

FIDE - World Chess Federation

Handbook: C. General Rules and Recommendations for Tournaments

04. FIDE Swiss Rules

04. Regole Svizzero FIDE

Sommario

<i>C04.1</i>	<i>Regole di base per i Sistemi Svizzeri.....</i>	<i>2</i>
<i>C04.2</i>	<i>Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.....</i>	<i>3</i>
<i>C04.3</i>	<i>Sistema FIDE (Olandese).....</i>	<i>6</i>
<i>C04.4</i>	<i>Altri Sistemi di Abbinamento approvati dalla FIDE.....</i>	<i>14</i>
	<i>C04.4.1 Sistema Dubov.....</i>	<i>14</i>
	<i>C04.4.2 Sistema Burstein.....</i>	<i>19</i>
	<i>C04.4.3 Sistema Lim.....</i>	<i>22</i>
<i>C04.5</i>	<i>Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE.....</i>	<i>29</i>
	<i>C04.5.1 Accelerazione “Baku”.....</i>	<i>30</i>

Nota: *dalla traduzione sono state escluse la sezione C04.6 FIDE-Teams, relativa ad un regolamento non ancora definito, e l'Appendice A, relativa alle procedure di endorsement dei programmi.*

04.1

Basic rules for Swiss Systems

Regole di base per i Sistemi Svizzeri

	<i>The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise.</i>	<i>Le seguenti regole sono valide per ogni Sistema Svizzero, salvo ove sia esplicitamente indicato il contrario.</i>
a.	The number of rounds to be played is declared beforehand.	Il numero di turni da giocare è dichiarato in anticipo.
b.	Two players shall not play each other more than once.	Due giocatori non si devono incontrare più di una volta.
c.	Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise.	Se il numero dei giocatori da abbinare dovesse essere dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un <i>bye assegnato dall'abbinamento</i> : nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la vittoria, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente.
d.	A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye.	Un giocatore che abbia già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o abbia già avuto una vittoria (a forfeit) a causa di un avversario non presentatosi in tempo, non dovrà ricevere un bye assegnato dall'abbinamento.
e.	In general, players are paired to others with the same score.	In generale, i giocatori sono abbinati con altri giocatori aventi lo stesso punteggio.
f.	For each player the difference of the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2.	Per ciascun giocatore, la differenza tra il numero di partite con il nero ed il numero di partite con il bianco non deve essere superiore a 2 o inferiore a -2.
	Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.	Ogni sistema può prevedere delle eccezioni a questa regola nell'ultimo turno di un torneo.
g.	No player will receive the same colour three times in a row.	Nessun giocatore riceverà lo stesso colore per tre volte di seguito.
	Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.	Ogni sistema può prevedere delle eccezioni a questa regola nell'ultimo turno di un torneo.
1.	In general, a player is given the colour with which he played less games.	In generale, il giocatore riceve il colore con il quale ha giocato meno partite.
2.	If colours are already balanced, then, in general, the player is given the colour that alternates from the last one with which he played.	Se i colori sono già bilanciati, in generale il giocatore riceve il colore opposto all'ultimo con il quale ha giocato.
h.	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 che la persona responsabile degli abbinamenti sia in grado di spiegarle.

04.2

General handling rules for Swiss Tournaments

Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri

A	Pairing Systems	
A.1	The pairing system used for a FIDE rated tournament shall be either one of the published FIDE Swiss Systems or a detailed written description of the rules shall be explicitly presented to the participants.	Il sistema di abbinamento utilizzato in un torneo omologato FIDE dovrà essere uno tra i sistemi Svizzeri pubblicati dalla FIDE; in alternativa, i partecipanti dovranno ricevere una dettagliata descrizione scritta delle regole.
A.2	While reporting a tournament to FIDE, the Arbiter shall declare which of the official FIDE Swiss systems was used. If another system was used, the Arbiter shall submit the rules of this system for checking by the Systems of Pairings and Programs Commission (SPPC).	Nel sottoporre un torneo alla FIDE, l'Arbitro dovrà dichiarare quale tra i sistemi Svizzeri FIDE ufficiali sia stato usato. Qualora sia stato usato un altro sistema, l'Arbitro dovrà sottoporre le regole del sistema al vaglio della Commissione per i Sistemi di abbinamento ed i Programmi (SPPC).
A.3	Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organizer and are not biased in favour of any player.	I metodi accelerati sono accettabili se sono stati preannunciati dall'organizzatore e non sono in alcun modo atti a favorire un qualsiasi giocatore.
A.4	The FIDE Swiss Rules pair the players in an objective and impartial way, and different arbiters or software programs following the pairing rules should arrive at identical pairings.	Le Regole FIDE per i sistemi Svizzeri abbinano i giocatori in maniera obiettiva ed imparziale, e arbitri o programmi software diversi che seguano le stesse regole dovrebbero giungere ad abbinamenti identici.
A.5	It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any player. Where it can be shown that modifications of the original pairings were made to help a player achieve a norm or a direct title, a report may be submitted to the Qualification Commission to initiate disciplinary measures through the Ethics Commission.	Non è consentito alterare gli abbinamenti corretti in favore di un qualsiasi giocatore. Laddove si possa dimostrare che gli abbinamenti originali siano stati alterati per aiutare un giocatore ad ottenere una norma od un titolo diretto, si potrà sottoporre un rapporto alla Commissione di Qualificazione, allo scopo di attivare misure disciplinari per mezzo della Commissione Etica.
B	Initial order	Ordinamento iniziale
B.1	Before the start of the tournament, a measure of the player's strength is assigned to each player. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used. It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player the arbiters should make an estimation of it as accurately as possible.	Prima dell'inizio del torneo, si assegna ad ogni giocatore una misura della sua forza di gioco. Di solito la forza è rappresentata per mezzo delle liste di classificazione (<i>rating list</i>) dei giocatori. Se una lista di classificazione è disponibile per tutti i giocatori partecipanti, si dovrebbe usare quella lista. È consigliabile verificare tutti i rating dichiarati dai partecipanti. Se per un giocatore non è disponibile un rating affidabile, l'arbitro dovrebbe farne una stima quanto più possibile accurata.
B.2	Before the first round the players are ranked in order of, respectively: [a] Strength (rating) [b] FIDE title (GM - IM - WGM - FM -WIM - CM - WFM - WCM - no title) [c] alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)	Prima del primo turno i giocatori sono classificati in ordine di, rispettivamente: [a] Forza (rating) [b] titolo FIDE (GM - IM - WGM - FM -WIM - CM - WFM - WCM - senza titolo) [c] alfabetico (salvo qualora sia stato preventivamente stabilito che questo criterio è sostituito da un altro)
B.3	This ranking is used to determine the pairing numbers; the highest one gets #1 etc. If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The pairing numbers may be reassigned accordingly to the corrections, but only for the first three rounds. No modification of a pairing number is allowed after the fourth	Questa classificazione è usata per determinare i numeri di abbinamento; il primo prende il numero 1, ecc. Se, per qualsiasi motivo, i dati utilizzati per determinare le classificazioni non fossero esatti, essi possono essere corretti in qualsiasi momento. I numeri di abbinamento possono essere riassegnati in base alle correzioni, ma solo per i primi tre turni. Dopo il quarto turno, non è consentita alcuna

	round.	variazione dei numeri di abbinamento.
C	Late Entries	Inserimenti tardivi
C.1	According to FIDE Tournament Rules, any prospective participant who has not arrived at the venue of a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless he shows up at the venue in time before a pairing of another round. An exception may be made in the case of a registered participant who has given written notice in advance that he will be unavoidably late.	In conformità al Regolamento FIDE per i Tornei, ogni potenziale partecipante che non sia giunto alla sede di un torneo omologato FIDE prima dell'orario fissato per il sorteggio iniziale deve essere escluso dal torneo, salvo qualora si presenti in tempo per l'abbinamento di un altro turno. Si può fare eccezione per il caso di un partecipante preiscritto che abbia dato preavviso per iscritto di un suo ritardo per cause inevitabili.
C.2	Where the Chief Arbiter decides to admit a latecomer, ▪ if the player's notified time of arrival is in time for the start of the first round, the player is given a pairing number and paired in the usual way. ▪ if the player's notified time of arrival is in time only for the start of the second (or third) round ("Late Entry"), then the player is not paired for the rounds which he cannot play. Instead, he receives no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and is given an appropriate pairing number and paired only when he actually arrives.	Quando l'Arbitro Principale decida di ammettere un ritardatario, ▪ se l'orario di arrivo preannunciato è in tempo per il primo turno, al giocatore viene assegnato un numero di abbinamento ed è abbinato nel modo consueto. ▪ se l'orario di arrivo preannunciato è in tempo solo per l'inizio del secondo (o terzo) turno ("Late Entry"), il giocatore non viene abbinato per i turni che non può giocare. Per i turni non giocati riceve zero punti (salvo qualora le regole del torneo stabiliscano diversamente) e gli viene assegnato un numero di abbinamento e viene abbinato solo quando effettivamente arriva.
C.3	If there are late entries, the Pairing Numbers that were given at the start of the tournament are considered provisional. The definitive Pairing Numbers are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.	Se ci sono degli inserimenti tardivi ("Late Entry"), i numeri di abbinamento assegnati all'inizio del torneo sono considerati provvisori. I numeri di abbinamento definitivi sono assegnati solo quando la lista dei giocatori è chiusa e le opportune correzioni sono state riportate nei tabelloni.
D	Pairing, colour and publishing rules	Abbinamenti, colori e regole di pubblicazione
D.1	Adjourned games are considered draws for pairing purposes only.	Ai soli fini dell'abbinamento, le partite aggiornate sono considerate patte.
D.2	A player who is absent without notifying the arbiter will be considered as withdrawn unless the absence is explained with acceptable arguments before the next pairing is published.	Un giocatore che si assenti senza darne notizia all'arbitro sarà considerato ritirato, a meno che l'assenza sia giustificata con validi argomenti prima che sia pubblicato il turno successivo.
D.3	Players who withdraw from the tournament will no longer be paired.	I giocatori che si ritirano dal torneo non verranno più abbinati.
D.4	Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score zero (unless the rules of the tournament say otherwise).	I giocatori dei quali si sappia in anticipo che non giocheranno un determinato turno, non saranno abbinati per quel turno ed otterranno un punteggio nullo (salvo qualora le regole del torneo stabiliscano diversamente).
D.5	Only played games count in situations where the colour sequence is meaningful. So, for instance, a player with a colour history of BWB=W (i.e. no valid game in round-4) will be treated as if his colour history was =BWBW. WB=WB will count as =WBWB, BWW=B=W as = =BWWBW and so on.	Nelle situazioni in cui è significativa la storia del colore, vengono considerate solo le partite effettivamente giocate. Per esempio, un giocatore con una storia colore BWB=W (cioè che non ha giocato una partita valida nel quarto turno) sarà trattato come se la sua storia colore fosse =BWBW. WB=WB conterà come =WBWB, BWW=B=W come = =BWWBW e così via.
D.6	Two paired players, who did not play their game, may be paired together in a future round.	Due giocatori abbinati tra loro che non abbiano giocato la partita, possono essere abbinati in un turno successivo.
D.7	The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.	I risultati di un turno saranno pubblicati nel luogo di pubblicazione designato all'ora preannunciata secondo il ruolino di marcia del torneo.
D.8	If either ▪ a result was written down incorrectly, or ▪ a game was played with the wrong colours, or	Se ▪ un risultato è stato scritto erroneamente, oppure ▪ una partita è stata giocata a colori invertiti, oppure

