



Federazione Scacchistica Italiana

Commissione Arbitrale Federale



FIDE - World Chess Federation

Handbook: C. General Rules and Recommendations for Tournaments

07. Tie-break Regulations

07. Regolamento per gli spareggi

TIE-BREAK REGULATIONS

Approved by FIDE Council on 04/08/2022

Applied from 1st July, 2023

REGOLAMENTO PER GLI SPAREGGI

Approvato dal FIDE Council il 04/08/2022

In vigore dal 1° luglio 2023

- | | |
|--|---|
| <p>1. Scope</p> <p>These regulations will apply to all FIDE competitions under the aegis of EVE and GSC. It is recommended that FIDE-rated competitions also follow these regulations.</p> | <p>Ambito</p> <p>Questo regolamento si applica a tutte le competizioni FIDE sotto l'egida di EVE e GSC. Si raccomanda che anche le competizioni (FIDE) valide per le variazioni del rating seguano questo regolamento.</p> |
| <p>2. Ranking of Tied Participants (Players or Teams)</p> <p>2.1 The method of ranking tied participants shall be written in the specific regulations of the tournament.</p> <p>2.2 There are three methods of ranking tied participants: a playoff (see Article 3) or technical tie breaks (see Article 4), or having no tie-breaks.</p> | <p>Spareggio degli <i>ex æquo</i> (individuali o a squadre)</p> <p>Il metodo di ordinamento in classifica degli <i>ex æquo</i> deve essere indicato nello specifico regolamento del torneo.</p> <p>Ci sono tre metodi per lo spareggio degli <i>ex æquo</i>: le partite di spareggio (<i>'playoff'</i>) (vedi art. 3), gli spareggi tecnici (vedi art. 4) o non usare alcun metodo di spareggio.</p> |
| <p>3. Playoff</p> <p>3.1 If a playoff is required, the following parameters shall be set out in the specific tournament regulations, as needed:</p> <p>3.1.1 Whether the playoff is for all tied positions, or specific tied positions (e.g. 1st place only)</p> <p>3.1.2 Whether qualification for the playoff applies after application of none, some or all of the tie-breaks selected in Article 4.1.</p> <p>3.1.3 The format (e.g. Round Robin or Knockout)</p> <p>3.1.4 The method by which pairing numbers are allocated</p> <p>3.1.5 The method by which colours are allocated</p> <p>3.1.6 The time limit(s) for all of the games</p> <p>3.1.7 The schedule for the games, or the break between each game</p> | <p>Partite di spareggio</p> <p>Se sono previste partite di spareggio, i seguenti parametri dovranno essere stabiliti, secondo necessità, nello specifico regolamento del torneo:</p> <p>Se le partite di spareggio siano per qualsiasi posizione di <i>ex æquo</i>, o solo per posizioni specifiche (ad esempio solo per il 1° posto)</p> <p>Se la qualificazione per le partite di spareggio si esegua dopo l'applicazione di nessuno, alcuni o tutti tra gli spareggi selezionati nell'art. 4.1</p> <p>Il formato (ad es. all'italiana o ad eliminazione diretta)</p> <p>Il metodo di attribuzione dei numeri di abbinamento</p> <p>Il metodo di attribuzione del colore</p> <p>Le cadenze per tutte le partite</p> <p>Il calendario di gioco, o l'intervallo tra ogni partita</p> |
| <p>4. Other Tie-Breaks</p> <p>4.1 They shall take the form of an ordered list of tie-breaks chosen by the Chief Organiser either among those listed in Article 4.6, or self-defined in the specific regulations of the tournament.</p> <p>If necessary, the Chief Arbiter shall complete the list by choosing additional tie-breaks from those listed in Article 4.6, and publish the list before the start of the tournament.</p> | <p>Altri spareggi</p> <p>Questi prendono la forma di una lista ordinata di spareggi scelti dall'Organizzatore, o tra quelli elencati nell'art. 4.6, o definiti in proprio nello specifico regolamento del torneo.</p> <p>Se necessario, l'Arbitro principale dovrà completare la lista scegliendo degli spareggi addizionali tra quelli elencati nell'art. 4.6, e pubblicare la lista prima dell'inizio del torneo.</p> |

