

Il sistema svizzero accelerato:
Motivazioni, benefici, pericoli e metodi approvati
dalla FIDE

Argomenti

- Definizione di sistema svizzero accelerato
- Quando è utile il sistema sistema accelerato
- Aspetti critici del sistema svizzero accelerato
- Considerazioni sull'impostazione dei parametri
- Sistema approvato dalla FIDE

Definizione (Wikipedia - inglese)

The method of accelerated pairings also known as accelerated Swiss is used in some large tournaments with more than the optimal number of players for the number of rounds. This method pairs top players more quickly than the standard method in the opening rounds and has the effect of reducing the number of players with perfect scores more rapidly (by approximately a factor of 2 after two rounds).

For the first two rounds, players who started in the top half have one point added to their score for pairing purposes only. Then the first two rounds are paired normally, taking this *added score* into account. In effect, in the first round the top quarter plays the second quarter and the third quarter plays the fourth quarter. Most of the players in the first and third quarters should win the first round. Assuming this is approximately the case, in effect for the second round the top eighth plays the second eighth, the second quarter plays the third quarter and the seventh eighth plays the bottom eighth. That is, in the second round, winners in the top half play each other, losers in the bottom half play each other, and losers in the top half play winners in the bottom half (for the most part). After two rounds, about $\frac{1}{8}$ of the players will have a perfect score, instead of $\frac{1}{4}$. After the second round, the standard pairing method is used (without the added point for the players who started in the top half). (... *viene riportato un esempio*)

Definizione (traduzione)

Il metodo degli abbinamenti accelerati, detto anche svizzero accelerato, è usato in alcuni maxitornei con **numero di partecipanti superiore al numero ideale per il numero di turni previsti**. Questo metodo abbina i giocatori più forti più rapidamente del metodo standard nei primi turni, ed ha l'effetto di ridurre il numero di giocatori a punteggio pieno più rapidamente (di circa un fattore 2 dopo due turni).

Per i primi due turni, ai giocatori presenti nella metà superiore del tabellone viene aggiunto **un punto**, solo ai fini dell'abbinamento. Quindi i primi due turni sono abbinati con i criteri standard, ma tenendo conto di questo punto aggiunto. In sostanza, nel primo turno il quarto superiore gioca contro il secondo quarto, e il terzo quarto contro il quarto quarto. La maggior parte dei giocatori nel primo e nel terzo quarto dovrebbe vincere nel primo turno. Supponendo che ciò accada per tutti, in sostanza nel secondo turno l'ottavo superiore gioca contro il secondo ottavo, il secondo quarto gioca contro il terzo quarto e il settimo ottavo gioca contro l'ottavo inferiore. In altre parole, nel secondo turno (per lo più) i vincitori della parte alta del tabellone giocano tra di loro, i perdenti nella parte bassa del tabellone giocano tra di loro, e i perdenti nella parte alta giocano contro i vincenti nella parte bassa. Dopo due turni, circa $\frac{1}{8}$ dei giocatori sarà a punteggio pieno, invece di $\frac{1}{4}$. Dopo il secondo turno si applica il metodo di abbinamento standard (senza il punto fittizio per i giocatori della metà superiore del tabellone). (... viene riportato un esempio)

Commento alla definizione

Viene descritta solo una delle molte possibili forme di sistema svizzero accelerato, la più semplice. Infatti, se osserviamo le parole evidenziate in rosso, notiamo che vi sono diversi parametri su cui agire:

Non è detto che si debba applicare **ai primi due turni**

Non è detto che si debba applicare **ai giocatori presenti nella metà superiore del tabellone**

Non è detto che si debba aggiungere **un punto**

Inoltre, non è detto che, se assegnati, i punti virtuali siano gli stessi per tutti quelli che li ricevono, né che restino invariati nei turni in cui si applicano.

Come vedremo in seguito, la FIDE ha approvato finora un solo sistema svizzero accelerato (l'accelerazione di Baku) che è più articolato della definizione di Wikipedia.

