



Federazione Scacchistica Italiana

Commissione Arbitrale Federale



FIDE - World Chess Federation

Handbook: C. General Rules and Recommendations for Tournaments

07. Play-off and Tie-break Regulations

07. Regolamento per gli spareggi alla scacchiera e tecnici

PLAY-OFF AND TIE-BREAK REGULATIONS

Approved by FIDE Council on 01/08/2023

Applied from 1st September 2023 for all FIDE competitions under the aegis of EVE and GSC; from 1st April 2024 for all FIDE-rated competitions.

1. Scope

These regulations shall apply to all FIDE-rated competitions.

- Note: See article 4.1.

2. Ranking of Tied Participants (Players or Teams)

2.1 The regulations of the tournament shall specify whether tied participants will share the same place in the standings or, if not, a method for ranking them.

2.2 The available methods of ranking tied participants are:

- Over-the-Board play-offs (see Article 3)
- Off-the-Board tie-breaks (see Article 4 onwards)

3. Play-offs

3.1 If play-offs are required, the following parameters shall be set out in the specific tournament regulations, as needed:

- 3.1.1 Whether play-offs are for all tied positions, or specific tied positions (e.g. 1st place only)
- 3.1.2 Whether qualification for play-offs applies after application of none, some or all of the tie-breaks selected in Article 4.1.
- 3.1.3 The format (e.g. Round Robin or Knockout)
- 3.1.4 The method by which pairing numbers are allocated
- 3.1.5 The method by which colours are allocated
- 3.1.6 The time limit(s) for all of the games
- 3.1.7 The schedule for the games, or the break between each game

4. Tie-Breaks

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 5, or self-defined in the specific regulations of the tournament.

REGOLAMENTO PER GLI SPAREGGI ALLA SCACCHIERA E TECNICI

Approvato dal FIDE Council il 01/08/2023

In vigore dal 1° settembre 2023 per tutte le competizioni FIDE sotto l'egida di EVE e GSC; dal 1° aprile 2024 per tutte le competizioni valide per il rating FIDE.

Ambito

Questo regolamento si applica a tutte le competizioni valide per il rating FIDE.

- Nota: Vedi art. 4.1

Spareggio degli *ex æquo* (individuali o a squadre)

Il regolamento del torneo deve specificare se i partecipanti *ex æquo* condividono la stessa posizione in classifica ovvero, in alternativa, il metodo per ordinarli in classifica.

I metodi possibili per lo spareggio degli *ex æquo* sono:

- le partite di spareggio (*'play-off'*) (vedi art. 3)
- gli spareggi tecnici (*"tie-break"*) (vedi art. 4 e segg.)

Partite di spareggio

Se sono previste partite di spareggio, i seguenti parametri dovranno essere stabiliti, secondo necessità, nello specifico regolamento del torneo:

Se le partite di spareggio siano per qualsiasi posizione di *ex æquo*, o solo per posizioni specifiche (ad esempio solo per il 1° posto)

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

Il formato (ad es. all'italiana o ad eliminazione diretta)

Il metodo di attribuzione dei numeri di abbinamento

Il metodo di attribuzione del colore

Le cadenze per tutte le partite

Il calendario di gioco, o l'intervallo tra ogni partita

Spareggi tecnici

Questi prendono la forma di una lista ordinata di spareggi scelti dall'Organizzatore, o tra quelli elencati nell'art. 5, o definiti in proprio nello specifico regolamento del torneo.

07. Play-off and Tie-Break Regulations

If necessary, the Chief Arbiter shall complete the list by choosing additional tie-breaks from those listed in Article 5, and publish the list before the start of the tournament.

Se necessario, l'Arbitro principale dovrà completare la lista scegliendo degli spareggi addizionali tra quelli elencati nell'art. 5, e pubblicare la lista prima dell'inizio del torneo.

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, unless the rules of the tournament specify that such ties will not be broken.

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, salvo qualora le regole del torneo specifichino che tali *ex æquo* non saranno risolti.

4.3 These tie-breaks calculate 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 calculated 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 calculated 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 calculated 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, each game or match will be treated as a separate encounter (except as provided in Article 6.1.2). Consequently, the data of the opponents (e.g. ratings, scores) will be used in sums and averages as many times as the two participants played each other.