- 4.2 For the final tournament standings, participants shall be ranked in the order specified by the respective tie-break, starting from the first specified tie-break and moving to the next in the list whenever a persisting tie cannot be broken. When the tie-break list is exhausted, any remaining tie should be broken by drawing of lots. Nella classifica finale del torneo, i concorrenti saranno ordinati nell'ordine determinato dai rispettivi spareggi, iniziando dal primo spareggio specificato e proseguendo con il successivo della lista quando una situazione di persistente parità non possa essere risolta. Qualora la lista degli spareggi sia esaurita, eventuali parità residue dovranno essere risolte per sorteggio.
- 4.3 These tie-breaks compute an evaluation which may be based on: Gli spareggi calcolano una valutazione che può basarsi su:
- Type A a subset of the games by the tied participants. Tipo A un sottoinsieme delle partite tra gli *ex æquo*
- Tie-breaks of this type may appear multiple times in the tie-break list. Gli spareggi di questo tipo possono apparire più volte nella lista degli spareggi
- Type B participants' own results, so their value can be computed or predicted by the involved participants before or during their own games. Tipo B i risultati del concorrente stesso, così che il loro valore può essere calcolato o predetto dai concorrenti coinvolti prima o durante le proprie partite
- Type C opponents' (final) results, so they can be computed only at the end of the round or tournament. Tipo C i risultati (finali) degli avversari, che pertanto si possano calcolare solo alla fine del turno o del torneo
- Type D opponents' prior known data (e.g. ratings, but also results of previous rounds), so their values can be computed after the pairings are published (i.e. before the games are played) Tipo D dati precedenti degli avversari (ad es. rating, ma anche risultati dei turni precedenti), così che i loro valori possono essere calcolati dopo la pubblicazione degli abbinamenti (cioè prima che le partite siano giocate)
- or some combination of all of the above. o su qualche combinazione dei sopra elencati.
- 4.4 If two participants played each other more than once, then each game or match will be treated as a separate encounter. Consequently, the data of the opponents (e.g. ratings, scores) are used on as many occasions as the two participants played each other (e.g. in sums and averages). Se due concorrenti si sono incontrati più di una volta, ogni partita o match saranno trattati come un incontro separato. Di conseguenza, i dati degli avversari (come ad es. i rating o i punteggi) vanno usati (ad es. nelle somme o nelle medie) tante volte quante i due concorrenti hanno giocato tra loro.
- 4.5 In order for tie-breaks based on players' ratings to be used, either the tournament specific regulations shall detail how unrated players will be handled, or the Chief Arbiter should inform the players before the start of the tournament. Per poter usare gli spareggi basati sul rating dei giocatori, o lo specifico regolamento del torneo deve indicare in dettaglio come sono gestiti i giocatori privi di rating, o l'Arbitro principale dovrà informare in merito i giocatori prima dell'inizio del torneo.

4.6 Tie-Breaks List and Description

Lista e descrizione degli spareggi

Name (in alphabetical order)	Nome (in ordine alfabetico)	Tipo	Sez	Sigla
Average of Opponents' Buchholz	Buchholz medio degli avversari	CC	7.2	AOB
Average Perfect [Tournament] Performance of Opponents	Performance perfetta media [nel torneo] degli avversari	BD	9.4	APPO

Average [Tournament] Performance Rating of Opponents	Performance rating medio [nel torneo] degli avversari	BD	9.3	APRO
Average Rating of Opponents	Rating medio degli avversari	D	8.1	ARO
Buchholz	Buchholz	C	7.1	BH
Direct Encounter	Scontro diretto	A	5.1	DE
Fore Buchholz	Buchholz anticipato	D	8.4	FB
Games one Elected to Play	Partite che si è scelto di giocare	B	6.6	GE
Koya System for Round Robin	Sistema Koya per gironi all'italiana	BC	9.2	KS
Number of Games Played with Black	Numero di partite giocate con il nero	B	6.3	BPG
Number of Games Won	Numero di partite vinte	B	6.2	WON
Number of Games Won with Black	Numero di partite vinte con il nero	B	6.4	BWG
Number of Wins	Numero di vittorie	B	6.1	WIN
Perfect Tournament Performance	Performance perfetta nel torneo	D	8.3	PTP
Sonneborn-Berger	Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB
(Sum of) Progressive Scores	(Somma dei) Punteggi progressivi	B	6.5	PS
Tournament Performance Rating	Performance rating nel torneo	D	8.2	TPR
Tie-Breaks specific for Team Knock-Outs	Spareggi specifici per tornei a squadre ad eliminazione			
Board Count	Computo delle scacchiere	B	11.1	BC
Bottom Board Elimination	Eliminazione delle scacchiere inferiori	B	11.3	BBE
Top Board Results	Risultati nelle scacchiere superiori	B	11.2	TBR
Tie-Breaks specific for Team Competitions	Spareggi specifici per tornei a squadre			
Extended Sonneborn-Berger for teams	Sonneborn-Berger esteso a squadre	BC	12.2	ESB
Extended Direct Encounter for teams	Scontro diretto esteso a squadre	A	12.3	EDE
Match Points or Game Points	Punti squadra o punti partita	B	12.1	MPvGP
Scores and Schedule Strength Combination	Combinazione di punteggi e opposizione	BD	12.4	SSSC

