteggio pari o il più possibile vicino al suo. Chi perde non è eliminato, ma riceve prove di appello con nuovi avversari scelti tra quelli con un punteggio pari o il più possibile vicino al suo. Lo stesso accade nei casi di pareggio.

Nel tempo sono state sviluppate varianti *controllate* (che usano il rating per ordinare la lista iniziale) e *non controllate* (che non lo usano).

Il primo dei sistemi controllati fu definito nel 1952 da Kenneth Harkness (scozzese trasferito negli USA, editore, arbitro, consigliere in commissione FIDE) utilizzando, per comporre la lista iniziale dei giocatori, un rating da lui proposto nel 1950 (negli USA il sistema Elo fu ufficialmente introdotto nel 1960). Gli abbinamenti si ottengono facendo incontrare i giocatori della metà superiore della lista con quelli della metà inferiore. Ciò si ripete nei turni successivi per ciascun gruppo di giocatori a pari punteggio.

Come esempio di sistema non controllato, ove la lista di partenza è determinata per sorteggio, proprio in Italia fu sviluppato e man mano affinato a partire dagli anni '50/60 del secolo scorso, il sistema Italo-Svizzero, a cura di tecnici federali quali Arnaldo Pace di La Spezia, Mario Tamburini di Bologna, Emanuele Weinberg di Vigasio (VR), Giuseppe Campioli di Mantova. Lo sviluppo di un sistema non controllato era la conseguenza del fatto che all'epoca non c'erano l'Elo nazionale e internazionale (quello FSI fu introdotto nel 1972, due anni dopo che lo aveva fatto la FIDE a livello internazionale). Del sistema in quegli anni ne esistevano versioni simili anche all'estero: *variante circolare jugoslava*, *svizzero* in Svizzera, *britannico* in GB. Il primo sistema Svizzero ufficiale della FIDE che utilizza il rating è stato approvato nel 1987. Ecco perché l'Italo-Svizzero è stato in auge sino agli anni '90 del secolo scorso.

Il pregio del sistema sono le regole semplici, che permettono di realizzare gli abbinamenti velocemente senza necessità di un supporto informatico. Con un poco di pratica gli abbinamenti si possono ricavare dalla semplice consultazione del tabellone. Evidenti limiti del sistema (dal punto di vista moderno) sono proprio il modo di comporre il primo turno, un certo grado di casualità negli abbinamenti successivi, la non ottimale distribuzione dei colori per mancanza di vincoli stringenti alla loro assegnazione, più flottanti di un sistema

Svizzero controllato (gli ultimi da abbinare in un gruppo di punteggio e che hanno già giocato tra loro).

Attualmente la FIDE riconosce 4 sistemi di abbinamento di tipo Svizzero: il FIDE (Dutch), il Dubov, il Burstein e il Lim. Come per gli schemi di apertura del gioco, tali sistemi prendono il nome dal loro ideatore o dal posto geografico ove sviluppati.

### **I sistemi Svizzeri hanno in comune delle Regole generali:**

- a. *Il numero di turni da giocare è dichiarato in anticipo.*
- b. *Due giocatori non si devono incontrare più di una volta.*
- c. *Se il numero dei giocatori da abbinare dovesse essere dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un bye assegnato dall'abbinamento (PAB): nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la vittoria, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente.*
- d. *Un giocatore che abbia già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o abbia già avuto una vittoria (a forfeit) a causa di un avversario non presentatosi in tempo, non dovrà ricevere un bye assegnato dall'abbinamento.*
- e. *In generale, i giocatori sono abbinati con altri giocatori aventi lo stesso punteggio.*
- f. *Per ciascun giocatore, la differenza tra il numero di partite con il nero ed il numero di partite con il bianco non deve essere superiore a 2 o inferiore a -2.*  
*Ogni sistema può prevedere delle eccezioni a questa regola nell'ultimo turno di un torneo.*
- g. *Nessun giocatore riceverà lo stesso colore per tre volte di seguito.*  
*Ogni sistema può prevedere delle eccezioni a questa regola nell'ultimo turno di un torneo.*
- h.
  1. *In generale, il giocatore riceve il colore con il quale ha giocato meno partite.*
  2. *Se i colori sono già bilanciati, in generale il giocatore riceve il colore opposto all'ultimo con il quale ha giocato.*
- i. *Le regole di abbinamento devono essere così trasparenti che la persona responsabile degli abbinamenti sia in grado di spiegarle.*

Per realizzare l'abbinamento del primo turno il FIDE, il Dubov e il Lim ordinano i giocatori considerando, con priorità discendente: la forza di gioco (rating FIDE o nazionale se equiparabile), il titolo FIDE, l'ordine alfabetico (salvo qualora sia stato preventivamente

stabilito che questo criterio è sostituito da un altro). Questa classificazione è usata per determinare i numeri di abbinamento; il primo prende il numero 1, ecc.