Quando è utile (I)

“numero di partecipanti superiore al numero ideale per il numero di turni previsti”

Questa indicazione astratta è stata oggetto di dibattito su alcuni forum per poter dare una definizione adeguata di questo concetto. Vi sono due “scuole di pensiero”:

- Il numero ideale di turni è quello che garantisce a un giocatore che finisca il torneo a punteggio pieno di restare da solo in testa. Pertanto, se n è il numero dei partecipanti, il numero dei turni dovrebbe essere almeno il logaritmo in base 2 di n . Ad esempio, 5 turni per 32 giocatori, 9 turni per 512 giocatori. Alcuni ritengono che aggiungere due o tre turni in più basti per garantire anche uno svizzero di buona qualità.
- *Il numero ideale di turni per avere un torneo svizzero “di qualità” è quello per cui il numero dei giocatori va da 2 a 3 volte il numero dei turni. Chiaramente questo criterio è pressoché inapplicabile in maxitornei con molte decine o centinaia di giocatori.*

Quando è utile (II)

Pertanto:

in tornei svizzeri sarebbe opportuno applicare un sistema accelerato almeno qualora il numero dei turni sia inferiore al logaritmo in base due del numero di giocatori (arrotondato per eccesso).

In altre parole, qualora il numero dei giocatori sia superiore a 2 elevato al numero dei turni.

Quando è utile (III)

Riportiamo uno schema del rapporto numero di turni – numero di giocatori per uno svizzero ottimale, secondo i due criteri definiti in precedenza:

5 turni: non più di 32 giocatori (*15 per la seconda “scuola di pensiero”*)

6 turni: non più di 64 giocatori (*18*)

7 turni: non più di 128 giocatori (*21*)

8 turni: non più di 254 giocatori (*24*)

9 turni: non più di 512 giocatori (*27*)

10 turni: non più di 1024 giocatori (*30*)

11 turni: non più di 2048 giocatori (*33*)

Quando è utile (IV)

Altri motivi che potrebbero suggerire l'adozione del sistema accelerato:

- ridurre il numero degli incontri squilibrati, soprattutto nei primi turni
- smorzare il cosiddetto “effetto yo-yo”, che si verifica per i giocatori di fascia intermedia, che in uno svizzero tradizionale incontrano parecchi avversari molto più forti o molto più deboli, e pochi avversari di forza equivalente
- aumentare il numero di incontri tra giocatori di forza simile potrebbe rendere più equa l'assegnazione dei premi di fascia, in quanto meno legata a risultati di incontri con giocatori di forza dissimile
- aumentare la platea dei giocatori in grado di competere per l'ottenimento di norme per titoli

Aspetti critici (I)

Alcuni aspetti critici hanno a che fare con i principi fondamentali del sistema svizzero (FIDE Handbook C.04.1e):

In general, players are paired to others with the same score.

In generale, si abbinano giocatori di pari punteggio.

L'assegnazione di punti fittizi stravolge questo principio fondamentale dei sistemi svizzeri: l'abbinamento tra un giocatore che ha un punto reale e un giocatore che ha un punto fittizio è in realtà un abbinamento tra un giocatore che ha un punto reale e uno che ha 0 punti reali. Saltando tutti quelli ancora da abbinare che hanno un punto o mezzo punto reale.

Aspetti critici (II)

C.04.1i FIDE Handbook

The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them

Le regole di abbinamento devono essere abbastanza trasparenti da permettere al responsabile degli abbinamenti di poterle spiegare

A volte è difficile spiegare le regole di abbinamento dei sistemi svizzeri standard. L'introduzione dell'accelerazione è un'ulteriore complicazione.

Aspetti critici (III)

Un aspetto critico si presenta ogni volta che, nel corso del torneo, i punti fittizi vengono revocati. I giocatori a cui vengono decurtati i punti fittizi fino a quel momento assegnati si troveranno in una posizione di classifica molto diversa dalla precedente, giocheranno su un tavolo che potrebbe essere molto diverso dal precedente, contro avversari che potrebbero essere di forza molto diversa dalla loro. Anche la comprensione dell'evoluzione della classifica, per chi voglia seguire l'andamento del torneo, risulta contorta.