5. Type A: Tie-Breaks Using Tied Participants' Records

5.1 Direct Encounter (DE)

If all the tied participants have met each other, the percentage score from these encounters is used to produce separate standings. The participant with the highest percentage score is ranked first among the tied participants, and the others follow according to the separate standings. Forfeited games are not included unless the specific regulations of the tournament state otherwise.

Tipo A: spareggi che usano i dati dei concorrenti *ex æquo*

Scontro diretto (DE)

Se tutti gli *ex æquo* si sono incontrati tra loro, si usa il punteggio percentuale di questi incontri per produrre una classifica avulsa. Il concorrente con il punteggio percentuale maggiore è classificato primo tra gli *ex æquo*, e gli altri seguono secondo la classifica avulsa. Le partite terminate a forfait non sono comprese, salvo qualora lo specifico regolamento del torneo stabilisca diversamente.

In a Swiss system tournament, if the tied participants have not played all the games against each other, but one of them is bound to be at the top of the separate standings whatever the outcome of the missing games, that participant is ranked first among the tied participants - the same applies to the second rank when the first is assigned this way; and so on.

Once applied to a set of tied participants, Direct Encounter shall be reapplied to any subset of this set of tied participants until no further ties can be resolved.

In un torneo Svizzero, se gli *ex æquo* non si sono tutti incontrati tra loro, ma uno di essi si troverebbe comunque in testa alla classifica qualunque fosse il risultato delle partite mancanti, quel concorrente è classificato primo tra gli *ex æquo*; lo stesso vale per il secondo posto, quando il primo sia assegnato in questo modo, e così via.

Una volta applicato ad un gruppo di *ex æquo*, lo Scontro diretto dovrà essere riapplicato a qualunque sottoinsieme di questo gruppo di *ex æquo*, fino a che ulteriori situazioni di parità non si possano più risolvere.

6. **Type B: Tie-Breaks Using Participant's own Record**

6.1 **Number of Wins (WIN)**

The number of rounds where a participant obtains, with or without playing, as many points as awarded for a win.

6.2 **Number of Games Won (WON)**

The number of games won over the board.

6.3 **Number of Games Played with Black (BPG)**

The number of games played over the board with the black pieces.

6.4 **Number of Games won with Black (BWG)**

The number of games won over the board with the black pieces.

6.5 **(Sum of) Progressive Scores (PS)**

After each round a participant has a certain tournament score. This tie-break is computed adding the score of the participant at the end of each round.

6.6 **Games one Elected to play (GE)**

The number of rounds reduced by the number of half-point-byes, zero-point-byes or forfeit losses that a participant had in the tournament.

7. **Type C: Tie-Breaks Using Participant's Opponents' Results**

7.1 **Buchholz (BH)**

The sum of the scores of each of the opponents of a participant. See Article 14 for Unplayed Rounds Management.

7.2 **Average of Opponents' Buchholz (AOB)**

The average of the Buchholz score of the opponents played over the board.

Tipo B: Spareggi che usano i dati del concorrente stesso

Numero di vittorie (WIN)

Il numero di turni in cui il concorrente ha ottenuto, giocando o senza giocare, tanti punti quanti attribuiti per una vittoria.

Numero di partite vinte (WON)

Il numero di partite vinte alla scacchiera.

Numero di partite giocate con il Nero (BPG)

Il numero di partite giocate alla scacchiera con i pezzi neri.

Numero di partite vinte con il Nero (BWG)

Il numero di partite vinte alla scacchiera con i pezzi neri.

(Somma dei) Punteggi progressivi (PS)

Dopo ogni turno, il concorrente ha un dato punteggio nel torneo. Questo spareggio si calcola sommando i punteggi del concorrente alla fine di ciascun turno.