La lista giocatori ordinata come sopra è divisa in due parti: i giocatori della metà superiore della lista sono disposti a sinistra, quelli della metà inferiore a destra. Il primo giocatore della lista di sinistra gioca contro il primo giocatore della lista di destra, il secondo contro il secondo e così via. Se i partecipanti sono in numero dispari, il più basso della lista riceverà il bye (vittoria a forfait). Dopo di che, si assegna il colore dei pezzi estraendolo a sorte per il primo giocatore della lista (colore iniziale del torneo). Tutti gli altri giocatori con numero dispari nella metà superiore della lista iniziale riceveranno lo stesso colore. Il bye non ha colore.

Dal secondo turno in poi ognuno dei tre sistemi diverge dagli altri, con regole proprie.

**Il sistema Lim**, il primo in ordine di tempo con i principi generali del moderno Svizzero, fu proposto da Lim Kok Ann di Singapore (il medico che nel 1957 isolò il virus dell'influenza asiatica, buon giocatore più volte campione nazionale, Segretario Generale della FIDE nel periodo 1982-88) e approvato dalla FIDE nel 1987.

Nel Lim, a ogni turno successivo al primo è preventivamente necessario individuare il gruppo di punteggio *mediano*, che è quello contenente i giocatori che hanno punteggio pari alla metà del numero dei turni già giocati. Se si sta usando un'accelerazione, il gruppo mediano è quello in cui i giocatori hanno un punteggio corrispondente alla metà dei turni giocati più la metà del massimo dei punti fittizi.

Il motivo che porta a dover individuare il gruppo mediano è che la direzione dell'abbinamento non è costante. Si parte dal gruppo di punteggio superiore e si scende sino a incontrare il mediano, lo si salta, quindi si prosegue dal gruppo di punteggio più basso verso quelli di punteggio superiori fino al mediano, che viene abbinato per ultimo.

La procedura di abbinamento standard a ogni turno è la stessa del primo, previa individuazione dei flottanti. Disponendo del rating, è il modo di implementare il sistema delle teste di serie virtuali - i giocatori della prima metà della lista - tipico del sistema a eliminazione diretta, incorporato dal sistema Svizzero.

Qui è bene precisare che il sistema delle teste di serie degli Svizzeri Lim e FIDE non è quello di favorire sensibilmente il più forte rispetto agli altri giocatori, come accade in altre discipline sportive: ciascun giocatore della metà superiore della lista disputerà a ogni turno un incontro di difficoltà equivalente. Ciò vale anche per i giocatori della metà inferiore della lista.

È evidente che si aspetta che la prima metà dei giocatori vinca sulla seconda metà. È proprio su questa fondata speranza che funziona il sistema.

In ogni gruppo di punteggio i giocatori sono elencati per numero d'ordine; poi sono identificati e trasferiti al gruppo di punteggio successivo i giocatori che non hanno avversari compatibili o che non possono rispettare le regole di alternanza del colore; infine, se necessario, si rende pari il numero di giocatori nel gruppo di punteggio trasferendo uno degli ultimi giocatori (quando si abbina verso il basso) oppure uno dei primi (quando si abbina verso l'alto). La lista rimanente è divisa in due, e si prova ad abbinare i giocatori della metà superiore con quelli della metà inferiore. Il risultato è chiamato *abbinamento candidato*, e deve essere confermato con la verifica della compatibilità e del *giusto colore*.

Quella del giusto colore è una caratteristica specifica del Lim: rispetto ad altri sistemi di abbinamento tende maggiormente a dare il colore atteso ai giocatori esaminati prima nel gruppo di punteggio (quelli col più alto numero d'ordine abbinando verso il basso o quelli col più basso numero d'ordine abbinando verso l'alto), e per tale motivo si dice che è un sistema basato sul colore.