<ul style="list-style-type: none"> ▪ a player's rating has to be corrected (and playing numbers possibly recomputed as in C.3), 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ si è dovuto correggere il rating di un giocatore (ed eventualmente i numeri di abbinamento sono stati ricalcolati secondo C.3),
<p>and a player communicates this to the arbiter within a given deadline after publication of results, the new information shall be used for the standings and the pairings of the next round. The deadline shall be fixed in advance according to the timetable of the tournament.</p>	<p>ed un giocatore ne dà comunicazione all'arbitro, dopo la pubblicazione dei risultati, entro un orario limite prefissato, le nuove informazioni saranno utilizzate per le classifiche e gli abbinamenti del turno successivo. L'orario limite sarà prefissato in accordo con il ruolino di marcia del torneo.</p>
<p>If the error notification is made after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done.</p>	<p>Se l'errore viene notificato dopo l'abbinamento, ma prima della fine del turno successivo, sarà preso in considerazione per l'abbinamento successivo.</p>
<p>If the error notification is made after the end of the next round, the correction will be made after the tournament for submission to rating evaluation only.</p>	<p>Se la notifica dell'errore avviene dopo la fine del turno successivo, la correzione sarà fatta dopo il torneo ed ai soli fini del calcolo delle variazioni di rating.</p>
<p>D.9 After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them.</p>	<p>Dopo aver completato l'abbinamento, e prima di pubblicarlo, si devono riordinare le coppie.</p>
<p>The sorting criteria are (with descending priority):</p>	<p>I criteri di ordinamento (in ordine di priorità discendente) sono:</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ the score of the higher ranked player of the involved pair; ▪ the sum of the scores of both players of the involved pair; ▪ the rank according to the Initial Order (C.04.2.B) of the higher ranked player of the involved pair. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ il punteggio del giocatore in posizione superiore della coppia interessata; ▪ la somma dei punteggi di entrambi i giocatori della coppia interessata; ▪ la posizione secondo l'ordinamento iniziale (C.04.2.B) del giocatore in posizione superiore della coppia interessata.
<p>D.10 Once published, the pairings shall not be changed unless they are found to violate C.04.1.b (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>).</p>	<p>Una volta pubblicati, gli abbinamenti non dovranno essere modificati a meno che non si riscontri che violano C.04.1.b (<i>Due giocatori non devono incontrarsi più di una volta</i>).</p>

04.3

FIDE (Dutch) System Sistema FIDE (Olandese)

<p>A</p> <p>Introductory remarks and definitions</p> <p>A.1 Initial ranking list</p> <p>See C.04.2.B (General Handling Rules - Initial order)</p> <p>A.2 Order</p> <p>For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively:</p> <p>a. score</p> <p>b. pairing numbers assigned to the players accordingly to the initial ranking list and subsequent modifications depending on possible late entries or rating adjustments</p> <p>A.3 Scoregroups and pairing brackets</p> <p>A scoregroup is normally composed of (all) the players with the same score. The only exception is the special “collapsed” scoregroup defined in A.9.</p> <p>A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from one same scoregroup (called resident players) and of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket.</p> <p>A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise it is heterogeneous.</p> <p>A remainder (pairing bracket) is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see B.3 for further details).</p> <p>A.4 Floaters and floats</p> <p>a. A downfloater is a player who remains unpaired in a bracket, and is thus moved to the next bracket.</p> <p>In the destination bracket, such players are called “moved-down players” (MDPs for short).</p> <p>b. After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player receives a downfloat, the lower one an upfloat.</p> <p>A player who, for whatever reason, does not play in a round, also receives a downfloat.</p> <p>A.5 Byes</p> <p>See C.04.1.c (<i>Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise</i>).</p> <p>A.6 Colour differences and colour preferences</p> <p>The colour difference of a player is the number of games</p>	<p>Versione approvata dall’87° Congresso FIDE, Baku 2016.</p> <p>Note introduttive e definizioni</p> <p>Lista di ordinamento iniziale</p> <p>Vedi C.04.2.B (Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri – Ordinamento iniziale)</p> <p>Ordinamento</p> <p>Ai fini dell’abbinamento, i giocatori sono ordinati secondo, rispettivamente:</p> <p>a. punteggio</p> <p>b. numeri di abbinamento assegnati ai giocatori secondo la lista di ordinamento iniziale e le successive modifiche relative a possibili inserimenti tardivi o correzioni di rating.</p> <p>Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento</p> <p>Un gruppo di punteggio è composto, di norma, da (tutti) i giocatori con lo stesso punteggio. La sola eccezione è lo speciale gruppo di punteggio “collassato” definito in A.9.</p> <p>Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori che devono essere abbinati tra loro. È composta da giocatori provenienti da uno stesso gruppo di punteggio (detti “residenti”) e giocatori rimasti spaiati dall’abbinamento della bracket precedente.</p> <p>Una bracket (di abbinamento) è omogenea se tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio; altrimenti è eterogenea.</p> <p>Un residuo (o bracket di abbinamento residua) è una sotto-bracket di una bracket eterogenea, contenente alcuni dei suoi giocatori residenti (vedi B.3 per ulteriori dettagli).</p> <p>Floater (“flottanti”) e float</p> <p>a. un <i>downfloater</i> è un giocatore che rimane spaiato in una bracket, e viene quindi spostato alla bracket successiva.</p> <p>Nella bracket di destinazione, questi giocatori sono detti “moved-down players” [lett. “giocatori abbassati”, <i>ndt</i>], (abbreviati in MDP).</p> <p>b. Dopo che due giocatori con punteggi diversi hanno giocato l’uno contro l’altro in un turno, il giocatore a punteggio superiore riceve un <i>downfloat</i>, mentre quello a punteggio inferiore riceve un <i>upfloat</i>.</p> <p>Un giocatore che, per qualsiasi ragione, non giochi in un turno, riceve anch’esso un downfloat.</p> <p>Bye</p> <p>Vedi C.04.1.c (<i>Se il numero dei giocatori da abbinare dovesse essere dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un bye assegnato (dall’abbinamento): nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la vittoria, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente</i>).</p> <p>Differenza colore e preferenza di colore</p> <p>La differenza colore di un giocatore è il numero di partite</p>
---	--

<p>played with white minus the number of games played with black by this player.</p> <p>The colour preference is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.</p> <p>a. An <i>absolute colour preference</i> occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds he played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white.</p> <p>b. A <i>strong colour preference</i> occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white).</p> <p>c. A <i>mild colour preference</i> occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game he played.</p> <p>d. Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).</p>	<p>da lui giocate con il bianco meno il numero di partite giocate con il nero.</p> <p>La preferenza di colore è il colore che un giocatore dovrebbe idealmente ricevere nella successiva partita, e può essere determinata per ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita.</p> <p>a. La <i>preferenza di colore assoluta</i> si verifica quando la differenza colore di un giocatore è maggiore di 1 o minore di -1, o quando un giocatore abbia ricevuto lo stesso colore negli ultimi due turni che ha giocato. La preferenza è al bianco quando la differenza colore è minore di -1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il nero. La preferenza è al nero quando la differenza colore è maggiore di +1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il bianco.</p> <p>b. La <i>preferenza di colore forte</i> si verifica quando la differenza colore di un giocatore sia +1 (preferenza per il nero) o -1 (preferenza per il bianco).</p> <p>c. La <i>preferenza di colore debole</i> si verifica quando la differenza colore di un giocatore sia zero, ed è verso l'alternanza dei colori rispetto alla precedente partita giocata.</p> <p>d. I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita non hanno alcuna preferenza di colore (viene soddisfatta la preferenza dell'avversario).</p>
<p>A.7 Topscorers</p> <p>Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament.</p>	<p>Topscorer</p> <p>I "topscorer" sono i giocatori che nell'abbinamento dell'ultimo turno del torneo hanno un punteggio superiore al 50% del punteggio massimo possibile.</p>
<p>A.8 Pairing Score Difference (PSD)</p> <p>The pairing of a bracket is composed of pairs and downfloaters.</p> <p>Its Pairing Score Difference is a list of score-differences (SD, see below), sorted from the highest to the lowest.</p> <p>For each pair in a pairing, the SD is defined as the absolute value of the difference between the scores of the two players who constitute the pair.</p> <p>For each downfloater, the SD is defined as the difference between the score of the downfloater, and an artificial value that is one point less than the score of the lowest ranked player of the current bracket (even when this yields a negative value).</p> <p><i>Note: The artificial value defined above was chosen in order to be strictly less than the lowest score of the bracket, and generic enough to work with different scoring-point systems and in presence of non-existent, empty or sparsely populated brackets that may follow the current one.</i></p> <p>PSD(s) are compared lexicographically (i.e. their respective SD(s) are compared one by one from first to last - in the first corresponding SD(s) that are different, the smallest one defines the lower PSD).</p>	<p>Pairing Score Difference¹ (PSD)</p> <p>L'abbinamento di una bracket è costituito da coppie e downfloater.</p> <p>La sua Pairing Score Difference è una lista di differenze di punteggio (SD, vedi sotto), ordinate dalla più grande alla più piccola.</p> <p>Per ciascuna coppia nell'abbinamento, la SD è definita come il valore assoluto della differenza tra i punteggi dei due giocatori che formano la coppia.</p> <p>Per ciascun downfloater, la SD è definita come la differenza tra il punteggio del downfloater ed un valore artificiale che è un punto meno del punteggio del giocatore a punteggio più basso della bracket corrente (anche se questo dovesse dare un valore negativo).</p> <p><i>Nota: Il valore artificiale sopra definito è stato scelto perché sia strettamente minore del più basso punteggio della bracket, ed abbastanza generico da funzionare con sistemi di punteggio diversi ed in presenza di eventuali bracket successive non esistenti, vuote o scarsamente popolate.</i></p> <p>Il confronto tra PSD è lessicografico (cioè le rispettive SD componenti sono confrontate una ad una dalla prima all'ultima - la più piccola tra le due prime SD corrispondenti che risultano diverse, definisce la PSD minore).</p>