Partite che si è scelto di giocare (GE)

Il numero di turni, ridotto del numero di bye a mezzo punto, bye a zero punti o sconfitte a forfeit che il concorrente ha avuto nel torneo.

Tipo C: Spareggi che usano i dati degli avversari del concorrente

Buchholz (BH)

La somma dei punteggi di ciascuno degli avversari del concorrente. Vedi l'art. 14 per la gestione delle partite non giocate.

Buchholz medio degli avversari (AOB)

La media dei punteggi Buchholz degli avversari incontrati alla scacchiera.

- 8. Type D: Tie-Breaks Using Participant's Opponents' Prior Known Data** *(typically ratings, but also current scores)*
- 8.1 Average Rating of Opponents (ARO)**
- The average of the ratings of the opponents played over the board.
- 8.2 Tournament Performance Rating (TPR)**
- Computed adding to ARO a number (called rating difference (RD) - which may be negative) resulting from the conversion of the fractional score (number of points achieved in games played over the board divided by the number of games) into RD (see the corresponding conversion table in the FIDE Rating Regulations).
- 8.3 Perfect Tournament Performance (PTP)**
- This is the lowest rating that a participant should have in order to receive a rating variation of zero after meeting all the opponents faced during the tournament while obtaining the same results. The full rating scale is used in this computation (i.e. no ± 400 cut).
- 8.4 Fore Buchholz (FB)**
- Buchholz score computed as if all paired games for the upcoming round ended in draws.
- 9. Tie-Breaks Using Combinations of Other Data**
- 9.1 Sonneborn-Berger (SB)**
- It is computed by adding, for each round, a value given by multiplying the current (or final) score of the opponents by the points scored against them. See Article 14 for Unplayed Rounds Management.
- 9.2 Koya System (for Round Robin) (KS)**
- The number of points achieved against all participants who have scored at least 50% of the maximum possible tournament score.
- 9.3 Average [Tournament] Performance Rating of Opponents (APRO)**
- The average of the performances (TPR) of the opponents played over the board.
- 9.4 Average Perfect [Tournament] Performance of Opponents (APPO)**
- The average of the perfect performances (PTP) of the opponents played over the board.
- Tipo D: Spareggi che usano dati degli avversari del concorrente noti a priori** *(tipicamente rating, ma anche punteggi attuali)*
- Rating medio degli avversari (ARO)**
- La media dei rating degli avversari incontrati alla scacchiera.
- Performance rating nel torneo (TPR)**
- Si calcola sommando all'ARO il numero (detto differenza rating (RD), che può essere anche negativo) risultante dalla conversione del punteggio frazionario (numero di punti ottenuti nelle partite giocate alla scacchiera, diviso per il numero delle partite) nell'RD (vedi la corrispondente tavola di conversione nel Regolamento FIDE per il rating).
- Performance perfetta nel torneo (PTP)**
- È il minimo rating che un concorrente dovrebbe avere per ottenere una variazione rating nulla incontrando tutti gli avversari incontrati nel torneo e ottenendo gli stessi risultati. Per il calcolo si usa l'intera escursione del rating (cioè non c'è il taglio a ± 400 punti).
- Buchholz anticipato (FB)**
- È il punteggio Buchholz calcolato come se tutte le partite abbinate per il turno successivo finissero patte.
- Spareggi che usano combinazioni di altri dati**
- Sonneborn-Berger (SB)**
- Si calcola sommando per ogni turno il valore ottenuto moltiplicando il punteggio attuale (o finale) degli avversari per i punti ottenuti contro di essi. Vedi l'art. 14 per la gestione delle partite non giocate.
- Sistema Koya (per gironi all'italiana) (KS)**
- È il numero di punti ottenuti contro tutti i concorrenti che abbiano avuto almeno il 50% del punteggio massimo possibile del torneo.
- Performance rating medio [nel torneo] degli avversari (APRO)**
- La media delle performance (TPR) degli avversari incontrati alla scacchiera.
- Performance perfetta media [nel torneo] degli avversari (APPO)**
- La media delle performance perfette (PTP) degli avversari incontrati alla scacchiera.

10. Team Tie-Breaks

10.1 In team tournaments each match between two teams may report two types of scores:

10.1.1 Match Points (MP)

Points assigned to a team-win, team-draw, and team-loss.

10.1.2 Game Points (GP)

Sum of the individual points that each player of the team scores.