Impostazione dei parametri (I)

Prima dell'inizio del torneo, l'arbitro che ha la possibilità di adottare il sistema svizzero accelerato imposterà i parametri in modo adeguato, in base al numero ed alla forza dei giocatori iscritti al torneo. Possono avere un certo peso (sia pure secondario) altri elementi, quali ad esempio la distribuzione del montepremi, i criteri di spareggio tecnico e la possibilità di ottenere norme.

Va sottolineato però che qualunque scelta va fatta solo PRIMA dell'inizio del torneo. Una volta definiti i parametri, questi non possono essere cambiati.

Impostazione dei parametri (II)

Elenchiamo innanzitutto i parametri a disposizione:

- 1) la scelta se adottare o meno il sistema accelerato
- 2) il numero di gruppi in cui suddividere i giocatori
- 3) l'ampiezza di ogni singolo gruppo (numero di giocatori all'interno del gruppo)
- 4) i punti fittizi da assegnare a ogni gruppo
- 5) il numero di turni in cui applicare l'accelerazione
- 6) l'eventuale adozione di un sistema accelerato decrescente (con rimozione graduale dei punti fittizi), che a sua volta richiede...
 - 6a) i turni in cui rimuovere parte dei punti fittizi
 - 6b) i punti conquistati dai giocatori affinché i punti fittizi vengano rimossi prima della “scadenza naturale” definita al punto 6a.
- 7) l'eventuale assegnazione o incremento di punti fittizi al raggiungimento di un certo punteggio

Un compito molto complesso, articolato e delicato!

Impostazione dei parametri (III)

Cosa evitare

Di sicuro va evitato l'utilizzo dell'accelerazione per un solo turno! Infatti in questo caso in linea di principio non si avrebbe nient'altro che un'inversione fra i tipici primo e secondo turno di un torneo svizzero standard. L'utilizzo dell'accelerazione, quindi, non sarebbe di nessun beneficio pratico.

Analogamente, va evitato l'utilizzo dell'accelerazione per tutti i turni del torneo. La classifica finale risultante sarebbe infatti del tutto inaffidabile!

Impostazione dei parametri (IV)

Per la migliore impostazione dei parametri vi sono dei dibattiti, spesso basati su opinioni personali, più o meno autorevoli, osservazioni di tipo “statistico” (l'uso delle virgolette sta a indicare che spesso non si tratta di analisi) su alcuni dei tornei in cui tale sistema è stato utilizzato, in qualche caso interessanti simulazioni.

Al riguardo segnalo due dibattiti, entrambi in inglese:

- Piuttosto datato, su English Chess Forum (<http://www.ecforum.org.uk/viewtopic.php?t=920&p=13312>)
- Più aggiornato, e a mio parere più ricco e interessante, su ChessChat ([http://www.chesschat.org/showthread.php?11458-Accelerated-vs-Abominated-Swiss-Pairings-\)/page3](http://www.chesschat.org/showthread.php?11458-Accelerated-vs-Abominated-Swiss-Pairings-)/page3))

Impostazione dei parametri (V)

Dai dibattiti emergono alcune considerazioni:

- 1) lo svizzero accelerato esprime meglio le proprie caratteristiche positive quando i giocatori sono molti rispetto al numero dei turni, sono in possesso di un rating affidabile, distribuito “a campana” (pochi giocatori forti, pochi giocatori deboli, molti giocatori intermedi)
- 2) bisogna sempre aver ben chiari il profilo del torneo e gli obiettivi che si vogliono raggiungere prima di definire i parametri
- 3) è preferibile definire i gruppi in modo abbastanza omogeneo sia come numerosità che come forza dei giocatori che li compongono
- 4) è preferibile mantenere l'accelerazione per un numero non troppo piccolo di turni, eventualmente “smorzandola” con un sistema decrescente
- 5) se in alcuni casi il sistema accelerato può migliorare la qualità di un torneo, non è il caso di aspettarsi da esso “miracoli” rispetto allo svizzero standard

Sistema approvato dalla FIDE (I)

In tempi più recenti, la FIDE si è fatta carico di approfondire l'argomento, con l'intento di avere un'analisi più rigorosa degli effetti delle accelerazioni, e di definire alcuni standard per i tornei omologati.