¹ Letteralmente, "Differenza di punteggio dell'abbinamento"; qui si è però preferito mantenere il termine originale per evitare possibili ambiguità.

A.9 Round-Pairing Outlook

The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria C1-C3 have been complied with.

If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do.

Otherwise, the pairing process starts with the top scoregroup, and continues bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.

However, if, during this process, the downfloaters (possibly none) produced by the bracket just paired, together with all the remaining players, do not allow the completion of the round-pairing, a different processing route is followed.

The last paired bracket is called Penultimate Pairing Bracket (PPB). The score of its resident players is called the “collapsing” score. All the players with a score lower than the collapsing score constitute the special “collapsed” scoregroup mentioned in A.3.

The pairing process resumes with the re-pairing of the PPB. Its downfloaters, together with the players of the collapsed scoregroup, constitute the Collapsed Last Bracket (CLB), the pairing of which will complete the round-pairing.

Note: Independently from the route followed, the assignment of the pairing-allocated bye (see C.2) is part of the pairing of the last bracket.

Section B describes the pairing process of a single bracket.

Section C describes all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy.

Section E describes the colour allocation rules that determine which players will play with white.

B Pairing process for a bracket**B.1 Parameters definitions**

a M0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero.

b MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see C.5).

Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.

c M1 is the maximum number of MDP(s) that can be paired in the bracket (see C.6).

Note: M1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, M1 is at most equal to the number of resident players. Of course, M1 can never be greater than MaxPairs.

Panoramica dell'abbinamento di un turno

L'abbinamento di un turno (detto “round-pairing”) è completo se tutti i giocatori sono stati abbinati (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti da C1 a C3 sono soddisfatti.

Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, l'arbitro dovrà decidere cosa fare.

Altrimenti, il processo di abbinamento inizia dal gruppo di punteggio maggiore e continua bracket dopo bracket fino a quando tutti i gruppi di punteggio, in ordine decrescente, sono stati esauriti e l'abbinamento del turno è completo.

Se però, durante questo processo, i downfloater prodotti dalla bracket appena abbinata (e possono non essercene), insieme con tutti i giocatori rimanenti, non consentono di completare l'abbinamento del turno, si deve seguire un differente percorso di trattamento.

L'ultima bracket abbinata viene allora chiamata Penultima Pairing Bracket (PPB). Il punteggio dei suoi giocatori residenti è detto punteggio “di collasso”. Tutti i giocatori che hanno un punteggio inferiore a quello di collasso costituiscono lo speciale gruppo di punteggio “collassato” citato in A.3.

Il processo di abbinamento riprende con il riabbinamento della PPB. I suoi downfloater, insieme con i giocatori del gruppo di punteggio collassato, costituiscono la *Collapsed Last Bracket* (CLB), il cui abbinamento completa l'abbinamento del turno.

Nota: Indipendentemente dal percorso seguito, l'attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento (vedi C.2) fa parte dell'abbinamento dell'ultima bracket.

La Sezione B descrive il processo di abbinamento di una singola bracket.

La Sezione C descrive tutti i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare.

La Sezione E descrive le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il bianco.

Processo di abbinamento per una bracket**Definizioni dei parametri**

a M0 è il numero di MDP provenienti dalla bracket precedente. Può essere zero.

b MaxPairs è il massimo numero di coppie che si possono produrre nella bracket in esame (vedi C.5)

Nota: MaxPairs di solito è uguale al numero di giocatori diviso per due e arrotondato all'intero inferiore. Se però ad esempio M0 è maggiore del numero di giocatori residenti, MaxPairs può essere al più uguale al numero dei residenti.

c M1 è il massimo numero di MDP da abbinare nella bracket (vedi C.6).

Nota: M1 di solito è uguale al numero di MDP provenienti dalla bracket precedente. Se però ad esempio M0 è maggiore del numero di giocatori residenti, M1 può essere al più uguale al numero dei residenti. Ovviamente, M1 non può mai essere maggiore di MaxPairs.

B.2 Subgroups (original composition)

To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2.

S1 initially contains the highest N1 players (sorted according to A.2), where N1 is either M1 (*in a heterogeneous bracket*) or MaxPairs (*otherwise*).

S2 initially contains all the remaining resident players.

When M1 is less than M0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (*in number of M0 - M1*), who are neither in S1 nor in S2, are said to be in a Limbo.

Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket, and are thus bound to double-float.

B.3 Preparation of the candidate

S1 players are tentatively paired with S2 players, the first one from S1 with the first one from S2, the second one from S1 with the second one from S2 and so on.

In a homogeneous bracket: the pairs formed as explained above and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing).

In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained above match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called a MDP-Pairing. The remaining resident players (if any) give rise to the remainder (see A.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket.

Note: M1 may sometimes be zero. In this case, S1 will be empty and the MDP(s) will all be in the Limbo. Hence, the pairing of the heterogeneous bracket will proceed directly to the remainder.

A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by an MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.

B.4 Evaluation of the candidate

If the candidate built as shown in B.3 complies with all the absolute and completion criteria (*from C.1 to C.4*), and all the quality criteria from C.5 to C.19 are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply B.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply B.8.

B.5 Actions when the candidate is not perfect

The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced.

The articles B.6 (for homogeneous brackets and remainders) and B.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied.

After each alteration, a new candidate shall be built (*see B.3*) and evaluated (*see B.4*).

B.6 Alterations in homogeneous brackets or remainders

Alter the order of the players in S2 with a transposition (*see D.1*). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (*see B.2*) applying an

Sottogruppi (composizione originale)

Per comporre l'abbinamento, di solito si suddivide ciascuna bracket in due sottogruppi detti S1 ed S2.

S1 contiene inizialmente gli N1 giocatori superiori (nell'ordinamento secondo A.2), dove N1 ha il valore di M1 (in una bracket eterogenea) oppure di MaxPairs (in una bracket omogenea).

S2 inizialmente contiene tutti i rimanenti giocatori residenti.

Quando M1 è minore di M0, alcuni tra gli MDP non sono contenuti in S1. Gli MDP esclusi (*in numero M0 - M1*), che non fanno parte ne' di S1 ne' di S2, sono detti essere in un Limbo.

Nota: i giocatori del Limbo non possono essere abbinati in questa bracket, e quindi dovranno per forza flottare.

Preparazione del candidato

I giocatori di S1 sono provvisoriamente abbinati con i giocatori di S2, il primo di S1 con il primo di S2, il secondo di S1 con il secondo di S2 e così via.

In una bracket omogenea: le coppie formate come sopra e tutti i giocatori che rimangono spaiati (che dovranno per forza diventare downfloater) costituiscono un (abbinamento) candidato.

In una bracket eterogenea: le coppie formate come sopra illustrato abbinano M1 MDP di S1 con M1 giocatori residenti di S2. Questo è detto "Abbinamento degli MDP". I rimanenti giocatori residenti (se ce ne sono) danno origine al residuo (vedi A.3), che viene poi abbinato con le stesse regole usate per le bracket omogenee.

Nota: talvolta M1 può valere zero. In questi casi, S1 è vuoto e tutti gli MDP si trovano nel Limbo, per cui l'abbinamento della bracket eterogenea può procedere direttamente al residuo.

Un (abbinamento) candidato per una bracket eterogenea è composto da un abbinamento degli MDP e da un candidato per il residuo che ne segue. Tutti i giocatori nel Limbo dovranno per forza diventare downfloater.

Valutazione del candidato

Se il candidato costruito come illustrato in B.3 soddisfa tutti i criteri assoluti e di completamento (*da C.1 a C.4*), e tutti i criteri di qualità da C.5 a C.19, il candidato è detto "perfetto" ed è (immediatamente) accettato. Altrimenti, si applicherà B.5 per trovare un candidato perfetto; se non esiste alcun candidato perfetto, si applicherà B.8.

Azioni quando il candidato non è perfetto

La composizione di S1, del Limbo e di S2 deve essere modificata in maniera da produrre un candidato diverso.

Gli articoli B.6 (per le bracket omogenee ed i residui) e B.7 (per le bracket eterogenee) definiscono l'esatta sequenza nella quale si devono applicare le modifiche.

Dopo ciascuna modifica, un nuovo candidato verrà costruito (vedi B.3) e valutato (vedi B.4).