11. Tie-Breaks Specific for Team Knockouts

Even though these tie-breaks may be used in team competitions (see Article 12), and are described as such, they are specific for team knockouts when both teams have the same number of points.

Just for these tie-breaks:

- individual forfeit wins or losses are considered as standard wins or losses
- if the team received a pairing-allocated bye, the game points considered for each board are the same as those assigned to a standard win.

11.1 Board Count (BC)

It is computed by adding for each board a value given by multiplying the number of game points scored on that board (regardless of who was playing on it) by the number of the board (e.g. one for first board, two for second board).

The lower the total, the higher the ranking.

11.2 Top Board Results (TBR)

This is the number of game points achieved on the first board in all games played by the team in the tournament, regardless of who was playing on that board.

If the results on the top board are not decisive, reapply this tie-break to the top-most board not yet counted. Continue reapplying this tie-break in the same way until the tie is broken.

11.3 Bottom Board Elimination (BBE)

This is the number of game points achieved on all boards except for the bottom board in all games played by the team in the tournament, regardless of who was playing on those boards.

Spareggi per competizioni a squadre

Nei tornei a squadre, ogni incontro tra due squadre può restituire due tipi di punteggio:

Punti squadra (MP)

Punti assegnati ad una vittoria, pareggio o sconfitta della squadra.

Punti partita (GP)

Somma dei punti individuali ottenuti da ciascun giocatore della squadra.

Spareggi per tornei a squadre ad eliminazione

Anche se questi spareggi possono essere usati nelle competizioni a squadre (vedi art. 12), e sono come tali descritti, sono specifici per eventi a squadre ad eliminazione diretta, nei quali entrambe le squadre hanno lo stesso punteggio.

Solo per questi spareggi:

- le vittorie o sconfitte a forfait individuali sono considerate come normali vittorie o sconfitte
- se la squadra riceve un bye assegnato dal sistema di abbinamento, i punti partita considerati per ciascuna scacchiera sono gli stessi assegnati per una normale vittoria.

Computo delle scacchiere (BC)

Si calcola sommando per ciascuna scacchiera un valore ottenuto moltiplicando il numero di punti partita ottenuti su quella scacchiera (indipendentemente da chi vi abbia giocato) per il numero della scacchiera (ad es. uno per la prima scacchiera, due per la seconda).

Minore è il totale, migliore sarà la posizione in classifica.

Risultati nelle scacchiere superiori (TBR)

Questo è il numero di punti partita ottenuti sulla prima scacchiera in tutte le partite giocate dalla squadra nel torneo, indipendentemente da chi vi abbia giocato.

Se il risultato sulla prima scacchiera non è decisivo, si riapplica questo spareggio alla scacchiera di posizione più alta non ancora considerata. Si continua a riapplicare lo spareggio nello stesso modo fino a che l'*ex æquo* è risolto.

Eliminazione delle scacchiere inferiori (BBE)

Questo è il numero di punti partita ottenuti su tutte le scacchiere eccetto l'ultima, in tutte le partite giocate dalla squadra nel torneo, indipendentemente da chi abbia giocato su quelle scacchiere.

If excluding the bottom board is not decisive, reapply this tie-break to the bottom-most board not yet excluded. Continue reapplying this tie-break in the same way until the tie is broken.

Se l'esclusione dell'ultima scacchiera non è decisiva, si riapplica questo spareggio alla scacchiera di posizione più bassa non ancora considerata. Si continua a riapplicare lo spareggio nello stesso modo fino a che l'*ex æquo* è risolto.

12. Tie-Breaks Specific for Team Competitions

Spareggi specifici per tornei a squadre

All tie-breaks described in Articles 5-9, or some variation of them, may be also applied for teams, using teams MP or GP as the primary score for the team.

Tutti gli spareggi descritti negli articoli 5-9, o alcune loro variazioni, possono essere applicati per le squadre, usando i MP o i GP come punteggio principale per la squadra.

12.1 MP v GP

MP v GP

Match Points in team competitions that are decided by Game Points or Game Points in team competitions that are decided by Match Points.

Punti squadra nelle competizioni a squadre che sono decise dai Punti partita, ovvero Punti partita nelle competizioni a squadre che sono decise dai Punti squadra.