Il primo passo è stato quello di acquisire agli atti della FIDE uno studio di Otto Milvang reperibile a questo link:

<http://pairings.fide.com/meeting-minutes/2016.html>

Per finire poi col definire l'ambito di applicazione dei sistemi svizzeri, compresi quelli accelerati. all'interno del FIDE Handbook.

Sistema approvato dalla FIDE (II)

Per ottenere l'omologazione di un torneo giocato con altri sistemi di abbinamento, occorre richiedere e ottenere una preventiva autorizzazione alla FIDE, nonché rendere noto a tutti i partecipanti i dettagli del sistema utilizzato.

Ciò vale sia per i sistemi svizzeri standard che per quelli accelerati.

Di seguito sono riportati gli articoli del FIDE Handbook attinenti allo svizzero accelerato, prima nella versione ufficiale in inglese, e poi in italiano (traduzione non ufficiale da parte del curatore di questa documentazione).

Sistema approvato dalla FIDE (III)

C. General Rules and Technical Recommendations for Tournaments / 04. FIDE Swiss Rules / C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments /

C.04.2 General handling rules for Swiss Tournaments

A. Pairing Systems

1 The pairing system used for a FIDE rated Swiss tournament should be one of the published FIDE Swiss Systems.

Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organizer and are published in section C.04.5.

Sistema approvato dalla FIDE (IV)

- 2 In derogation of the previous rule, unpublished pairing systems or accelerated methods may be permitted, provided that a detailed written description of their rules:
 - a. be submitted in advance to the Qualification Commission (QC) and temporarily authorized by them; and
 - b. be explicitly presented to the participants before the start of the tournament.
- 3 While reporting a tournament to FIDE, the Arbiter shall declare which official FIDE Swiss system and acceleration method (if any) were used, or provide the temporary authorization(s) given by the QC as per the previous rule.

Sistema approvato dalla FIDE (V)

C. General Rules and Technical Recommendations for Tournaments / 04. FIDE Swiss Rules / C.04.5 FIDE-approved Accelerated Systems /

- *In Swiss tournaments with a wide range of (mostly reliable) playing strengths, the results of the first round(s) are usually quite predictable. In the first round, only a few percent of the games have a result other than "win to the stronger part". The same may happen again in round two. It can be shown that, in title tournaments, this can prevent players from achieving norms.*
- *An accelerated pairing is a variation of Swiss pairings in which the first rounds are modified in such a way as to overcome the aforementioned weaknesses of the Swiss system, without compromising the reliability of the final rankings.*

Sistema approvato dalla FIDE (VI)

• *It is not appropriate to design an entirely new pairing system for acceleration, but rather design a system that works together with existing FIDE-defined pairing systems. This result is normally achieved by rearranging score brackets in some way that is not only dependent on the points that the players have scored. For instance, one of the possible methods is to add so-called "virtual points" to the score of some higher rated players (who are supposedly stronger) and henceforth build the score brackets based on the total score (real score + virtual points).*

Sistema approvato dalla FIDE (VII)

- *The following chapters will describe the methods that were statistically proven to accomplish the aforementioned goals. The Baku Acceleration Method is presented first, because it was the first that, through statistical analysis, was proven to be good and stable (and is also easy to explain).*
- *Other accelerated methods may be added, as long as they can be proven, through statistical analysis, to get better results than already described methods or, if their effectiveness is comparable, to be simpler.*
- *Unless explicitly specified otherwise, each described acceleration method is applicable to any Swiss Pairing System.*

C.04.5.1 Baku Acceleration

1 Premise

-

The Baku Acceleration Method is applicable in any tournament where the standard scoring point system (one point for a win, half point for a draw) is used.

Sistema approvato dalla FIDE (IX)

C.04.5.1 Baku Acceleration

2 Initial Groups Division

Before the first round, the list of players to be paired (properly sorted) shall be split in two groups, GA and GB. The first group (GA) shall contain the first half of the players, rounded up to the nearest even number. The second group (GB) shall contain all the remaining players.