Se due concorrenti si sono incontrati più di una volta, ogni partita o match saranno trattati come un incontro separato (eccetto per quanto previsto dall'art. 6.1.2). Di conseguenza, i dati degli avversari (come ad es. i rating o i punteggi) saranno usati nelle somme e medie tante volte quante i due concorrenti hanno giocato tra loro.

5. Tie-Breaks List and Description

Lista e descrizione degli spareggi

Name (in alphabetical order)	Nome (in ordine alfabetico)	Tipo	Sez	Sigla	Cut-1
Average of Opponents' Buchholz	Buchholz medio degli avversari	CC	8.2	AOB	
Average Perfect [Tournament] Performance of Opponents	Performance perfetta media [nel torneo] degli avversari	BD	10.5	APPO	

07. Play-off and Tie-Break Regulations

Average [Tournament] Performance Rating of Opponents	Performance rating medio [nel torneo] degli avversari	BD	10.4	APRO	
Average Rating of Opponents	Rating medio degli avversari	D	10.1	ARO	●
Buchholz	Buchholz	C	8.1	BH	●
Direct Encounter	Scontro diretto	A	6	DE	
Fore Buchholz	Buchholz anticipato	D	8.3	FB	●
Games one Elected to Play	Partite che si è scelto di giocare	B	7.6	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	7.3	BPG	
Number of Games Won	Numero di partite vinte	B	7.2	WON	
Number of Games Won with Black	Numero di partite vinte con il nero	B	7.4	BWG	
Number of Wins	Numero di vittorie	B	7.1	WIN	
Perfect Tournament Performance	Performance perfetta nel torneo	D	10.3	PTP	
Sonneborn-Berger	Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB	●
(Sum of) Progressive Scores	(Somma dei) Punteggi progressivi	B	7.5	PS	●
Tournament Performance Rating	Performance rating nel torneo	D	10.2	TPR	
Tie-Breaks specific for Team Knock-Outs	Spareggi specifici per tornei a squadre ad eliminazione				
Board Count	Computo delle scacchiere	B	12.1	BC	
Bottom Board Elimination	Eliminazione delle scacchiere inferiori	B	12.3	BBE	
Top Board Results	Risultati nelle scacchiere superiori	B	12.2	TBR	
Tie-Breaks specific for Team Competitions	Spareggi specifici per tornei a squadre				
Extended Sonneborn-Berger for teams	Sonneborn-Berger esteso a squadre	BC	13.2	ESB	●
Extended Direct Encounter for teams	Scontro diretto esteso a squadre	A	13.3	EDE	
Match Points or Game Points	Punti squadra o punti partita	B	13.1	MPvGP	
Scores and Schedule Strength Combination	Combinazione di punteggi e opposizione	BD	13.4	SSSC	

6. Direct Encounter (DE) (Type A, i.e. multi-listable)

6.1 If some or all the tied participants have met each other, the sum of the scores from these encounters is used to produce separate standings, with the following caveats:

6.1.1 forfeit win or losses not covered by Article 15.2 are excluded unless the specific regulations of the tournament state otherwise – when included, forfeit win or losses are equivalent to games played.

Scontro diretto (DE) (Tipo A, spareggi tecnici che possono essere inseriti in lista più volte)

Se alcuni degli *ex æquo* si sono già incontrati, la somma dei punteggi di questi incontri è usata per produrre una classifica avulsa, con le seguenti avvertenze:

le partite vinte o perse a forfait non comprese tra quelle di cui all'art. 15.2 sono escluse, tranne qualora le specifiche regole del torneo stabiliscano altrimenti – ove comprese, le partite vinte o perse a forfait equivalgono a partite giocate.

07. Play-off and Tie-Break Regulations

6.1.2 contrary to the provisions of Article 4.4, if two participants have met more than once, the addend to be used by them in the aforementioned sum is the average score of these games.

6.2 If all the tied participants have met each other, the separate standings determine all rankings among them, except for any further ties among any subset of them, for which Article 6 shall be reapplied until no further ties can be resolved.

6.3 In Swiss tournaments, if the tied participants have not played all the games against each other, but one of them will be alone 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.

Article 6 shall then be reapplied to all remaining unranked participants of this set.