12.2 Extended Sonneborn Berger (ESB) for Teams

Sonneborn-Berger esteso a squadre (ESB)

Combining MP and GP, four combinations of Sonneborn-Berger tiebreaks are available. Any of them or any combinations of them can be used. Each (Extended) Sonneborn-Berger tie-break is computed adding for each opponent a value given by the product of two elements:

Combinando MG e GP, si ottengono quattro combinazioni di spareggi Sonneborn-Berger. Si può usare uno qualunque tra questi, o una qualsiasi combinazione. Ciascuno spareggio Sonneborn-Berger (esteso) si calcola sommando, per ciascun avversario, il valore dato dal prodotto di due elementi:

- the total number of MP or GP currently achieved by the opponent (or at the end of the tournament);
- the number of MP or GP scored against that opponent.

- il totale degli MP o GP ottenuti dall'avversario fino a quel momento (o alla fine del torneo);
- il numero di MP o GP ottenuti contro quell'avversario.

The four possibilities are:

Le quattro possibilità sono:

- | | | |
|--------|-------|-------------------------------|
| 12.2.1 | EMMSB | Total MP opponent × MP scored |
| 12.2.2 | EMGSB | Total MP opponent × GP scored |
| 12.2.3 | EGMSB | Total GP opponent × MP scored |
| 12.2.4 | EGGSB | Total GP opponent × GP scored |

- | | |
|-------|------------------------------------|
| EMMSB | Totale MP avversario × MP ottenuti |
| EMGSB | Totale MP avversario × GP ottenuti |
| EGMSB | Totale GP avversario × MP ottenuti |
| EGGSB | Totale GP avversario × GP ottenuti |

See Article 14 for Unplayed Rounds Management.

Per la gestione delle partite non giocate, vedi l'art. 14.

12.3 Extended Direct Encounter for Teams (EDE)

Scontro diretto esteso a squadre (EDE)

- 12.3.1 When only two teams are tied, if they played each other, apply the Direct Encounter rule (Article 5.1). The rules of a competition must specify whether, after that, the Tie-Breaks specific for Team Knockouts apply (Article 11), and if so, they shall list one or more of the tie-breaks.

Quando ci sono solo due squadre *ex æquo*, se hanno giocato una contro l'altra, si applica la regola dello Scontro diretto (art. 5.1). Le regole della competizione devono specificare se, dopo questo, si applichino gli spareggi specifici per tornei a squadre ad eliminazione (art. 11) e, in questo caso, dovranno elencare uno o più spareggi.

- 12.3.2 When more than two teams are tied, apply the Direct Encounter rule (Article 5.1), first using the primary score (MP or GP), then, if all the teams are still tied, use the secondary score.

Quando ci sono più di due squadre *ex æquo*, si applica la regola dello Scontro diretto (art. 5.1) dapprima usando il punteggio primario (MP o GP); quindi, se tutte le squadre sono ancora *ex æquo*, usando il punteggio secondario.

12.3.3 Any time a new subset of tied teams is determined, restart with the new subset from 12.3.1.

Ogni volta che si sia determinato un nuovo sottoinsieme di squadre *ex æquo*, con questo nuovo sottoinsieme si ricomincia da 12.3.1.

12.4 Scores and Schedule Strength Combination (SSSC)

Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)

This tie-break adds together two elements:

Questo spareggio somma tra loro due elementi:

12.4.1 the secondary score of a team (GP if the primary score is given by MP, or vice versa);

il punteggio secondario della squadra (GP se il punteggio primario è MP, o viceversa);

12.4.2 a value that represents the strength of its opposition (called Schedule Strength). This value is the result of a division between:

un valore che rappresenta la forza dell'opposizione. Questo valore è il risultato della divisione tra:

a. [dividend] Buchholz of the team, based on the primary score (note: if the tie-break value must be known before playing, use Fore Buchholz);

a. [dividendo] il Buchholz della squadra, basato sul punteggio primario (nota: se è necessario che il valore dello spareggio sia noto prima di giocare, usare il Buchholz anticipato);

b. [divisor] a normalising factor, given by the highest achievable primary score divided by the highest secondary score achievable in a single game, rounded to the nearest integer towards zero, or by a different value if stated by the rules of the competition.

b. [divisore] un fattore di normalizzazione, dato dal massimo punteggio primario ottenibile diviso per il massimo punteggio secondario ottenibile in un singolo turno, arrotondato per difetto all'intero più vicino; o un diverso valore se così indicato dalle regole della competizione.

