

## Sistema Svizzero

Essendo impossibile organizzare tornei perfetti (doppio girone all'italiana) o quasi perfetti (girone all'italiana semplice) è sorta la necessità di indire tornei con un numero di turni predefinito ed un numero di partecipanti sconosciuto.

Gli svizzeri sono stati quelli che per primi hanno sviluppato un sistema (J. Mueller – usato a Zurigo nel 1895) che poi ha dato origine a molte varianti.

Anche in Italia è stato creato un sistema svizzero, l'Italiosvizzero molto utilizzato fino agli anni novanta.

Dal 1985 Lim Kok Ann segretario generale della FIDE ha cominciato a codificare i principi generali per un sistema più omogeneo.

## Confronto con altri

- E' migliore del sistema ad eliminazione (Single life System) perché permette a tutti di “recuperare”
- E' più democratico del Sistema Belgrado (Two Life System) che esclude i giocatori dopo due sconfitte (2 patte=1 sconfitta), abbina i restanti per sorteggio tra pari punti, ma non ha numero prefissato di turni.







# Regole di base del torneo

- I giocatori non presenti all'inizio possono entrare in ritardo solo se lo hanno preannunciato; chi non è presente non può prendere Bye
- Una volta esposti, gli abbinamenti non possono essere cambiati tranne in caso di doppio incontro di due giocatori o differenza colore  $>3$
- Non è permesso modificare gli abbinamenti per favorire un giocatore o una norma
- Un giocatore assente è considerato ritirato a meno che non giustifichi l'assenza per tempo

# Principi base

- Il numero dei turni deve essere fissato prima
- Non si può incontrare più di una volta lo stesso avversario
- L'avversario deve un punteggio il più uguale/simile possibile a quello del giocatore
- L'assegnazione dei colori deve essere la più bilanciata possibile
- I colori devono possibilmente alternarsi

# Variabili

-  Uso /non uso del rating per la lista iniziale (rating controlled/non-controlled)
-  Uso delle fasce di rating
-  Accelerazione
-  Assegnazione del colore
-  Determinazione del vagante
-  Scelta e trattamento del “dispari”

# Limiti

Il numero dei turni determina il numero dei partecipanti in base alla regola “quanti turni sarebbero necessari se fosse un torneo a eliminazione diretta”. Es.:

4 turni per 16 giocatori,

6 turni per 64 giocatori, ecc.

Ogni turno in più dovrebbe meglio definire una posizione in più in classifica finale; per cui per avere i primi tre posti aggiungere 2 turni (due più del primo).

Sistema	5 turni - N° gioca tori	6 turni - N° gioca tori	7 turni - N° gioca tori	8 turni - N° gioca tori	9 turni - N° gioca tori
Eliminazione diretta	32	64	128	256	512
Lotteria (tutto a sorteggio)	20	42	86	172	344
Generato (Seeded system)	60	124	256	512	1024
Accelerato	90	200	400	800	1500

# Sistema Svizzero Non Controllato - Italosvizzero

La lista di partenza è determinata mediante sorteggio, (Italosvizzero e Variante circolare Jugoslava). Sistema piuttosto automatico che non permette modifiche degli abbinamenti. Abbina sempre con il giocatore successivo (1-2, 3-4,...) Se possibile il numero dei turni deve essere inferiore ad un terzo del numero dei partecipanti e non superare la metà +1 dei giocatori. Si lavora circolarmente nel senso dell'orologio, senza mai tornare indietro.



# Sistema Svizzero Non Controllato – Altri

Simili all'Italoslizzero anche come trattamento dei bye, ma gli abbinamenti avvengono dall'alto verso il centro e dal basso verso il centro alternati. (1-2, 3-4... e 40-39, 38-37...). Alcuni prevedono  $\frac{1}{2}$  punto per il bye. Prendono spesso il nome dalla nazione in cui vengono usati: Svizzero (Conf. Elvetica), Britannico (Gran Britannia), Italoslizzero (Italia)

# Sistema Svizzero Controllato

Utilizza il rating dei giocatori (internazionale, nazionale, ecc.) per determinare la lista di partenza del torneo.

Successivamente gli abbinamenti avvengono facendo incontrare la metà superiore con la metà inferiore. Ciò si ripete nei turni successivi per ciascun gruppo di punti. Il primo di questi sistemi fu quello di K. Harkness USA nel 1952.

# Costanti nei vari Sistemi Svizzeri Controllati

Riguardano:

- I punti assegnati per ciascuna partita
- Il bye - il giocatore che lo riceve ha un punto (bye), né colore né avversario; non è ripetibile.
- Il giocatore dispari
- E' ammessa una successione o differenza di colori inferiore a 3

# Differenze nei vari Sistemi Svizzeri Controllati

Riguardano:

- La direzione dell'abbinamento
- La scelta e l'abbinamento del  
dispari
- L'assegnazione del colore
- L'ordine di scacchiera

# Sistema Svizzero Controllato FIDE

Nell'opera di omogeneizzazione dei sistemi svizzeri la FIDE ha dettagliato i principi generali. Essi sono

## Assoluti

- Numero dei turni stabiliti in anticipo
- Due giocatori si possono incontrare solo una volta
- giocatori devono avere avversari con uguale punteggio o il più simile

## Relativi

- Avere ugual numero di B e N
- Avere colori alternati
- La classifica si basa sulla somma dei risultati 1,  $\frac{1}{2}$  e 0
- La vittoria per forfait vale 1

# Sistema Svizzero Controllato – Generato (Seeded System)

E' la base di qualsiasi metodo di abbinamento svizzero. Presenta alcuni svantaggi per i giocatori in testa alla seconda metà; infatti su 64 giocatori se tutte le partite fossero patte:

Il 32 incontra 64, 62, 60 e 58

Il 33 incontra 1, 3, 5 e 7.