Modifiche in bracket omogenee e residui

Modificare l'ordine dei giocatori in S2 con una trasposizione (*vedi D.1*). Se nessuna ulteriore trasposizione di S2 è disponibile per l'S1 corrente, modificare gli S1 ed S2

exchange of resident players between S1 and S2 (see D.2) and reordering the newly formed S1 and S2 according to A.2.	originali (vedi B.2) con l'applicazione di uno scambio di giocatori residenti tra S1 ed S2 (vedi D.2) e riordinare i nuovi S1 ed S2 secondo A.2.
B.7 Alterations in heterogeneous brackets	Modifiche in bracket eterogenee
Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see B.6).	Sul residuo, si opera con le stesse regole usate per le bracket omogenee (vedi B.6).
<i>Note: The original subgroups of the remainder, which will be used throughout all the remainder pairing process, are the ones formed right after the MDP-Pairing. They are called S1R and S2R (to avoid any confusion with the subgroups S1 and S2 of the complete heterogeneous bracket).</i>	<i>Nota: I sottogruppi originali del residuo, che saranno usati durante tutto il relativo processo di abbinamento, sono quelli formati immediatamente dopo l'abbinamento degli MDP e vengono chiamati S1R ed S2R (per evitare ogni possibile confusione con i sottogruppi S1 ed S2 della bracket eterogenea completa).</i>
If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written above).	Se nessun'altra trasposizione o scambio è disponibile per S1R ed S2R, modificare l'ordine dei giocatori in S2 con una trasposizione (vedi D.1) formando un nuovo abbinamento degli MDP ed eventualmente un nuovo residuo (da elaborare come sopra descritto).
If no more transpositions are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see B.2), applying an exchange of MDPs between S1 and the Limbo (see D.3), reordering the newly formed S1 according to A.2 and restoring S2 to its original composition.	Se per l'S1 corrente non è disponibile alcun'altra trasposizione, se possibile (cioè, se c'è un Limbo) modificare l'S1 originale ed il Limbo (vedi B.2) applicando uno scambio di MDP tra S1 ed il Limbo (vedi D.3), riordinando il nuovo S1 secondo A.2 e ripristinando S2 alla sua composizione originale.
B.8 Actions when no perfect candidate exists	Azioni quando non esiste alcun candidato perfetto
Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies a quality criterion (C5-C19) of higher priority; or, all quality criteria being equally satisfied, it is generated earlier than the other one in the sequence of the candidates (see B.6 or B.7).	Scegliere il migliore tra i candidati disponibili. A questo scopo, si deve considerare che un candidato è migliore di un altro se soddisfa meglio un criterio di qualità (C5-C19) di priorità maggiore; oppure, se tutti i criteri di qualità sono ugualmente rispettati, se è generato prima nella sequenza dei candidati (vedi B.6 o B.7)
C Pairing criteria	Criteri di abbinamento
Absolute Criteria	Criteri assoluti
No pairing shall violate the following absolute criteria:	Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:
C.1 See C.04.1.b (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>)	Vedi C.04.1.b (<i>Due giocatori non si devono incontrare più di una volta</i>).
C.2 See C.04.1.d (<i>A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored a (forfeit) win due to an opponent not appearing in time, shall not receive the pairing-allocated bye</i>)	Vedi C.04.1.d (<i>Un giocatore che abbia già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o abbia già avuto una vittoria (a forfeit) a causa di un avversario non presentatosi in tempo, non dovrà ricevere un bye assegnato dall'abbinamento</i>).
C.3 Non-topscorers (see A.7) with the same absolute colour preference (see A6.a) shall not meet (see C.04.1.f and C.04.1.g)	Non si devono abbinare tra loro giocatori non topscorer (vedi A.7) con la stessa preferenza assoluta (vedi A.6a) (vedi C.04.1.f e C.04.1.g).
Completion Criterion	Criterio di completamento
C.4 If the current bracket is the PPB (see A.9): choose the set of downfloaters in order to complete the round-pairing	Se la bracket corrente è la PPB (vedi A.9): scegliere il set di downfloater che permetta di completare l'abbinamento del turno.
Quality Criteria	Criteri di qualità
To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per ottenere il miglior abbinamento possibile per una bracket, si devono soddisfare il più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
C.5 Maximize the number of pairs (<i>equivalent to: minimize the number of downfloaters</i>).	Massimizzare il numero di coppie (<i>equivalente a: minimizzare il numero di downfloater</i>).
C.6 Minimize the PSD (<i>This basically means: maximize the number of paired MDP(s); and, as far as possible, pair the ones with the highest scores</i>).	Minimizzare il PSD (<i>questo essenzialmente significa: massimizzare il numero di MDP abbinati; ed abbinare per quanto possibile quelli a punteggio maggiore</i>).

C.7	If the current bracket is neither the PPB nor the CLB (see A.9): choose the set of downfloaters in order first to maximize the number of pairs and then to minimize the PSD (see C.5 and C.6) in the following bracket (<i>just in the following bracket</i>).	Se la bracket corrente non è ne' la PPB ne' la CLB (vedi A.9): scegliere l'insieme di downfloater in modo da massimizzare il numero di coppie; ed in secondo luogo minimizzare il PSD (vedi C.5 e C.6) nella bracket successiva (<i>solo bracket nella successiva</i>).
C.8	Minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or lower than -2.	Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer aventi differenza di colore maggiore di +2 o minore di -2.
C.9	Minimize the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.	Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer che ricevono lo stesso colore tre volte di seguito.
C.10	Minimize the number of players who do not get their colour preference.	Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza di colore.
C.11	Minimize the number of players who do not get their strong colour preference.	Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza forte di colore.
C.12	Minimize the number of players who receive the same downfloat as the previous round.	Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso downfloat del turno precedente.
C.13	Minimize the number of players who receive the same upfloat as the previous round.	Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso upfloat del turno precedente.
C.14	Minimize the number of players who receive the same downfloat as two rounds before.	Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso downfloat di due turni prima.
C.15	Minimize the number of players who receive the same upfloat as two rounds before.	Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso upfloat di due turni prima.
C.16	Minimize the score differences of players who receive the same downfloat as the previous round.	Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso downfloat del turno precedente.
C.17	Minimize the score differences of players who receive the same upfloat as the previous round.	Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso upfloat del turno precedente.
C.18	Minimize the score differences of players who receive the same downfloat as two rounds before.	Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso downfloat di due turni prima.
C.19	Minimize the score differences of players who receive the same upfloat as two rounds before.	Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso upfloat di due turni prima.
D	Rules for the sequential generation of the pairings	Regole per la generazione sequenziale degli abbinamenti
	Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket shall be tagged with consecutive in-bracket sequence-numbers (BSN for short) representing their respective ranking order (according to A.2) in the bracket (<i>i.e. 1, 2, 3, 4, ...</i>).	Prima di effettuare qualsiasi trasposizione o scambio, a ciascun giocatore della bracket sarà assegnato un numero progressivo di sequenza nella bracket (abbreviato in BSN), che rappresenta il rispettivo ordine (secondo A.2) nel ranking della bracket (<i>cioè 1, 2, 3, 4, ...</i>).
D.1	Transpositions in S2	Trasposizioni in S2
	A transposition is a change in the order of the BSNs (<i>all representing resident players</i>) in S2.	Una trasposizione è un cambiamento nell'ordine dei BSN in S2 (che rappresentano tutti dei giocatori residenti).
	All the possible transpositions are sorted depending on the lexicographic value of their first N1 BSN(s), where N1 is the number of BSN(s) in S1 (<i>the remaining BSN(s) of S2 are ignored in this context, because they represent players bound to constitute the remainder in case of a heterogeneous bracket; or bound to downfloat in case of a homogeneous bracket - e.g. in a 11-player homogeneous bracket, it is 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transpositions); if the bracket is heterogeneous with two MDPs, it is: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transpositions)</i>).	Tutte le possibili trasposizioni sono ordinate secondo il valore lessicografico dei loro primi N1 BSN, dove N1 è il numero di BSN in S1 (<i>in questo contesto, i rimanenti BSN di S2 sono ignorati, perché rappresentano giocatori che, nel caso di una bracket eterogenea, dovranno per forza formare il residuo; ovvero, nel caso di una bracket omogenea, saranno costretti a flottare - ad es., in una bracket omogenea con 11 giocatori, è 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 trasposizioni); se invece la bracket è eterogenea con due MDP, si ha: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 trasposizioni)</i>).
D.2	Exchanges in homogeneous brackets or remainders (original S1 ↔ original S2)	Scambi nelle bracket omogenee o nei residui (S1 originale ↔ S2 originale)
	An exchange in a homogeneous bracket (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of	Uno scambio in una bracket omogenea (o "scambio di residenti") è un interscambio tra due gruppi egualmente

BSN(s) (*all representing resident players*) between the original S1 and the original S2.

In order to sort all the possible resident-exchanges, apply the following comparison rules between two resident-exchanges in the specified order (*i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one*).

The priority goes to the exchange having:

- a the smallest number of exchanged BSN(s) (*e.g. exchanging just one BSN is better than exchanging two of them*).
- b the smallest difference between the sum of the BSN(s) moved from the original S2 to S1 and the sum of the BSN(s) moved from the original S1 to S2 (*e.g. in a bracket containing eleven players, exchanging 6 with 4 is better than exchanging 8 with 5; similarly exchanging 8+6 with 4+3 is better than exchanging 9+8 with 5+4; and so on*).
- c the highest different BSN among those moved from the original S1 to S2 (*e.g. moving 5 from S1 to S2 is better than moving 4; similarly, 5-2 is better than 4-3; 5-4-1 is better than 5-3-2; and so on*).
- d the lowest different BSN among those moved from the original S2 to S1 (*e.g. moving 6 from S2 to S1 is better than moving 7; similarly, 6-9 is better than 7-8; 6-7-10 is better than 6-8-9; and so on*).

D.3 Exchanges in heterogeneous brackets (original S1 ↔ original Limbo)

An exchange in a heterogeneous bracket (also called a MDP-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (*all representing MDP(s)*) between the original S1 and the original Limbo.

In order to sort all the possible MDP-exchanges, apply the following comparison rules between two MDP-exchanges in the specified order (*i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one*) to the players that are in the new S1 after the exchange.