Sistema approvato dalla FIDE (X)

C.04.5.1 Baku Acceleration

*Note: for instance, if there are 161 players in the tournament, the nearest even number that comprises the first half of the players (i.e. 80.5) is 82. The formula $2 * Q$ (2 times Q), where Q is the number of players divided by 4 and rounded upwards, may be helpful in computing such number - that, besides being the number of GA players, is also the pairing number of the last GA player.*

Sistema approvato dalla FIDE (XI)

C.04.5.1 Baku Acceleration

3. Late entries

If there are entries after the first round, those players shall be accommodated in the pairing list according to C.04.2.B/C (Initial Order/Late Entries).

The last GA-player shall be the same as in the previous round.

Note 1: In such circumstances, the pairing number of the last GA-player may be different by the one set accordingly to Rule 2.

Note 2: After the first round, GA may contain an odd number of players.

Sistema approvato dalla FIDE (XII)

C.04.5.1 Baku Acceleration

4. Virtual points

The "accelerated rounds" are the ones in the first half (rounded up) of the tournament.

Before pairing the first half (rounded up) of the accelerated rounds, all the players in GA are assigned a number of points (called virtual points) equal to 1.

Such virtual points are reduced to 0.5 before pairing the remaining accelerated rounds.

Note: Consequently, no virtual points are ever given to players in GB, or to any player after the last accelerated round has been played.

Sistema approvato dalla FIDE (XIII)

C.04.5.1 Baku Acceleration

Example: In a nine-round tournament, the accelerated rounds are five. The players in GA are assigned one virtual point in the first three rounds, and half virtual point in the next two rounds.

5. Pairing score

The pairing score of a player (i.e. the value used to define the scoregroups and internally sort them) is given by the sum of his standings points and the virtual points assigned to him.

Sistema approvato dalla FIDE (XIV)

C. Regole Generali e Raccomandazioni Tecniche per i Tornei / 04. Regole per lo Svizzero FIDE / C.04.2 Regole generali per la gestione dei Tornei Svizzeri /

C.04.2 Regole generali per la gestione dei Tornei Svizzeri

A. Sistemi di abbinamento

1 Il sistema di abbinamento per i tornei svizzeri a variazione Elo FIDE deve essere tra quelli approvati dalla FIDE.

Sono ammessi metodi accelerati, purché preannunciati dall'organizzatore e compresi tra quelli pubblicati nella sezione C.04.5.

Sistema approvato dalla FIDE (XV)

- 2 In deroga alla regola precedente, sono ammessi altri sistemi di abbinamento, purché una dettagliata descrizione scritta delle loro regole:
 - a. venga preventivamente sottoposta alla Qualification Commission (QC) e da essa autorizzata provvisoriamente; e
 - b. venga esplicitamente presentata ai partecipanti prima dell'inizio del torneo.
- 3 Nel verbale di torneo da inviare alla FIDE, l'Arbitro dovrà dichiarare quale sistema svizzero ufficiale della FIDE sia stato utilizzato, e l'eventuale metodo di accelerazione, o fornire l'autorizzazione provvisoria rilasciata dalla QC sulla base della regola precedente.

Sistema approvato dalla FIDE (XVI)

C. Regole Generali e Raccomandazioni Tecniche per i Tornei / 04. Regole per lo Svizzero FIDE / C.04.5 Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE /

- *Nei tornei Svizzeri con un ampio intervallo di forza di gioco (stimata in modo affidabile) i risultati del primo o dei primi turni sono di solito pressoché scontati. Nel primo turno una percentuale infima di partite termina con un risultato diverso dalla “vittoria del più forte”. La stessa cosa può accadere al secondo turno. In tornei validi per titoli, si evidenzia che tale fenomeno può inibire l’ottenimento di norme.*
- *Un abbinamento accelerato è una variante degli abbinamenti Svizzeri in cui i primi turni sono modificati in modo da superare le suddette debolezze del Sistema Svizzero, senza compromettere l’affidabilità della classifica finale.*

Sistema approvato dalla FIDE (XVII)

• *Non è opportuno progettare un Sistema di abbinamento completamente nuovo per l'accelerazione, ma è meglio progettare un Sistema da associare a sistemi di abbinamento esistenti definiti dalla FIDE. Ciò di solito si ottiene riorganizzando i gruppi di punteggio, in modo tale da non farli dipendere solo dai punti realizzati dai giocatori. Ad esempio, uno dei metodi possibili è l'aggiunta dei cosiddetti "punti virtuali" al punteggio di alcuni giocatori di rating maggiore (che si ritiene siano più forti) e di conseguenza comporre i gruppi di punteggio sulla base del punteggio totale (punti reali + punti virtuali).*