13. Modifiers

Modificatori

Each tie-break based on a sum of values (that can come from either results, ratings or any value computed using them) can be redefined by applying a modifier, which is a way to vary the elements that are part of the computation, usually excluding some of these elements or, more rarely, adding some:

Ogni spareggio basato su una somma di valori (che possono provenire da risultati, rating, o qualsiasi valore calcolato in base a questi) può essere ridefinito applicando un modificatore, che è un modo per variare gli elementi che fanno parte del calcolo, di solito escludendone alcuni o, più raramente, aggiungendone alcuni:

13.1 Cut-1: Cut the Least Significant Value

Cut-1: eliminazione del valore meno significativo

13.1.1 It is the most used modifier, applicable in many tie-breaks. The most commonly used are:

Questo è il modificatore più usato, applicabile a molti spareggi. I più comunemente usati sono:

- Buchholz Cut-1 (BHC1, exclude the opponent with the lowest number of points)
- ARO Cut-1 (AROC, exclude the opponent with the lowest rating)
- Progressive Score Cut-1 (PSC1, exclude the score achieved after the first round).

- Buchholz Cut-1 (BHC1, esclude l'avversario con il minore numero di punti)
- ARO Cut-1 (AROC, esclude l'avversario con il rating più basso)
- Punteggio progressivo Cut-1 (PSC1, esclude il punteggio posseduto alla fine del primo turno).

13.1.2 In team competition, all the Extended Sonneborn-Berger tie-breaks for teams (see Article 12.2) can be computed excluding one of the opponents with the lowest primary score (MP for EMMSB and EMGSB, or GP for EGMSB and EGGSB) - having the choice the one with which the worst result was achieved.

Nelle competizioni a squadre, tutti gli spareggi Sonneborn-Berger estesi a squadre (vedi art. 12.2) si possono calcolare escludendo uno degli avversari con il più basso punteggio primario (MP per EMMSB e EMGSB, o GP per EGMSB e EGGSB); potendo scegliere, dev'essere escluso quello con il quale si è ottenuto il risultato peggiore.

13.2 Cut-2: Cut the two Least Significant Values

Cut-2: eliminazione dei due valori meno significativi

	Most commonly used is Buchholz Cut-2 (BHC2).	Il più comunemente usato è il Buchholz Cut-2 (BHC2).
13.3	Median1: Cut the Most and the Least Significant Values	Median-1: eliminazione del valore più significativo e del meno significativo
	Most commonly used is Buchholz Median-1 (BHM1).	Il più comunemente usato è il Buchholz Median-1 (BHM1).
13.4	Median2: Cut the two Most and the two Least Significant Values	Median-2: eliminazione di due valori il più ed il meno significativi
	Most commonly used is Buchholz Median-2 (BHM2).	Il più comunemente usato è il Buchholz Median-2 (BHM2).
13.5	Limit: Change a Limit	Limite: cambiare un limite
	The most common modification is in Koya: the limit of 50% of the maximum possible tournament score can be either increased or decreased of half point at a time to let respectively less or more participants contribute to the evaluation of the tie-break.	La modificazione più comune è nel Koya: il limite del 50% del massimo punteggio possibile nel torneo può essere aumentato o diminuito di mezzo punto alla volta, per permettere rispettivamente a meno o più concorrenti di contribuire al calcolo dello spareggio.
13.6	All modifiers are subject to Unplayed Rounds Management (see Article 14).	Tutti i modificatori sono soggetti alla gestione delle partite non giocate (vedi art. 14).
14.	Unplayed Rounds Management	Gestione delle partite non giocate
14.1	The following definitions are used in this section:	In questa sezione sono usate le seguenti definizioni:
14.1.1	<u>unplayed round</u> : any round in which a participant, paired or not, did not play a game in an individual tournament, or a match in a team tournament	<u>Turno non giocato</u> : ogni turno in cui, abbinato o meno, il concorrente non abbia sostenuto una partita, in un torneo individuale, o un incontro, in un torneo a squadre.
14.1.2	<u>requested bye</u> : a half-point-bye or a zero-point-bye (note: any round after a participant withdraws is a zero-point-bye).	<u>Bye a richiesta</u> : un bye a mezzo punto o a zero punti (nota: dopo che un concorrente si sia ritirato, ogni turno è un bye a zero punti).
14.1.3	<u>available-to-play round</u> : any round in which a participant played their game, or ended up without a game due to a pairing-allocated bye, the opponent did not arrive to play, or unforeseen circumstances that resulted in the award of a full-point-bye	<u>Turno con disponibilità a giocare</u> : ogni turno in cui il concorrente abbia giocato la propria partita, ovvero sia restato senza partita o per un bye assegnato dall'abbinamento, o perché l'avversario non si è presentato a giocare, o ancora per circostanze non prevedibili risultanti nell'assegnazione di un bye a punto intero.
14.2	In Round Robin tournaments, forfeited games (the only possible unplayed rounds) are treated as regular games.	Nei tornei all'italiana, le partite a forfait (che sono gli unici turni non giocati possibili) sono trattate al pari di partite regolari.
14.3	In Individual or Team Swiss tournaments, tie-breaks that directly or indirectly are based on opponents' results (mainly Type C tie-breaks and derivations) can be affected by the following categories of unplayed rounds:	Nei tornei Svizzeri, individuali o a squadre, gli spareggi che sono basati direttamente o indirettamente sui risultati degli avversari (principalmente gli spareggi di Tipo C e derivati) possono essere interessati dalle seguenti categorie di partite non giocate:
14.3.1	Pairing-allocated byes, forfeit wins or full-point byes	Bye assegnati dall'abbinamento, vittorie a forfait o bye a punto intero
14.3.2	Requested byes that are followed by at least one available-to-play round	Bye a richiesta seguiti da almeno un turno con disponibilità a giocare