The priority goes to the exchange that yields a S1 having:

- a the highest different score among the players represented by their BSN (*this comes automatically in complying with the C.6 criterion, which says to minimize the PSD of a bracket*).
- b the lowest lexicographic value of the BSN(s) (sorted in ascending order).

Any time a sorting has been established, any application of the corresponding D.1, D.2 or D.3 rule, will pick the next element in the sorting order.

E Colour allocation rules

Initial-colour

It is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.

For each pair apply (with descending priority):

- E.1 Grant both colour preferences.
- E.2 Grant the stronger colour preference. If both are absolute (topscorers, see A.7) grant the wider colour difference (see

numerosi di BSN (che rappresentano tutti giocatori residenti) tra l'S1 originale e l'S2 originale.

Per ordinare tutti i possibili scambi di residenti, applicare le seguenti regole di confronto tra due scambi di residenti nell'ordine specificato (*cioè, se una regola non discrimina tra due scambi, passare alla successiva*).

La priorità va agli scambi aventi:

- a il minor numero di BSN scambiati (*ad es., scambiare un solo BSN è meglio che scambiarne due*).
- b la minore differenza tra la somma dei BSN spostati dall'S2 originale ad S1, e la somma dei BSN spostati dall'S1 originale ad S2 (*ad es., in una bracket contenente 11 giocatori, scambiare 6 con 4 è meglio che scambiare 8 con 5; analogamente, scambiare 8+6 con 4+3 è meglio che scambiare 9+8 con 5+4; e così via*).
- c il primo BSN diverso più grande tra quelli spostati dall'S1 originale ad S2 (*ad es., spostare 5 da S1 ad S2 è meglio che spostare 4; analogamente, 5-2 è meglio di 4-3; 5-4-1 è meglio di 5-3-2; e così via*).
- d il primo BSN diverso più piccolo tra quelli spostati dall'S2 originale ad S1 (*ad es., spostare 6 da S2 ad S1 è meglio che spostare 7; analogamente, 6-9 è meglio di 7-8; 7-7-10 è meglio di 6-8-9; e così via*).

Scambi nelle bracket eterogenee (S1 originale ↔ Limbo originale)

Uno scambio in una bracket eterogenea (o “scambio MDP”) è un interscambio tra due gruppi egualmente numerosi di BSN (che rappresentano tutti MDP) tra l'S1 originale ed il Limbo originale.

Per ordinare tutti i possibili scambi MDP, applicare le seguenti regole di confronto tra due scambi MDP nell'ordine specificato (*cioè, se una regola non discrimina tra due scambi, passare alla successiva*) ai giocatori che si trovano nel nuovo S1 dopo lo scambio.

La priorità va allo scambio che restituisce un S1 avente:

- a la massima differenza di punteggio tra i giocatori rappresentati dai rispettivi BSN (*questo è automaticamente soddisfatto rispettando il criterio C.6 che minimizza il PSD della bracket*).
- b il minor valore lessicografico dei BSN (ordinati per valore crescente).

Ogni volta che si sia stabilito un ordinamento, ogni applicazione rispettivamente delle regole D.1, D.2 o D.3 prenderà l'elemento successivo nell'ordine.

Regole di assegnazione del colore

Colore-iniziale

È il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.

Per ciascun abbinamento, applicare (con priorità decrescente) i seguenti criteri:

- Soddisfare entrambe le preferenze di colore.
- Soddisfare la preferenza di colore più forte. Se entrambe le preferenze sono assolute (topscorer, vedi A.7), soddisfare la

	<p>A.6).</p> <p>E.3 Taking into account C.04.2.D.5, alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.</p> <p>E.4 Grant the colour preference of the higher ranked player.</p> <p>E.5 If the higher ranked player has an odd pairing number, give him the initial-colour; otherwise give him the opposite colour.</p> <p><i>Note: Always consider sections C.04.2.B/C (Initial Order/Late Entries) for the proper management of the pairing numbers.</i></p>	<p>differenza di colore più ampia (<i>vedi A.6</i>).</p> <p>Tenendo conto di C.04.2.D.5, alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il bianco e l'altro il nero.</p> <p>Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento.</p> <p>Se il giocatore più in alto nell'ordinamento ha numero di abbinamento dispari, assegnargli il Colore-iniziale; altrimenti assegnargli il colore opposto.</p> <p><i>Nota: Per la corretta gestione dei numeri di abbinamento, tenere sempre in considerazione le sezioni C.04.2.B/C (Ordinamento iniziale/Inserimenti tardivi).</i></p>
--	---	---

04.4

Other FIDE-approved Pairing Systems Altri Sistemi di Abbinamento approvati dalla FIDE

Use of these systems is deprecated unless for a system there is a FIDE endorsed program (see, in Appendix C.04.A, the Annex-3 “List of FIDE Endorsed Programs”) with a free pairing-checker (see A.5 in the same appendix) able to verify tournaments run with this system.

L'uso di questi sistemi è deprecato, salvo qualora sia disponibile un programma approvato dalla FIDE (vedi l'Allegato 3 “Lista dei programmi approvati dalla FIDE” dell'Appendice C.04.a) dotato di un sistema di verifica gratuito degli abbinamenti (vedi A.5 nella stessa Appendice) in grado di verificare i tornei svolti con quel sistema.

04.4.1

Dubov System Sistema Dubov

Approved by the 1997 General Assembly.

Approvato dall'Assemblea Generale 1997

Preface:

The DUBOV Swiss Pairing System is designed to maximise the fair treatment of the players. This means that a player having a higher rating performance than another player during a tournament should have more points as well.

If the average rating of all players is nearly equal, like in a round robin tournament, the goal is reached. As a Swiss System is a more or less statistical system, this goal can only be reached approximately.

The approach is the attempt to equalise the average rating of the opponents of all players of a score group. Therefore the pairing of a round will pair players who have played low rated players before with players having high ratings now.

Prefazione:

Il sistema di abbinamento Dubov è progettato per rendere massimamente equo il trattamento dei giocatori. Questo significa che un giocatore che nel corso del torneo ottiene una rating performance migliore di un altro giocatore dovrebbe anche avere un punteggio maggiore.

Se il rating medio di tutti i giocatori è circa uguale, come in un torneo round robin (“all’italiana”), l’obiettivo è raggiunto. Dal momento che un sistema Svizzero è più o meno un sistema statistico, l’obiettivo può essere raggiunto solo in via approssimativa.

L’approccio utilizzato è quello di tentare di bilanciare il rating medio degli avversari di tutti i giocatori in un gruppo di punteggio. Pertanto l’abbinamento di un turno abbinerà giocatori che hanno giocato con avversari a basso rating con giocatori che possiedono un rating elevato.

1 Introductory definitions

1.1 “R” is the rating of a player

1.2 “ARO” is the average rating of a player’s opponents. ARO must be calculated after each round as basis of the pairings.

1.3 The “due colour of a player is white”,

- if he has played more games with black than with white before
- if these numbers are equal and he has played black his previous game.

1.4 The “due colour of a player is black”,

- if he has played more games with white than with black before
- if these numbers are equal and he has played white his previous game.

2 Pairings limitations

See Basic Rules, Section C.04.1, rules b, c, d, g, f.

2.1 Apart from the last round a player cannot be transferred to a higher score group two times running and more than three

Definizioni preliminari

“R” è il rating del giocatore

“ARO” è la media dei rating degli avversari del giocatore. L’ARO deve essere calcolato dopo ciascun turno e serve come base per l’abbinamento.

Il “colore atteso” di un giocatore è il bianco

- se in precedenza ha giocato più partite con il nero che con il bianco
- se questo numeri sono uguali ed ha giocato con il nero nella partita precedente.

Il “colore atteso” di un giocatore è il nero

- se in precedenza ha giocato più partite con il bianco che con il nero
- se questo numeri sono uguali ed ha giocato con il bianco nella partita precedente.

Limitazioni all’abbinamento

Vedi le Regole di Base, Sezione C.04.1, regole b, c, d, g, f.

A parte nell’ultimo turno, nel corso di un torneo un giocatore non può essere trasferito ad un gruppo di