Si presta all'effetto yoyo (bouncing) ovvero un turno con un certo colore e risultato ed uno con colore e risultato opposti. Ciò si evita dividendo il torneo numeroso in sottogruppi (p. es. 6) e abbinare quelli del G1 con G3, G2 con G5 e G4 con G6 per 3-4 turni massimo.

## S. S. C. – Lim

(Si trova in FIDE Handbook 04.2. Regulations for Swiss System Tournaments)

Fu il primo sistema svizzero adottato dalla FIDE (1987) e viene spesso chiamato Lim, dal nome del suo ideatore.

## S. S. C. – Olandese

(Si trova in FIDE Handbook 04.1. Swiss System Based on Rating)

Fu adottato dalla FIDE nel 1992, e viene così chiamato in quanto progettato con la collaborazione di G. Gijssen in Olanda.

## S. S. C. – Burstein

(Si trova in FIDE Hanbook 04.4 The Burstein Swiss Pairing System)

Utilizzato dalla FIDE su progetto di Almog Burstein per gli abbinamenti delle olimpiadi. I primi 3-4 turni sono normali e a partire dal 3-4 turno si riferisce alla classifica Buchholz per effettuare gli abbinamenti che sono p.es. 1-8, 2-7, 3-6, 4-5 aggiustando avversari e colore.

## S. S. C. – Dubov

(Si trova in FIDE Hanbook 04.3. The DUBOV Swiss Pairing System )

Adottato dalla FIDE nel 1997 su progetto di Edward Dubov, usa l'ARO per ordinare i giocatori prima dell'abbinamento (ARO inferiore posto più in alto per chi aspetta il bianco, rating maggiore posto in alto per chi aspetta il nero).



# Lim

- Ordinare i giocatori per punti, rating FIDE, titolo, Elo nazionale, altro
- Si abbina dall'alto verso il centro e dal basso verso il centro, ultimo il gruppo mediano dall'alto
- I giocatori non abbinabili sono trasferiti di gruppo (vaganti)
- I giocatori trasferiti in un senso non possono essere ritrasferiti in quel senso ( $\uparrow\downarrow$ ; 1-2 turni)
- Si abbinano prima i vaganti e poi quelli del gruppo di punteggio
- In gruppo di punteggio le coppie perfette devono essere quelle abbinate per prime
- In caso di parità dei colori, se si abbina dall'alto, è il giocatore più forte che alterna nei turni dispari e bilancia nei pari mentre se si abbina dal basso è il più debole
- All'ultimo turno è concesso il terzo colore uguale (o +3) per non creare vaganti

# Olandese

- Ordinare i giocatori per punti, rating, titolo, alfabetico/altro
- Se dispari il vagante è definito in base alla disponibilità (colore, storia, ecc.)
- I giocatori trasferiti in un senso non possono essere ritrasferiti in quel senso (↑ ↓; 1-2 turni)
- Un punto a forfait è pari al bye (no 2 )
- Il colore atteso viene dato al giocatore meglio classificato
- Se in gruppo di punteggio 1 o + coppie sono imperfette rimangono dove sono purché non superino il numero previsto
- Le scacchiere devono essere riordinate in base ai punti, alla somma dei punti della coppia, al Nr del giocatore con più punti

Turno 1	
1-6	½-½
7-2	½-½
3-8	½-½
9-4	½-½
5-10	½-½

Classifica dopo T1			
Punti ½	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
	10		

## Olandese

Turno 2	
8-1	½-½
2-9	½-½
10-3	½-½
4-7	½-½
6-5	½-½

Classifica dopo T2			
Punti 1	1	2	3
	4	5	6
	7	8	9
	10		

Turno 2	
8-1	½-½
2-9	½-½
6-3	½-½
4-5	½-½
10-7	½-½

Turno 3	
1-10	½-½
5-2	½-½
3-4	½-½
9-6	½-½
7-8	½-½

Turno 3	
1-10	½-½
5-2	½-½
3-4	½-½
9-6	½-½
7-8	½-½

## Lim

# Fonti

- U. Blanco, Teachers as Arbiters in School Chess, Edizione FIDE, pagg. 229 – 262
- G. Gijssen, An Arbiter's Notebook, <http://www.chesscafe.com>
- B.M. Kazic' (D. Djadja – M.E. Morrison – A. Elo), The Chess Competitors' Handbook , Ed. Batsford Londra 1980 - pagg. 63-67
- S. Reuben , The Chess Organizers' Handbook Ed. FIDE , 2001 pagg. E 2005 pagg. 33-51
- B. Kazic' - R. Keene - Lim Kok Ann, The Official Laws of Chess , Ed. Batsford Londra 1985 pagg. 21-54