7. Type B Tie-Breaks (based on Participant's own Record)

7.1 **Number of Wins (WIN)**
The number of rounds where a participant obtains, with or without playing, as many points as awarded for a win.

7.2 **Number of Games Won (WON)**
The number of games won over the board.

7.3 **Number of Games Played with Black (BPG)**
The number of games played over the board with the black pieces.

7.4 **Number of Games won with Black (BWG)**
The number of games won over the board with the black pieces.

7.5 **(Sum of) Progressive Scores (PS)**
After each round a participant has a certain tournament score. This tie-break is calculated adding the score of the participant at the end of each round.

7.6 **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.

contrariamente a quanto stabilito dall'art. 4.4, se due partecipanti si sono incontrati più di una volta, l'addendo che useranno nella suddetta somma è il punteggio medio di queste partite.

Se tutti gli *ex æquo* si sono incontrati tra loro, la classifica avulsa determina tutte le rispettive posizioni, salvo per eventuali ulteriori *ex æquo*, per i quali si riapplicherà l'art. 6 fino a quando più nessun *ex æquo* possa essere risolto.

Nei tornei Svizzeri, se gli *ex æquo* non si sono tutti incontrati tra loro, ma uno di essi si troverebbe comunque da solo in testa alla classifica avulsa 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.

L'art. 6 verrà quindi applicato nuovamente a tutti i rimanenti partecipanti di questo gruppo.

Spareggi tecnici di Tipo B (basati sui 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.

07. Play-off and Tie-Break Regulations

8.	Buchholz and other Tie-Breaks related to Buchholz	Buchholz e altri spareggi tecnici collegati
8.1	Buchholz (BH) The sum of the scores of each of the opponents of a participant.	Buchholz (BH) La somma dei punteggi di ciascuno degli avversari del concorrente.
8.2	Average of Opponents' Buchholz (AOB) The average of the Buchholz score of the opponents played over the board.	Buchholz medio degli avversari (AOB) La media dei punteggi Buchholz degli avversari incontrati alla scacchiera.
8.3	Fore Buchholz (FB) Buchholz score calculated as if all paired games for the final round had ended in draws. See Article 16 for Unplayed Rounds Management.	Buchholz anticipato (FB) È il punteggio Buchholz calcolato come se tutte le partite abbinate per il turno finale fossero finite patte. Vedi l'art. 16 per la gestione delle partite non giocate.
9.	Tie-Breaks based on both participant's and opponents' results	Spareggi tecnici basati sui risultati sia del concorrente sia degli avversari
9.1	Sonneborn-Berger (SB) It is calculated by adding, for each round, a value given by multiplying the final score of the opponents by the points scored against them. See Article 16 for Unplayed Rounds Management.	Sonneborn-Berger (SB) Si calcola sommando per ogni turno il valore ottenuto moltiplicando il punteggio finale degli avversari per i punti ottenuti contro di essi. Vedi l'art. 16 per la gestione delle partite non giocate.
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.	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.
10.	Ratings-based Tie-Breaks These tie-breaks must be dropped from the tournament tie-break list when unrated players are present unless detailed rules on the handling of unrated players are included in the tournament regulations or established and published by the Chief Arbiter before the start of the tournament.	Spareggi tecnici basati sul rating Questi spareggi tecnici devono essere rimossi dalla lista degli spareggi del torneo quando siano presenti giocatori privi di rating, salvo qualora regole dettagliate per la gestione dei giocatori senza rating siano comprese nel regolamento del torneo o adottate e pubblicate dall'Arbitro principale prima dell'inizio del torneo.
10.1	Average Rating of Opponents (ARO) The average of the ratings of the opponents played over the board, rounded to the nearest whole number (0.5 rounded up).	Rating medio degli avversari (ARO) La media dei rating degli avversari incontrati alla scacchiera, arrotondato all'intero più vicino (0,5 è arrotondato all'intero superiore).
10.2	Tournament Performance Rating (TPR) Calculated 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).	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).