	times (if the tournament has less than 10 rounds) or four times (if the tournament has more than 9 rounds) during one tournament.	punteggio superiore per due volte di seguito, e comunque più di tre volte (se il torneo ha meno di 10 turni) o quattro volte (se il torneo ha più di 9 turni).
2.2	A player shall not be transferred from the subgroup due to a colour to the subgroup due to the other colour if this would violate the limitations C.04.1.f or C.04.1.g.	Un giocatore non dovrà essere trasferito dal sottogruppo di un colore atteso al sottogruppo dell'altro colore atteso se questo viola le limitazioni 2.3 e/o 2.4.
3	<p>Colour allocation</p> <p>Pairing two players the colour allocation shall regard with descending priority:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ give both players their due colour ▪ equalise the numbers of black and white games played before ▪ alternate the colours of both players regarding the first difference of their colour history going back from the previous round to the first round ▪ assign white to the player with the higher ARO ▪ assign white to the player with the lower R 	<p>Assegnazione del colore</p> <p>Nell'abbinare due giocatori, l'assegnazione del colore userà i seguenti criteri, con priorità discendente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ dare ad entrambi i giocatori il proprio colore atteso ▪ bilanciare il numero di partite giocate in precedenza con il bianco e con il nero ▪ alternare i colori di entrambi i giocatori relativamente alla prima differenza nella loro storia colore, retrocedendo dal turno precedente fino al primo turno ▪ assegnare il bianco al giocatore con ARO maggiore ▪ assegnare il bianco al giocatore con R minore.
4	<p>Odd number of players at the tournament</p> <p>The player from the lowest score group, who has the lowest R will get the pairing-allocated bye.</p> <p>If there are players with the lowest R in both the colour subgroups, then the player to get the pairing-allocated bye must be due to the dominating colour and in case there are several players with equal R, the player to get the pairing-allocated bye must have the higher ARO.</p>	<p>Numero dispari di giocatori nel torneo</p> <p>Il giocatore con R minore nel gruppo di punteggio più basso riceverà il bye assegnato dall'abbinamento.</p> <p>Se ci sono giocatori con il R più basso in entrambi i sottogruppi di colore, allora il giocatore che riceverà il bye assegnato dall'abbinamento sarà quello che attende il colore dominante e, nel caso vi siano diversi giocatori con uguale R, il bye assegnato dall'abbinamento deve andare al giocatore con l'ARO più alto.</p>
5	<p>Pairing for the first round</p> <p>The player's list calculated before is divided into two equal parts: The players from the upper part of the list are placed on the left and those from the lower part, on the right. The first player from the left-hand list plays the first player from the right-hand list, the second plays the second, etc. After that, the colour of the pieces is determined by drawing lots for one of the pairs, for example, for the first pair. In such a case, all odd-numbered pairs have the same colours as the first pair, whereas all even-numbered pairs have the other colour.</p> <p>If the number of the players is odd, the last player in the list gets the pairing-allocated bye having no colour.</p> <p>This pairing procedure leads to identical results as the procedures used within the other FIDE Swiss Systems.</p>	<p>Abbinamento del primo turno</p> <p>La lista giocatori ordinata come sopra viene divisa in due parti: i giocatori nella metà superiore della lista vengono disposti a sinistra, quelli della metà inferiore a destra. Il primo giocatore della lista di sinistra gioca contro il primo giocatore della lista di destra, il secondo contro il secondo e così via. Dopo di che, si assegna il colore dei pezzi estraendolo a sorte per una delle coppie, ad esempio la prima. In un caso del genere, tutte le coppie dispari avranno lo stesso colore della prima coppia, mentre tutte quelle pari avranno il colore opposto.</p> <p>Se il numero di giocatori è dispari, l'ultimo giocatore della lista prende il bye assegnato dall'abbinamento, che non ha colore.</p> <p>Questa procedura di abbinamento porta allo stesso risultato delle procedure usate negli altri sistemi Svizzeri FIDE.</p>
6	<p>The standard pairing procedure for the remaining rounds.</p>	<p>Procedura standard di abbinamento per gli altri turni</p>
6.1	<p>Standard requirement (<i>Special cases see below chapter 7</i>):</p> <p>The number of players having the same score is even and the number of players with due colour white and black is the same. Each player in the score group has at least one possible opponent in the score group.</p>	<p>Prerequisito standard (<i>Vedi i casi speciali al Cap. 7</i>):</p> <p>Il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari, e il numero di giocatori che attendono il bianco e il nero è lo stesso. Ogni giocatore nel gruppo di punteggio ha almeno un possibile avversario nel gruppo di punteggio.</p>
6.2	<p>First attempt</p> <p>The players who should play with the white pieces are arranged in order of increasing ARO, the ARO being the same the player with the lower R is placed higher. If ARO and R coincide completely, the players are to be placed alphabetically.</p>	<p>Primo tentativo</p> <p>I giocatori che attendono il bianco sono posti in ordine di ARO crescente; in caso di ARO uguali, viene prima il giocatore con R minore. Se coincidono completamente sia l'ARO che R, i giocatori sono posti in ordine alfabetico.</p>

The players who should play the black pieces are arranged in order of decreasing R, if R is the same, the player with the higher ARO is placed higher. If ARO and R coincide completely, the players are to be placed alphabetically.

Two columns of numbers are written down, thereby arranging the pairs.

For example:

White (ARO)	Black (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

The names of the players are then written down, and only one fact is checked - whether the players have not played their opponents before.

6.3 Improvements

If the players have already played each other, then the "white" player is paired with the first "black" player whom he has not played before, from the lower rows.

If such a coincidence takes place in the last row for a group of players with the same score, then the last but one row is changed.

If a coincidence takes place in a row No. k of a group with the same score and all the "blacks" from the lower group have already played with the "white" No. k, then we change the pairing in row No. k-1, if this does not work, in row No. k-2, etc.

If the "white" No. k has already played with all the "blacks", we look for an opponent for him, beginning with the "white" No. k+1 down to the end of the column, and then, beginning with the "white" No. k-1 down to the "white" No. 1. The colours of the pairings are assigned due to the colour allocation rules.

6.4 Floater

The aim of the pairing procedure is to pair all players within a score group.

If that cannot be achieved the remaining unpaired players are transferred to the next lower score group and treated according to chapter 8.

If there is a choice the floaters should be chosen due to these characteristics with decreasing preference:

- the player was not floater from higher score groups and can be paired in the lower score group
- the player was not floater from higher score groups and cannot be paired in the lower score group
- the player was floater from higher score groups and can be paired in the lower score group

I giocatori che attendono il nero sono disposti in ordine di R decrescente; se R è uguale, viene prima il giocatore con l'ARO maggiore. Se coincidono completamente sia l'ARO che R, i giocatori sono posti in ordine alfabetico.

Si scrivono così due colonne di numeri, disponendo di conseguenza le coppie.

Ad esempio:

Bianco (ARO)	Nero (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

Si scrivono quindi i nomi dei giocatori, e si controlla un solo fatto: che i giocatori non si siano già precedentemente incontrati con l'avversario proposto.

Miglioramenti

Se i giocatori si sono già incontrati tra loro, allora il giocatore "bianco" è abbinato al primo giocatore "nero" dalle righe inferiori con il quale non abbia già giocato in precedenza.

Se la coincidenza si verifica nell'ultima riga di un gruppo di giocatori con lo stesso punteggio, allora si cambia la penultima riga.

Se la coincidenza si verifica nella riga n° k di un gruppo con lo stesso punteggio e tutti i "neri" dal gruppo inferiore hanno già giocato con il "bianco" n° k, allora cambiamo l'abbinamento nella riga n° k-1; e, se questo non funziona, nella riga n° k-2, e così via.

Se il "bianco" n° k ha già giocato con tutti i "neri", gli cerchiamo un avversario cominciando dal "bianco" n° k+1 fino alla fine della colonna e quindi dal "bianco" n° k-1 fino al "bianco" n° 1. I colori delle coppie sono assegnati in base alle regole di assegnazione del colore.

Flottanti

Lo scopo della procedura di abbinamento è di abbinare tutti i giocatori all'interno del proprio gruppo di punteggio.

Se questo non è possibile, i giocatori che rimangono non abbinati sono trasferiti al gruppo di punteggio inferiore immediatamente successivo e trattati come esposto nel capitolo 8.

Se c'è la possibilità di scegliere, i flottanti devono essere scelti in base a queste caratteristiche, in ordine decrescente di preferenza:

- il giocatore non è un flottante da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo di punteggio inferiore
- il giocatore non è un flottante da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo di punteggio inferiore
- il giocatore è un flottante da un gruppo di punteggio superiore e può essere abbinato nel gruppo di punteggio inferiore

	d the player was floater from higher score groups and cannot be paired in the lower score group	d il giocatore è un flottante da un gruppo di punteggio superiore e non può essere abbinato nel gruppo di punteggio inferiore
7	Transfer of players to meet the requirement of Chapter 6	Trasferimento di giocatori per soddisfare i requisiti del Capitolo 6
	If the requirement of the standard pairing procedure is not fully fulfilled the following transfers shall be carried out in the order listed below.	Se i prerequisiti per la procedura standard di abbinamento non sono completamente soddisfatti, si devono eseguire i seguenti trasferimenti nell'ordine sotto esposto.
7.1	If a player has already played with all the players of his own score group, a player from the next possible lower score group is transferred to the score group to be paired who has not yet played with the player in question and can be paired according to the colour allocation rules.	Se un giocatore ha già incontrato tutti i giocatori del suo gruppo di punteggio, si trasferisce nel gruppo di punteggio da abbinare un giocatore dal gruppo di punteggio inferiore primo possibile, che non abbia ancora giocato con il giocatore in oggetto e possa essergli abbinato rispettando le regole di assegnazione del colore.
	The player to be transferred should fulfil the following requirements with descending priority:	Il giocatore da trasferire deve soddisfare i seguenti requisiti, in ordine discendente di priorità:
	a the due colour is opposite to the due colour of the player in question.	a il suo colore atteso è opposto al colore atteso del giocatore in oggetto.
	b if there is a choice, then the player with the highest R is to be transferred.	b se c'è una possibilità di scelta, si deve trasferire il giocatore con R maggiore.
	c if there are more than one players having the same R then the one with the lowest ARO will be transferred.	c se ci sono vari giocatori con lo stesso R, allora sarà trasferito il giocatore con ARO minore.
7.2	If the number of players of the score group <i>[is]</i> odd, a player from the next possible lower score group shall be transferred to the score group to be paired, who has not yet played with at least one of the players of the higher score group and is allowed to be paired according to the colour allocation rules.	Se il numero di giocatori nel gruppo di punteggio è dispari, si deve trasferire nel gruppo di punteggio da abbinare un giocatore dal gruppo di punteggio inferiore primo possibile, che non abbia ancora giocato con almeno uno tra i giocatori del gruppo di punteggio superiore e possa essere abbinato rispettando le regole di assegnazione del colore.
	This player to be transferred should fulfil the following requirements with descending priority:	Il giocatore da trasferire deve soddisfare i seguenti requisiti, in ordine discendente di priorità:
	a his due colour is opposite to the dominating due colour of the higher score group.	a il suo colore atteso è opposto al colore atteso dominante del gruppo di punteggio superiore.
	b if there is a choice, then the player with the highest R is to be transferred.	b se c'è una possibilità di scelta, si deve trasferire il giocatore con R maggiore.
	c if there are more than one players having the same R then the one with the lowest ARO will be transferred.	c se ci sono vari giocatori con lo stesso R, allora sarà trasferito il giocatore con ARO minore.
7.3	If the number of players in the score group is even and the number of Whites exceeds the Blacks by 2n, then n "white" players, who have the lowest ARO, are transferred to the black group. If their ARO is equal, the player with the higher R is chosen. Should both (ARO and R) coincide completely, the list of the players is arranged alphabetically, the transfer being made from the upper half.	Se il numero di giocatori nel gruppo di punteggio è pari ed il numero di "bianchi" supera il numero di "neri" di 2n, allora gli n giocatori "bianchi" con l'ARO più basso sono trasferiti al gruppo dei neri. Se gli ARO sono uguali, si sceglie il giocatore con R maggiore. Se dovessero coincidere sia l'ARO che R, la lista dei giocatori è posta in ordine alfabetico e il trasferimento si effettua dalla metà superiore.
7.4	If the number of players with the same score is even and the number of Whites is smaller than the number of Blacks by 2n, then n "black" players, who have the highest ARO, are transferred to the white group. If their ARO is equal, the player with the lower R is chosen. Should both (ARO and R) coincide completely, the list of the players is arranged alphabetically, the transfer being made from the upper half.	Se il numero di giocatori con lo stesso punteggio è pari ed il numero di "bianchi" è minore del numero di "neri" di 2n, allora gli n giocatori "neri" con l'ARO più alto sono trasferiti al gruppo dei bianchi. Se gli ARO sono uguali, si sceglie il giocatore con R minore. Se dovessero coincidere sia l'ARO che R, la lista dei giocatori è posta in ordine alfabetico e il trasferimento si effettua dalla metà superiore.
8	Treatment of floaters	Trattamento dei flottanti
8.1	Priority of floater-pairing	Priorità dell'abbinamento dei flottanti
	The floaters having due colour white are arranged according to chapter 6.2	I flottanti con colore atteso bianco sono ordinati secondo quanto esposto nel capitolo 6.2.
	The floaters having due colour black are arranged according	I flottanti con colore atteso nero sono ordinati secondo