Per rendere evidente questa caratteristica, esemplifichiamo: in un gruppo di 10 giocatori elencati per numero d'ordine (da 1 a 10), 9 aspettano il bianco e 1 il nero (il 2). Il sistema fa giocare 1-2 e poi arranja gli altri. Forma la coppia col colore alternato alla prima scacchiera, ovvero si preoccupa di far incontrare un giusto bianco e un giusto nero alla prima coppia (e poi cerca di ripetersi con la seconda, ecc...). Naturalmente se il giocatore che aspetta il nero fosse il 10, il sistema fa giocare 1-10. Il colore viene prima, poi il rating. Se la stessa situazione (nove giocatori aspettano il bianco e uno, il 2, il nero) si presenta in un gruppo abbinato dal basso (inferiore al mediano), il sistema genera 10-2 e poi arranja gli altri.

Ciò si ripete nei turni successivi per ciascun gruppo di punteggio.

Per consentire di abbinare all'ultimo turno giocatori a pari punti, il sistema prevede come eccezioni tre colori uguali consecutivi o tre colori più dell'altro.

Vi è da dire che la Commissione FIDE per i Sistemi di Abbinamento e i Programmi (SPP) ha smesso da tempo di aggiornare le regole del Lim (ultime modifiche nel 1999).

Inoltre, per gestire grandi tornei svizzeri è necessario l'uso di programmi per computer, per maneggiare i dati, gli abbinamenti e i risultati dei giocatori.

Per evitare equivoci e per supportare sia gli organizzatori che gli arbitri, la FIDE raccomanda l'uso di programmi per computer approvati dalla stessa FIDE, dopo una procedura codificata.

Oggi non vi è alcun programma per computer approvato dalla FIDE per il Lim.

**Il sistema Burstein**, proposto dall'israeliano Almog Burstein (economista, politico, arbitro, consigliere in commissioni FIDE), è stato approvato dalla FIDE nel 1998. È basato sul Sonneborn-Berger (S-B) e sul Buchholz, e si prefigge lo scopo di ottenere che, a fine torneo, in ogni gruppo di punteggio tali parametri siano confrontabili.

Il sistema Burstein è progettato per rendere il più equo possibile il trattamento dei giocatori. Ciò significa che durante il torneo i giocatori con lo stesso punteggio dovrebbero aver incontrato avversari quanto più possibile equivalenti. L'obiettivo è raggiunto se i S-B e/o i Buchholz (e/o il Mediano) di tutti i giocatori nello stesso gruppo di punteggio sono circa uguali. Dal momento che un sistema Svizzero è più o meno un sistema statistico, questo obiettivo può essere raggiunto solo in modo approssimativo.

L'approccio adottato è quello di tentare di bilanciare la forza degli avversari di ciascun giocatore in ciascun gruppo di punteggio. Perciò l'abbinamento di ciascun turno tenderà ad abbinare giocatori che abbiano S-B (o Buchholz, o Mediano) alti con giocatori nello stesso gruppo di punteggio, che abbiano S-B (o Buchholz, o Mediano) bassi.

Il rating dei giocatori è preso in considerazione solo quando i S-B (o Buchholz, o Mediano) sono uguali (ad esempio, nei primi due turni); altrimenti, solo gli attuali risultati del torneo stesso sono presi a base per la misura della "forza di gioco" dei giocatori e di conseguenza per la scelta degli abbinamenti.

La procedura di abbinamento prevede che i giocatori di ogni gruppo di punteggio, partendo dal più alto, siano ordinati per valori decrescenti di S-B (a parità di S-B si considerano nell'ordine: Buchholz, Buchholz mediano, rating; quest'ultimo quindi definisce l'ordinamento per il primo turno). Si darà la priorità all'abbinamento del giocatore più in alto nel gruppo (ossia quello con il S-B più alto, il rating per il primo turno) con il giocatore più in basso con il quale non abbia già giocato. Il secondo giocatore sarà abbinato con il penultimo e così via.

Se si desidera accelerare l'abbinamento, nei primi due turni un punto fittizio viene aggiunto al punteggio di ciascuno dei giocatori della metà superiore della lista iniziale dei partecipanti (disposta in ordine di rating). Questo punto fittizio è detratto prima di eseguire l'abbinamento del terzo turno.

Se il numero di giocatori nel torneo è dispari, riceverà il bye assegnato dall'abbinamento il giocatore con il S-B più basso nel gruppo di punteggio minore; se nello stesso ci sono giocatori con lo stesso S-B, allora lo riceverà il giocatore con il più basso Buchholz, e così via.