10.3	<p>Perfect Tournament Performance (PTP)</p> <p>This is a whole number corresponding to the lowest rating that a participant should have for their expected score to be greater than or equal to their tournament score. For a zero score, this number is set 800 points lower than the rating of the lowest rated opponent.</p> <p>The expected score is the sum of the scoring probabilities which are defined in the FIDE Rating Regulations by the conversion table of rating differences into scoring probabilities.</p> <p>Each rating difference is calculated by using the aforementioned lowest rating and the rating of each opponent faced by the participant during the tournament.</p> <p>The full rating scale is used in this conversion (i.e. no ± 400 cut).</p>	<p>Performance perfetta nel torneo (PTP)</p> <p>È un numero intero corrispondente al minimo rating che un concorrente dovrebbe avere perché il suo punteggio atteso fosse maggiore o uguale di quello ottenuto nel torneo. Per punteggio nullo, questo numero è fissato a 800 punti in meno del più basso rating avversario.</p> <p>Il punteggio atteso è la somma delle probabilità di vittoria definite, nel Regolamento FIDE per il rating, dalle tabelle di conversione delle differenze di rating in probabilità di vittoria.</p> <p>Ciascuna differenza di rating è calcolata usando il suddetto rating minimo ed il rating di ciascun avversario incontrato dal concorrente nel corso del torneo.</p> <p>Per questa conversione si usa l'intera escursione del rating (cioè non c'è il taglio a ± 400 punti).</p>
10.4	<p>Average [Tournament] Performance Rating of Opponents (APRO)</p> <p>The average of the performances (TPR) of the opponents played over the board, rounded to the nearest whole number (0.5 rounded up).</p>	<p>Performance rating medio [nel torneo] degli avversari (APRO)</p> <p>La media delle performance (TPR) degli avversari incontrati alla scacchiera, arrotondata all'intero più vicino (0,5 è arrotondato all'intero superiore).</p>
10.5	<p>Average Perfect [Tournament] Performance of Opponents (APPO)</p> <p>The average of the perfect performances (PTP) of the opponents played over the board, rounded to the nearest whole number (0.5 rounded up).</p>	<p>Performance perfetta media [nel torneo] degli avversari (APPO)</p> <p>La media delle performance perfette (PTP) degli avversari incontrati alla scacchiera, arrotondato all'intero più vicino (0,5 è arrotondato all'intero superiore).</p>
11.	<p>Team Tie-Breaks</p>	<p>Spareggi per competizioni a squadre</p>
11.1	<p>In team tournaments each match between two teams may report two types of scores:</p>	<p>Nei tornei a squadre, ogni incontro tra due squadre può restituire due tipi di punteggio:</p>
11.1.1	<p>Match Points (MP)</p> <p>Points assigned to a team-win, team-draw, and team-loss.</p>	<p>Punti squadra (MP)</p> <p>Punti assegnati ad una vittoria, pareggio o sconfitta della squadra.</p>
11.1.2	<p>Game Points (GP)</p> <p>Sum of the individual points that each player of the team scores.</p>	<p>Punti partita (GP)</p> <p>Somma dei punti individuali ottenuti da ciascun giocatore della squadra.</p>
12.	<p>Tie-Breaks Specific for Team Knockouts</p> <p>Even though these tie-breaks may be used in team competitions (see Article 13), and are described as such, they are specific for team knockouts when both teams have the same number of match points and game points.</p>	<p>Spareggi per tornei a squadre ad eliminazione</p> <p>Anche se questi spareggi possono essere usati nelle competizioni a squadre (vedi art. 13), e sono come tali descritti, sono specifici per eventi a squadre ad eliminazione diretta, nei quali entrambe le squadre hanno lo stesso numero di punti squadra e punti partita.</p>

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.

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.

12.1 **Board Count (BC)**

For each team and each board, multiply the board number (e.g. one for first board, two for second board) by the number of game points achieved on that board in all games played by the team in the tournament, regardless of who was playing on it.

The lower the sum of these products, the higher the ranking of the team.

It can only be used when all tied teams have (scored) the same number of game points.

Computo delle scacchiere (BC)

Per ciascuna squadra e scacchiera, si moltiplica il numero della scacchiera (ad es. uno per la prima, due per la seconda) per il numero di punti partita ottenuti su quella scacchiera in tutte le partite giocate dalla squadra nel torneo, indipendentemente da chi vi abbia giocato.

Minore è la somma di questi prodotti, migliore sarà la posizione della squadra in classifica.

Può essere usato solo quando tutte le squadre ex aequo abbiano (ottenuto) lo stesso numero di punti partita.