- | | | |
|--------|---|---|
| 14.3.3 | Forfeit losses that are followed by at least one available-to-play round | Sconfitte a forfait seguite da almeno un turno con disponibilità a giocare |
| 14.3.4 | Requested byes that are not followed by any available-to-play rounds | Bye a richiesta non seguiti da alcun turno con disponibilità a giocare |
| 14.3.5 | Forfeit losses that are not followed by any available-to-play rounds | Sconfitte a forfait non seguite da alcun turno con disponibilità a giocare |
| 14.4 | When a participant has unplayed rounds, for the sole purpose of computing the tie-break of their opponents (see Articles 7.1, 9.1, 12.2, and Article 13 in full), the participant's score is adjusted in the following way: | Quando un concorrente ha dei turni non giocati, al solo scopo del calcolo degli spareggi per gli avversari (vedi artt. 7.1, 9.1, 12.2, e l'art. 13 per intero) il punteggio del concorrente è aggiustato nel modo seguente: |
| 14.4.1 | Unplayed rounds of categories 14.3.1, 14.3.2 and 14.3.3 are evaluated with the result (win, draw, loss) corresponding to the awarded number of points or, for teams, match points and game points. | I turni non giocati delle categorie 14.3.1, 14.3.2 e 14.3.3 sono calcolati con il risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) corrispondente al numero di punti assegnato o, per le squadre, punti squadra e punti partita. |
| 14.4.2 | Unplayed rounds of categories 14.3.4 and 14.3.5 are evaluated as draws. | I turni non giocati delle categorie 14.3.4 e 14.3.5 sono calcolati come patte. |
| 14.5 | To compute the participant's own tie-break, any of their unplayed rounds are evaluated as if there was a game played against themselves, and ended with the result (win, draw, loss) corresponding to the awarded number of points or, for teams, match points and game points. | Per calcolare lo spareggio per il concorrente stesso, ciascun turno non giocato è calcolato come una partita giocata contro se stesso e terminata con il risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) corrispondente al numero di punti assegnato o, per le squadre, punti squadra e punti partita. |
| 14.6 | When a tie-break is modified with low cuts (i.e. cuts that eliminate the least significant values) and there are participants with unplayed rounds of categories from 14.3.2 to 14.3.5 inclusive, these unplayed rounds are the first games to be cut.

If there are more unplayed rounds of this kind than required low cuts, the tie-break values coming from those unplayed rounds that contribute in the least significant way to the tie-break shall be cut first. | Quando uno spareggio è modificato con tagli inferiori (tagli che eliminano i valori meno significativi) e ci sono concorrenti con turni non giocati delle categorie da 14.3.2 a 14.3.5 incluse, questi turni non giocati dovranno essere i primi ad essere tagliati.

Se ci sono più turni non giocati di questo tipo che partite da escludere, si dovranno tagliare per primi i valori dati dai turni non giocati che danno il contributo meno significativo allo spareggio. |
| 14.7 | The rules of the competition may specify in advance an alternative solution to Articles 14.4, 14.5 and 14.6. | Le regole della competizione possono specificare in anticipo una soluzione alternativa agli artt. 14.4, 14.5 e 14.6. |