Se nel gruppo di punteggio c'è un numero dispari di giocatori, il giocatore rimanente dopo la normale procedura di abbinamento flotta al gruppo di punteggio successivo (a condizione che non sia un flottante da un altro gruppo di punteggio) ed è abbinato all'interno di questo secondo la normale procedura.

La procedura si ripete nei turni successivi per ciascun gruppo di punteggio.

**Il sistema Dubov**, proposto dal moscovita Edward Dubov (matematico, arbitro, consigliere in commissioni FIDE), è stato approvato dalla FIDE nel 1997. È basato sull'Elo medio degli avversari incontrati (ARO), e si prefigge lo scopo di ottenere che, a fine torneo, in ogni gruppo di punteggio tale parametro sia confrontabile.

Per raggiungere l'obiettivo del sistema, a ogni turno dal secondo in poi si tenderà ad abbinare giocatori che hanno un basso ARO con giocatori dello stesso gruppo di punteggio che hanno rating elevato, oppure quelli che hanno ARO elevato con giocatori con rating basso.

Se non è possibile abbinare tutti i giocatori all'interno del proprio gruppo di punteggio, perché non vi sono avversari compatibili o perché non possono rispettare le regole di alternanza del colore o perché sono dispari, si prende uno o più giocatori dai gruppi di punteggio inferiore.

La procedura di abbinamento prevede che in ogni gruppo di punteggio, partendo dal più alto, i giocatori che aspettano il bianco siano ordinati per ARO crescente; in caso di ARO uguali in ordine di numero di abbinamento. I giocatori che attendono il nero sono disposti in ordine di numero di abbinamento.

In tal modo si sono ottenute due liste: a sinistra quelli che aspettano di giocare con il bianco e a destra quelli che aspettano il nero. Se le due liste sono di lunghezza diversa, da quella più numerosa alcuni giocatori sono spostati in quella più corta sino a che sono pareggiate. Si rimanda alle regole del sistema per i dettagli sugli spostamenti.

Il primo della lista di sinistra è abbinato con il primo della lista di destra, il secondo di sinistra con il secondo di destra e così via.

Ciò si ripete nei turni successivi per ciascun gruppo di punteggio.

**Il sistema FIDE (già Olandese)**, introdotto dall'olandese Geurt Gijssen (matematico, famoso arbitro, apprezzato columnist, presidente e consigliere in commissioni FIDE) e approvato dalla FIDE nel 1992, può essere considerato un'evoluzione del Lim, rispetto al quale mantiene alcune caratteristiche e propone significative differenze.

Diversamente dal Lim, il giocatore di punteggio inferiore abbinato a uno di punteggio superiore è protetto dal fatto che questa situazione si ripeta nei due turni successivi.

La direzione dell'abbinamento è costante, dal gruppo di punteggio più alto al più basso.

Inizialmente in ogni gruppo di punteggio i giocatori sono elencati per numero d'ordine, e costituiscono un gruppo di punteggio *omogeneo*. I giocatori che rimangono non abbinati dopo l'abbinamento di un gruppo di punteggio sono trasferiti al gruppo di punteggio successivo, che sarà di conseguenza *eterogeneo*. Nell'abbinare un gruppo di punteggio eterogeneo, ogni volta che è possibile sono sempre abbinati per primi i giocatori trasferiti in basso, dando così origine ad un gruppo di punteggio *residuo* che è sempre trattato come omogeneo.

La procedura di abbinamento tratta diversamente i gruppi eterogenei e omogenei. In questi ultimi, qualora qualche giocatore rimanga non abbinato, è trasferito (flotta) al gruppo di punteggio successivo. Invece nei gruppi eterogenei, che sono quelli che contengono anche giocatori a punteggio superiore, abbinare questi ultimi è una priorità.

La procedura di abbinamento standard a ogni turno è simile a quella del primo. Analogamente a quanto visto per il Lim, il sistema FIDE utilizza il rating per implementare il sistema delle teste di serie virtuali - i giocatori della prima metà della lista - tipico del sistema a eliminazione diretta ma, come abbiamo visto sopra, incorporato dal sistema Svizzero. È evidente che si aspetta che la prima metà dei giocatori vinca sulla seconda metà. È proprio su questa fondata speranza che funziona il sistema.