12.2 **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.

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.

12.3 **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.

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.

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, indipendente-mente da chi abbia giocato su quelle scacchiere.

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.

- 13. Tie-Breaks Specific for Team Competitions** **Spareggi specifici per tornei a squadre**
- All tie-breaks described in Articles 6-10, or some variation of them, may be also applied for teams, using teams MP or GP as the reference score for the team – the primary score being the default, if the reference score is not explicitly indicated. Tutti gli spareggi descritti negli articoli 6-10, o alcune loro variazioni, possono essere applicati anche per le squadre, usando i MP o i GP come punteggio di riferimento per la squadra – se non esplicitamente indicato, il punteggio di riferimento di default è quello primario.
- 13.1 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.
- 13.2 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 calculated 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 achieved by the opponent 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 alla fine del torneo.
 - il numero di MP o GP ottenuti contro quell'avversario.
- The four possibilities are: Le quattro possibilità sono:
- | | | | | |
|--------|-------|-------------------------------|-------|------------------------------------|
| 13.2.1 | EMMSB | Total MP opponent x MP scored | EMMSB | Totale MP avversario x MP ottenuti |
| 13.2.2 | EMGSB | Total MP opponent x GP scored | EMGSB | Totale MP avversario x GP ottenuti |
| 13.2.3 | EGMSB | Total GP opponent x MP scored | EGMSB | Totale GP avversario x MP ottenuti |
| 13.2.4 | EGGSB | Total GP opponent x GP scored | EGGSB | Totale GP avversario x GP ottenuti |
- See Article 16 for Unplayed Rounds Management. Per la gestione delle partite non giocate, vedi l'art. 16.
- 13.3 Extended Direct Encounter for Teams (EDE)** **Scontro diretto esteso a squadre (EDE)**
- 13.3.1 Apply the Direct Encounter rule (Article 6), first using the primary score (MP or GP), then, if all the teams are still tied, using the secondary score. Si applica la regola dello Scontro diretto (art. 6), prima usando il punteggio primario (MP o GP); quindi, se le squadre sono ancora tutte *ex æquo*, usando il punteggio secondario.
- 13.3.2 If exactly two teams are still tied in both MP and GP, the rules of a competition must specify whether the Tie-Breaks specific for Team Knockouts apply (Article 12), and, if so, which ones and in what order. Se esattamente due squadre sono ancora in parità per MP e GP, le regole della competizione devono indicare se vadano applicati gli spareggi tecnici specifici per tornei a squadre ad eliminazione (art. 12) e, in questo caso, quali e in quale ordine.
- 13.3.3 Any time a new subset of tied teams is determined, restart with the new subset from 13.3.1. Ogni volta che si sia determinato un nuovo sottoinsieme di squadre *ex æquo*, con questo nuovo sottoinsieme si ricomincia da 13.3.1.

- | | | |
|------|--|---|
| 13.4 | <p>Scores and Schedule Strength Combination (SSSC)</p> <p>This tie-break adds together two elements:</p> <p>13.4.1 the secondary score of a team (GP if the primary score is given by MP, or vice versa);</p> <p>13.4.2 a value that represents the strength of its opposition (called Schedule Strength). This value is the result of a division between:</p> <p>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);</p> <p>b. [divisor] a normalising factor, given by the highest achievable primary score in the tournament divided by the highest secondary score achievable in a single match, rounded to the nearest integer towards zero, or by a different value if stated by the rules of the competition.</p> | <p>Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)</p> <p>Questo spareggio somma tra loro due elementi:</p> <p>il punteggio secondario della squadra (GP se il punteggio primario è MP, o viceversa);</p> <p>un valore che rappresenta la forza dell'opposizione. Questo valore è il risultato della divisione tra:</p> <p>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);</p> <p>b. [divisore] un fattore di normalizzazione, dato dal massimo punteggio primario ottenibile nel torneo diviso per il massimo punteggio secondario ottenibile in un singolo incontro, arrotondato per difetto all'intero più vicino; o un diverso valore se così indicato dalle regole della competizione.</p> |
|------|--|---|

14. Modifiers

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

Modificatori

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:

- | | | |
|------|---|--|
| 14.1 | <p>Cut-1: Cut the Least Significant Value</p> <p>14.1.1 It is the most used modifier, applicable in many tie-breaks. The most commonly used are:</p> <p>a. Buchholz Cut-1 (BH-C1, exclude the opponent with the lowest number of points)</p> <p>b. ARO Cut-1 (ARO-C1, exclude the opponent with the lowest rating)</p> <p>c. Progressive Score Cut-1 (PS-C1, exclude the score achieved after the first round).</p> <p>d. Sonneborn-Berger Cut-1 (SB-C1, exclude the opponent with the lowest score - if more than one, exclude the one with which the worst result was achieved).</p> | <p>Cut-1: eliminazione del valore meno significativo</p> <p>Questo è il modificatore più usato, applicabile a molti spareggi. I più comunemente usati sono:</p> <p>a. Buchholz Cut-1 (BH-C1, esclude l'avversario con il minore numero di punti)</p> <p>b. ARO Cut-1 (ARO-C1, esclude l'avversario con il rating più basso)</p> <p>c. Punteggio progressivo Cut-1 (PS-C1, esclude il punteggio posseduto alla fine del primo turno).</p> <p>d. Sonneborn-Berger Cut-1 (SB-C1, esclude l'avversario con punteggio più basso – se ce n'è più d'uno, si esclude quello con il quale è stato ottenuto il risultato peggiore).</p> |
|------|---|--|

07. Play-off and Tie-Break Regulations

14.1.2 In team competition, all the Extended Sonneborn-Berger tie-breaks for teams (see Article 13.2) are calculated 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. 13.2) si calcolano 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.

14.2 **Cut-2: Cut the two Least Significant Values** **Cut-2: eliminazione dei due valori meno significativi**

Most commonly used is Buchholz Cut-2 (BH-C2). Il più comunemente usato è il Buchholz Cut-2 (BH-C2).

14.3 **Median1: Cut the Most and the Least Significant Values (in that order)** **Median-1: eliminazione dei valori il più e il meno significativo (in quest'ordine)**

Most commonly used is Buchholz Median-1 (BH-M1). Il più comunemente usato è il Buchholz Median-1 (BH-M1).

14.4 **Median2: Cut the two Most and the two Least Significant Values (in that order)** **Median-2: eliminazione di due valori il più ed il meno significativi (in quest'ordine)**

Most commonly used is Buchholz Median-2 (BH-M2). Il più comunemente usato è il Buchholz Median-2 (BH-M2).

14.5 **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.

14.6 All modifiers are subject to Unplayed Rounds Management (see Article 16). Tutti i modificatori sono soggetti alla gestione delle partite non giocate (vedi art. 16).

15. Unplayed Rounds **Turni non giocati**

15.1 An unplayed round is 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

Un turno non giocato è qualsiasi 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

15.2 In tournaments with pre-determined pairings, forfeit wins or losses (the only possible unplayed rounds) are treated as regular games.

Nei tornei con abbinamenti predeterminati, le partite vinte o perse a forfait (che sono le uniche partite non giocate possibili) sono trattate al pari di partite regolari.

15.3 For Swiss tournaments, apply Article 16. Per i tornei Svizzeri, si applica l'art. 16.

16. Unplayed Rounds Management in Swiss Tournaments Partite non giocate nei tornei Svizzeri

In Individual or Team Swiss tournaments, the tie-breaks Buchholz (see Article 8.1), Sonneborn-Berger (see Articles 9.1 and 13.2) and their variants (Fore Buchholz, see Article 8.3; and "Cut" Modifiers, see Articles 14.1 to 14.4), which are directly or indirectly based on opponents' results, are affected by the presence of unplayed rounds in the record of participants.

Nei tornei Svizzeri individuali o a squadre, gli spareggi tecnici Buchholz (vedi art. 8.1), Sonneborn-Berger (vedi artt. 9.1 e 13.2) e le loro varianti (Buchholz anticipato, vedi art. 8.3; e Modificatori "Cut", vedi artt. 14.1 e 14.4), che sono direttamente o indirettamente basati sui risultati degli avversari, risentono della presenza di turni non giocati nel cartellino del concorrente.

16.1 The following definitions are used in this section:

In questa sezione sono usate le seguenti definizioni:

16.1.1 requested bye: a half-point-bye or a zero-point-bye (note: any round after a participant withdraws is a zero-point-bye).