Sistema approvato dalla FIDE (XVIII)

- *Di seguito sono descritti i metodi per i quali ci sono evidenze statistiche che gli scopi suddetti siano soddisfatti. Viene presentato il Metodo di Accelerazione di Baku, in quanto è il primo che ha dimostrato, in seguito ad analisi statistica, di essere valido ed affidabile (oltre che di facile interpretazione).*
- *Altri metodi accelerati potranno essere aggiunti, una volta dimostrato, in seguito ad analisi statistica, di ottenere risultati migliori dei metodi già descritti, o almeno di essere più semplici e di efficacia comparabile.*
- *Se non diversamente specificato, ogni metodo di accelerazione è applicabile a qualsiasi Sistema di abbinamento Svizzero.*

C.04.5.1 L'Accelerazione di Baku

1 Premessa

-

Il Metodo di Accelerazione di Baku è applicabile a qualsiasi torneo in cui si utilizzi il sistema standard di assegnazione dei punti (un punto per la vittoria, mezzo punto per la patta).

Sistema approvato dalla FIDE (XX)

C.04.5.1 L'Accelerazione di Baku

2 Separazione Iniziale dei Gruppi

Prima del primo turno, la lista dei giocatori da abbinare (correttamente ordinata) dovrà essere separata in due gruppi, GA e GB. Il primo Gruppo (GA) dovrà contenere la prima metà dei giocatori, arrotondata al numero pari più prossimo. Il secondo Gruppo (GB) dovrà contenere tutti gli altri giocatori.

Sistema approvato dalla FIDE (XXI)

C.04.5.1 L'Accelerazione di Baku

*Nota: ad esempio, se al torneo partecipano 161 giocatori, il numero pari più prossimo che contiene la prima metà dei giocatori (cioè 80,5) è 82. La formula $2 * Q$ (2 volte Q) dove Q è il numero di giocatori diviso per 4 ed arrotondato per eccesso, può tornare utile per calcolare tale numero (che è sia il numero dei giocatori di GA, che il numero d'ordine dell'ultimo giocatore di GA).*

Sistema approvato dalla FIDE (XXII)

C.04.5.1 L'Accelerazione di Baku

3. Inserimenti in ritardo

Se vi sono inserimenti dopo il primo turno, questi giocatori saranno inseriti nella lista di abbinamento secondo quanto stabilito da C.04.2.B/C (Ordinamento Iniziale/Inserimenti in Ritardo).

L'ultimo giocatore di GA dovrà restare lo stesso del turno precedente.

Nota 1: In tali casi, il numero d'ordine dell'ultimo giocatore di GA potrebbe essere diverso da quello stabilito dalla Regola 2.

Nota 2: Dopo il primo turno, GA potrebbe contenere un numero dispari di giocatori.

Sistema approvato dalla FIDE (XXIII)

C.04.5.1 L'Accelerazione di Baku

4. Punti virtuali

I "turni accelerati" sono quelli della prima metà del torneo (arrotondati per eccesso).

Prima di abbinare la prima metà (arrotondata per eccesso) dei turni accelerati, tutti i giocatori di GA ricevono un numero di punti (detti punti virtuali) pari a 1. Tali punti virtuali sono ridotti a 0,5 prima di abbinare i restanti turni accelerati.

Nota: Di conseguenza, non vengono assegnati punti virtuali né ai giocatori di GB, né dopo aver disputato l'ultimo turno accelerato.

Sistema approvato dalla FIDE (XXIV)

C.04.5.1 L'Accelerazione di Baku

Esempio: In un torneo da nove turni i turni accelerati sono cinque. I giocatori in GA ricevono un punto virtuale nei primi tre turni, e mezzo punto virtuale nei successivi due turni.

5. Punteggio per l'abbinamento

Il punteggio per l'abbinamento di un giocatore (cioè il valore usato per definire i gruppi di punteggio e ordinarli al loro interno) è dato dalla somma dei punti classifica e dei punti virtuali assegnatigli.