Ciascun gruppo di punteggio è diviso in due sottogruppi, detti S1 e S2. In un gruppo di punteggio eterogeneo, S1 contiene tutti i giocatori trasferiti in basso da un gruppo di punteggio superiore. In un gruppo di punteggio omogeneo, S1 contiene la metà superiore (arrotondata per difetto) del numero di giocatori nel gruppo di punteggio. In entrambi i casi, S2 contiene tutti gli altri giocatori del gruppo di punteggio.

Cominciando dal gruppo di punteggio superiore, si applica la procedura come specificato nelle regole del sistema, cui si rimanda per i dettagli, fino a ottenere un abbinamento accettabile. Poi si utilizzano le regole di assegnazione del colore per determinare a quale giocatore deve essere assegnato il bianco.

Il sistema FIDE - contrariamente al Lim - dà la preferenza al ranking. Anche qui per rendere evidente questa caratteristica ci affidiamo all'esempio proposto per il Lim: in un

gruppo di 10 giocatori elencati per numero d'ordine (da 1 a 10), 9 aspettano il bianco e 1 il nero (il 2). Il sistema farà giocare 1-6 e poi 2-7: prima il ranking poi il colore.

Ciò si ripete nei turni successivi per ciascun gruppo di punteggio.

Per consentire di abbinare all'ultimo turno giocatori a pari punti nella fascia alta della classifica il sistema ammette un'eccezione alle normali regole, se questo permette di migliorare la qualità dell'abbinamento: sono permessi tre colori uguali consecutivi o tre colori più dell'altro.

## Conclusioni

Il sistema Lim ha rappresentato una traccia importante per la diffusione e l'evoluzione degli Svizzeri. Utilizzando il rating, implementa il sistema delle teste di serie virtuali - i giocatori della prima metà della lista di abbinamento - tipico del sistema a eliminazione diretta.

Come si è visto nei due esempi riportati, preferendo il colore rispetto al ranking (al contrario del sistema FIDE), può produrre un torneo meno lineare per le teste di serie dei gruppi di punteggio. La pratica di torneo mostra che per il primo della lista il torneo di solito risulta più difficile con il sistema Lim che con il FIDE.

Nel nostro Paese il Lim è stato per un lungo periodo il sistema di abbinamento più diffuso e conosciuto tra giocatori e arbitri, grazie allo storico programma di gestione torneo *Diena* che ne implementa una variante. Al contempo, come già spiegato, le regole non sono più aggiornate dal 1999 e nessun programma informatico di abbinamento per il Lim è disponibile.

La finalità che si propone il sistema Burstein è interessante, seppur attualmente con un neo in comune al sistema Dubov, che vedremo.

È da segnalare che è stato usato prevalentemente alle Olimpiadi e niente affatto nel nostro Paese.

Il sistema Dubov - analogo al Burstein per la finalità che si propone - è anch'esso interessante, e i due sistemi condividono una rigidità sulle regole per l'ultimo turno che non prevedono l'eccezione al terzo colore consecutivo o tre colori più dell'altro. Ciò è perfettamente in linea con l'obiettivo del sistema Dubov: ottenere omogeneità di ARO in ogni gruppo di punteggio. Tale obiettivo lo raggiunge assegnando, quando si aspetta il bianco, a chi ha un basso ARO un avversario con rating elevato, e a chi ha un alto ARO un avversario con rating basso. In altre parole è il numero di bianchi ricevuti che permette

di raggiungere lo scopo (per i giocatori che aspettano il nero non vi è alcun criterio equalizzante). Ne consegue che il sistema Dubov è consigliabile per manifestazioni di almeno 8 turni.

Tra tutti i sistemi, il FIDE al momento è quello più seguito e affinato dalla SPP e risulta essere il sistema di abbinamento più utilizzato nel mondo.

Utilizza il rating e implementa il sistema delle teste di serie virtuali - i giocatori della prima metà della lista di abbinamento - tipico del sistema a eliminazione diretta.

Il sistema FIDE è estremamente dettagliato, e ciò è voluto per tutelare arbitri e giocatori.

In origine Gijssen faceva i turni a mano, poi spiegò le regole del sistema a un informatico, che scrisse il programma di gestione abbinamenti Swiss Master. Per parecchio tempo le regole cartacee hanno risentito di questa genesi, ma con la versione oggi disponibile nell'Handbook il problema è considerato superato.

Prima stesura maggio 2011  
Revisione attuale luglio 2020