Bye a richiesta: 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).

16.1.2 available-to-play round: 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

Turno con disponibilità a giocare: 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.

16.2 Unplayed rounds can be divided into the following categories:

I turni non giocati si dividono nelle seguenti categorie:

16.2.1 Pairing-allocated byes or full-point byes

bye assegnati dall'abbinamento o bye a punto intero

16.2.2 Forfeit wins

vittorie a forfait

16.2.3 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

16.2.4 Forfeit losses

sconfitte a forfait

16.2.5 Requested byes that are not followed by any available-to-play rounds

bye a richiesta non seguiti da alcun turno con disponibilità a giocare.

16.3 When a participant has unplayed rounds, for the sole purpose of calculating the tie-break of their opponents, 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, il punteggio del concorrente è aggiustato nel modo seguente:

16.3.1 Unplayed rounds of categories 16.2.1, 16.2.2, 16.2.3 and 16.2.4 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 16.2.1, 16.2.2, 16.2.3 e 16.2.4 sono calcolati con il risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) corrispondente al numero di punti assegnato o, per le squadre, punti squadra e punti partita.

16.3.2 Unplayed rounds of category 16.2.5 are evaluated as draws.

I turni non giocati della categoria 16.2.5 sono calcolati come patte.

Handbook: C. General Rules and Technical Recommendations for Tournaments
07. Play-off and Tie-Break Regulations

- 16.4 To calculate the participant's own tie-break, any of their unplayed rounds are evaluated as if there was a game played against a dummy that concluded the tournament with the same number of points as the participant themselves, and ended with the result (win, draw, loss) corresponding to the awarded number of points.
- Note: For team competitions, "points" means "match points and game points".
- 16.5 Cut-1 Exception
- A voluntary unplayed round ("VUR") is a requested bye or a forfeit loss (16.2.3 to 16.2.5).
- 16.5.1 When a modifier calls for cutting the least significant value (see Articles 14.1 to 14.4) of a participant with one or more VURs, the lowest contribution coming from such rounds shall be cut, as long as such contribution is not lower than the least significant value.
- This means:*
- For Buchholz, cut the lowest contribute coming from a VUR
 - For Sonneborn-Berger, after determining:
 - a. the lowest contribute coming from a VUR
 - b. the least significant value (see 14.1.1.d and 14.1.2)cut the higher of these two values (note: they are the same element if the least significant value comes from a VUR).
- 16.5.2 Rule 16.5.1 applies again to the remaining elements when the modifier requires more cuts (see Articles 14.2 and 14.4).
- 16.6 The rules of the competition may specify in advance alternative provisions to Articles 16.3, 16.4 or 16.5.
- Per calcolare lo spareggio per il concorrente stesso, ciascun turno non giocato è calcolato come una partita giocata contro un avversario fittizio che ha concluso il torneo con lo stesso numero di punti del concorrente stesso, e terminata con il risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) corrispondente al numero di punti assegnato.
- Nota: per le competizioni a squadre, "punti" significa "punti squadra e punti partita".
- Eccezione al Cut-1
- Un "turno volontariamente non giocato" ("VUR") è un bye a richiesta o una sconfitta a forfeit (16.2.3 – 16.2.5).
- Quando un modificatore richiede di tagliare il valore meno significativo (vedi artt. 14.1 – 14.4) di un partecipante con uno o più VUR, sarà tagliato il contributo minimo proveniente da tali turni, fintantoché questo contributo non sia minore del valore meno significativo.
- Ciò significa:*
- per il Buchholz, tagliare il contributo minimo proveniente da un VUR
 - per il Sonneborn-Berger, dopo aver determinato:
 - a. il contributo minimo proveniente da un VUR
 - b. il valore meno significativo (vedi 14.1.1.d e 14.1.2)tagliare il maggiore di questi due valori (nota: se il valore meno significativo proviene da un VUR, questi sono lo stesso elemento).
- La regola 16.5.1 si applica nuovamente ai rimanenti elementi quando il modificatore richiede ulteriori tagli (vedi Artt. 14.2 e 14.4).
- Le regole della competizione possono specificare in anticipo un dettato alternativo agli artt. 16.3, 16.4 o 16.5.