	to chapter 6.2	quanto esposto nel capitolo 6.2.
	Beginning with the highest “white” floater the floaters are paired one by one going down to the lowest floater alternating between “white” and “black”.	I flottanti sono quindi abbinati uno ad uno a cominciare dal flottante “bianco” più alto e fino al più basso alternando tra “bianco” e “nero”.
8.2	Pairing the floaters	Abbinamento dei flottanti
	Each of the floaters is paired with the player having the highest R, if possible having the opposite due colour. If there are more than one player with equal R, the player with the lowest ARO is chosen.	Ciascun flottante è abbinato con il giocatore che ha il maggiore R e, se possibile, con colore atteso opposto. Se c'è più di un giocatore con uguale R, si sceglie il giocatore con l'ARO più basso.
9	Final remarks	Note conclusive
	The list of AROs should be published after each round to make it possible for the players to calculate the pairings on their own.	La lista degli ARO dovrebbe essere pubblicata alla fine di ogni turno, per rendere possibile ai giocatori di calcolarsi da soli l'abbinamento.
	A situation which cannot be directly resolved by using the given instructions, the referee should proceed wisely and impartially in the spirit of the basic principles outlined above.	In una situazione che non possa essere direttamente risolta usando le istruzioni date, l'arbitro dovrebbe procedere, con saggezza ed imparzialità, nello spirito dei principi base sopra delineati.

04.4.2

Burstein System

Sistema Burstein

<p>Preface: The BURSTEIN Swiss Pairing System is designed to maximize the fair treatment of the players. This means that players having the same score should have met as equal opposition as possible during a tournament.</p> <p>If the Sonnenborn-Berger and/or Buchholz and/or Median, of all players in the same score-group, is nearly equal, the goal is reached. As a Swiss System is a more or less statistical system, this goal can only be reached approximately.</p> <p>The approach is the attempt to equalize the strength of the opponents of all players in a given score group. Therefore the pairing of each round will tend to pair players who have high Sonnenborn-Berger (or Buchholz or Median) with players having low Sonnenborn Berger (or Buchholz or Median) in the same score-group.</p> <p>The ratings of the players should be taken into consideration only when the Sonnenborn-Berger (or Buchholz or Median) is equal (e.g. in the first two rounds); otherwise, only current data of the tournament itself should be the basis for measuring the “strength” of the players and making the pairings thereafter.</p> <p>1 Introductory definitions</p> <p>1.1 “R” is the rating of a player</p> <p>1.2 “SG” (Score Group) is the group of players having the same number of points.</p> <p>1.3 The “due color of a player” is the color he played less times than the other color. If he played the same number of both colors, then the “due color of a player” is the alternate color of which he played in the previous round.</p> <p>2 Unfinished games</p> <p>Unfinished (or temporarily non played) games shall be considered as draws for pairing purposes.</p> <p>3 Basic pairings principles</p> <p>3.1 Two players who have played each other shall not be paired again.</p> <p>3.2 Before making the pairings in each round, players in every SG (including “floaters” from another SG) shall be arranged in the order of their (1) Sonneborn-Berger (SB); (2) Buchholz; (3) Median (4) rating. The player with the highest SB shall be No. 1 in the SG. Players with the same SB shall be arranged in the order of their Buchholz and so on.</p> <p>3.3 For accelerating pairing, in the first two rounds, an ‘imaginary’ point shall be added to the score of each of the players in the top half of the initial list of participants (arranged in the order of their R). This imaginary point shall then be deducted before making the pairings of the third</p>	<p>Prefazione: Il sistema di abbinamento Svizzero Burstein è progettato per rendere il più equo possibile il trattamento dei giocatori. Ciò significa che durante il torneo i giocatori con lo stesso punteggio dovrebbero aver incontrato avversari quanto più possibile equivalenti.</p> <p>L’obiettivo è raggiunto se i Sonnenborn-Berger e/o i Buchholz e/o il Mediano di tutti i giocatori nello stesso gruppo di punteggio sono circa uguali. Dal momento che un sistema Svizzero è più o meno un sistema statistico, questo obiettivo può essere raggiunto solo in modo approssimativo.</p> <p>L’approccio adottato è quello di tentare di bilanciare la forza degli avversari di ciascun giocatore in ciascun gruppo di punteggio. Perciò l’abbinamento di ciascun turno tenderà ad abbinare giocatori che abbiano Sonnenborn-Berger (o Buchholz, o Mediano) alti con giocatori nello stesso gruppo di punteggio, che abbiano Sonnenborn-Berger (o Buchholz, o Mediano) bassi.</p> <p>Il rating dei giocatori dovrà essere preso in considerazione solo quando i Sonnenborn-Berger (o Buchholz, o Mediano) sono uguali (ad esempio, nei primi due turni); altrimenti, solo gli attuali risultati del torneo stesso saranno presi a base per la misura della “forza di gioco” dei giocatori e di conseguenza per la scelta degli abbinamenti.</p> <p>Definizioni introduttive</p> <p>“R” è il rating di un giocatore</p> <p>“SG” (“Score Group”, “gruppo di punteggio”) è l’insieme dei giocatori che hanno lo stesso numero di punti.</p> <p>Il “colore atteso” di un giocatore è il colore con il quale ha giocato meno volte dell’altro. Se ha giocato lo stesso numero di volte con entrambi i colori, allora il “colore atteso” del giocatore è il colore opposto a quello con cui ha giocato nel turno precedente.</p> <p>Partite non terminate</p> <p>Ai fini degli abbinamenti, le partite non terminate (o temporaneamente non giocate) verranno considerate patte.</p> <p>Principi base dell’abbinamento</p> <p>Due giocatori che abbiano già giocato tra di loro non devono più venire abbinati.</p> <p>Prima di eseguire l’abbinamento di ciascun turno, i giocatori in ogni SG (inclusi i “flottanti” da un altro SG) devono venire disposti in ordine per i loro (1) Sonneborn-Berger (SB); (2) Buchholz; (3) Mediano; (4) rating. Il giocatore con il SB più alto è il n.1 dello SG. Giocatori con lo stesso SB verranno ordinati per Buchholz e così via.</p> <p>Per accelerare l’abbinamento, nei primi due turni, un punto “fittizio” verrà aggiunto al punteggio di ciascuno dei giocatori della metà superiore della lista iniziale dei partecipanti (disposta in ordine di rating R). Questo punto fittizio sarà detratto prima di eseguire l’abbinamento del</p>
--	---

	round.	terzo turno. ⁽²⁾
4	Odd number of players at the tournament	Numero dispari di giocatori nel torneo
4.1	A player who has already received a point without playing shall not receive a pairing-allocated bye.	Un giocatore che abbia già ricevuto un punto senza giocare non deve ricevere un bye assegnato dall'abbinamento.
4.2	The player from the lowest SG, who has the lowest SB, will get the pairing-allocated bye.	Riceverà il bye assegnato dall'abbinamento il giocatore con il SB più basso nel gruppo di punteggio minore.
4.3	If there are players with the same lowest SB in the lowest SG, then the player with the lowest Buchholz will get the pairing-allocated bye and so on.	Se nello SG più basso ci sono giocatori con lo stesso SB, allora riceverà il bye assegnato dall'abbinamento il giocatore con il più basso Buchholz, e così via.
4.4	The pairing-allocated bye has no color.	Il bye assegnato dall'abbinamento non ha colore.
5	Color Allocation	Assegnazione del colore
5.1	In the first round the color assigned to player No.1 shall be decided by drawing a lot. All other odd numbered players in the top half of the initial list shall receive the same color.	Nel primo turno, il colore assegnato al giocatore n.1 sarà estratto a sorte. Tutti gli altri giocatori con numero dispari nella metà superiore della lista iniziale riceveranno lo stesso colore.
5.2	The difference of the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2.	La differenza tra il numero delle partite con i neri e con i bianchi non deve diventare maggiore di 2 o minore di -2.
5.3	A player shall not have the same color three times in a row.	Nessun giocatore dovrà avere lo stesso colore tre volte di seguito.
5.4	After pairing two players' colors shall be assigned based on giving descending priority to: <ul style="list-style-type: none"> ▪ giving both players their due color ▪ equalizing the numbers of black and white games played before ▪ alternating the colors of both players regarding the first difference of their color history going back from the previous round to the first round. ▪ assigning his due color to the player with the higher SB ▪ assigning his due color to the player with the higher Buchholz, and so on. 	Dopo aver abbinato due giocatori, il colore sarà assegnato sulla base dei seguenti criteri, con priorità discendente: <ul style="list-style-type: none"> ▪ assegnare ad entrambi i giocatori il colore atteso ▪ bilanciare il numero di partite giocate con il bianco e con il nero ▪ alternare i colori di entrambi i giocatori sulla base della prima differenza nella storia colore procedendo all'indietro dal turno precedente fino al primo turno ▪ assegnare il colore atteso al giocatore con SB più alto ▪ assegnare il colore atteso al giocatore con Buchholz più alto, e così via.
6	Pairing procedures	Procedure di abbinamento
6.1	In each SG priority shall be given to pair the highest player (i.e. the player with the highest SB) with the lowest player in that SG that he has not already played. The second highest player shall be paired with the second lowest player, etc.	In ciascun SG si darà la priorità all'abbinamento del giocatore più in alto (ossia di quello con il SB più alto) con il giocatore più in basso dello SG con il quale non abbia già giocato. Il secondo giocatore verrà abbinato con il penultimo eccetera.
6.2	To illustrate the procedure, suppose there are six players in a SG, ordered 1 through 6 as described in rule 3.2. There will be 15 combinations of pairing within the group, in the following descending order of priority:	Per illustrare la procedura, poniamo che in uno SG ci siano 6 giocatori, ordinati da 1 a 6 come descritto nella Regola 3.2. Nel gruppo ci sono 15 combinazioni di abbinamento, con il seguente ordine discendente di priorità:

² Segnaliamo che, nonostante la formulazione di questa regola possa indurre a pensare che l'accelerazione nel sistema Burstein sia obbligatoria, in realtà è del tutto facoltativa (fonte: comunicazione privata, carteggio Burstein-Forlano - Cortesia di Luigi Forlano).

		(1)	1*6	2*5	3*4
		(2)	1*6	2*4	3*5
		(3)	1*6	2*3	4*5
		(4)	1*5	2*6	3*4
		(5)	1*5	2*4	3*6
		(6)	1*5	2*3	4*6
		(7)	1*4	2*6	3*5
		(8)	1*4	2*5	3*6
		(9)	1*4	2*3	5*6
		(10)	1*3	2*6	4*5
		(11)	1*3	2*5	4*6
		(12)	1*3	2*4	5*6
		(13)	1*2	3*6	4*5
		(14)	1*2	3*5	4*6
		(15)	1*2	3*4	5*6
6.3	If there is an uneven number of players in the SG, the same procedure is followed and the remaining player is floated to the next SG (provided he is not a floater from another SG) and is paired within this SG according to the same procedure.			Se nello SG c'è un numero dispari di giocatori, si segue la stessa procedura ed il giocatore rimanente flotta allo SG successivo (a condizione che non sia un flottante da un altro SG) ed è abbinato all'interno di questo SG secondo la stessa procedura.	
6.4	To illustrate the procedure, suppose there are five players in a SG, ordered 1 through 5 as described in rule 3.2. There will be 15 combinations of pairing within the group, in the following descending order of priority ("F" = floater):			Per illustrare la procedura, supponiamo che in uno SG ci siano cinque giocatori, ordinati da 1 a 5 come descritto dalla Regola 3.2. Nel gruppo ci sono 15 combinazioni di abbinamento, nel seguente ordine discendente di priorità ("F" = flottante):	
		(1)	1*5	2*4	3*F
		(2)	1*5	2*3	4*F
		(3)	1*5	3*4	2*F
		(4)	1*4	2*5	3*F
		(5)	1*4	2*3	5*F
		(6)	1*4	3*5	2*F
		(7)	1*3	2*5	4*F
		(8)	1*3	2*4	5*F
		(9)	1*3	4*5	2*F
		(10)	1*2	3*5	4*F
		(11)	1*2	3*4	5*F
		(12)	1*2	4*5	3*F
		(13)	2*5	3*4	1*F
		(14)	2*4	3*5	1*F
		(15)	2*3	4*5	1*F
	[If, for example, No. 2 is a floater from another SG, combinations (3), (6) & (9) are not valid].			[Se, ad esempio, il n.2 è un flottante da un altro SG, le combinazioni (3), (6) e (9) non sono valide].	
6.5	In each SG maximum number of players should get their due colors. Suppose, for example, that the due color of players 2, 4 and 5 is white, and that of the others is black; then the valid combination is No. (4) in rule 6.2 or No. (2) in rule 6.4.			In ogni SG il massimo numero possibile di giocatori dovrebbe ricevere il proprio colore atteso. Supponiamo, ad esempio, che il colore atteso dei giocatori 2, 4 e 5 sia il bianco, e per gli altri sia il nero; allora le combinazioni valide sono la n.(4) nella regola 6.2 ovvero la n. (2) nella regola 6.4.	
6.6	If the SG from which the floater has been dropped is such that a complete pairing of all remaining teams in the SG cannot be made (or if the floater has already played every player in the next SG), then the floater shall be moved back to its original SG, trying the next possible combination according to the order of priority. If a complete pairing of all teams in two adjacent SG's cannot be made, then these two SG's shall be considered as one SG, and rules 6.1 - 6.5 shall accordingly apply.			Se lo SG dal quale il flottante proviene è tale che non sia possibile un abbinamento completo di tutte le altre coppie dello SG (o se il flottante ha già incontrato tutti i giocatori nello SG successivo), allora il flottante verrà rimesso nel suo SG originale, ritentando con la combinazione possibile successiva secondo l'ordine di priorità. Se un abbinamento completo delle coppie in due SG adiacenti non è possibile, allora questi due SG verranno considerati come un unico SG, e le regole 6.1 - 6.5 saranno applicate di conseguenza.	

04.4.3

Lim System

Sistema Lim

	<i>Approved by the General Assembly of 1987.</i>	<i>Approvato dall'Assemblea Generale 1987.</i>
	<i>Amended by the 1988, 1989, 1997, 1998 General Assemblies and 1999 Executive Board.</i>	<i>Emendato dalle Assemblee Generali del 1988, 1989, 1997, 1998 e dal Comitato Esecutivo del 1999.</i>
	General Pairing Rules	Regole generali di abbinamento
1	Awarding the pairing-allocated Bye	Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento
1.1	In addition of what is stated in the Basic Rules (C.04.1.c), the pairing-allocated bye is awarded to the player with the lowest rank in the lowest score-group.	Oltre a quanto stabilito nelle Regole di base (C.04.1.c), il bye assegnato dall'abbinamento viene attribuito al giocatore posto più in basso nell'ordinamento nel gruppo di punteggio inferiore.
2	Pairing a Score-group	Abbinamento di un gruppo di punteggio
2.1	Two players who have not yet played each other are said to be compatible provided that the pairing will not require either player to have the same colour in three successive rounds, or to have three more of one colour than the other.	Due giocatori che non abbiano ancora giocato tra loro si dicono compatibili, a condizione che l'abbinamento non richieda che uno dei due abbia lo stesso colore per la terza volta consecutiva o che abbia avuto un colore tre volte più dell'altro.
2.2	The players with the same score form a score-group. The Median Score-group is the score-group with players having the score equal to half the number of rounds that have been played. Pairing begins with the highest score-group and proceeds downward until just before the Median Score-group, then continues with the lowest score-group and proceeds upwards to the Median Score-Group which is paired last. The Median-Score-group is paired downward.	I giocatori con lo stesso punteggio formano un gruppo di punteggio. Il gruppo di punteggio mediano è il gruppo di punteggio contenente i giocatori che hanno punteggio pari alla metà del numero dei turni già giocati. Gli abbinamenti iniziano dal gruppo di punteggio più alto e procedono verso i gruppi di punteggio inferiori fino al gruppo di punteggio mediano (escluso), quindi proseguono dal gruppo di punteggio più basso verso i gruppi di punteggio superiori fino al gruppo di punteggio mediano, che viene abbinato per ultimo. Il gruppo di punteggio mediano viene abbinato dall'alto verso il basso.
2.3	Before the players in a score-group are paired, the players in the score-group who have no suitable opponents for the following reasons are identified and transferred to a neighbouring score-group:	Prima di abbinare i giocatori in un gruppo di punteggio, vengono identificati e trasferiti ad un gruppo di punteggio vicinore i giocatori del gruppo di punteggio che, per le ragioni sotto elencate, non abbiano avversari compatibili:
	a. the player has already played all the players of his score-group; or	a. il giocatore ha già giocato con tutti i giocatori del gruppo di punteggio, ovvero
	b. the player has already received two more of one colour over an equal allocation and there is no compatible opponent available in the score-group to enable him to have a permissible colour; or	b. il giocatore ha già ricevuto uno stesso colore due volte di più rispetto al colore opposto, e nel gruppo di punteggio non c'è alcun avversario compatibile che gli consenta di ricevere il colore permesso, ovvero
	c. the player has already received the same colour in the previous two rounds and there is no compatible player in the score-group to enable the player to have the alternate colour; or	c. il giocatore ha già ricevuto uno stesso colore nei due turni immediatamente precedenti e nel gruppo di punteggio non c'è alcun avversario compatibile che gli permetta di avere il colore diverso, ovvero
	d. it is necessary to make even the number of players in the score-group.	d. è necessario rendere pari il numero di giocatori nel gruppo di punteggio.
	Such a transferred player is described as a floater. Rules on how to select the floater, if a choice is available, are given in the section on "Floater Selection Rules" (section 3).	Il giocatore così trasferito è detto "flottante" ("floater"). Le regole per la scelta del flottante, qualora ci sia la possibilità di scegliere, sono date nella sezione "Regole per la scelta del flottante" (sezione 3).
2.4	The players in a score-group, after transfer of players where necessary, are arranged in the order of their pairing numbers and the players in the top half are tentatively paired with the players in the bottom half. These pairings are said to be proposed pairings, to be confirmed after scrutiny for compatibility and proper colour. If the players	I giocatori in un gruppo di punteggio, dopo il trasferimento di giocatori se necessario, sono disposti nell'ordine dei rispettivi numeri di sorteggio e si prova ad abbinare i giocatori della metà superiore con quelli della metà inferiore. Questo viene chiamato <i>abbinamento candidato</i> , e dev'essere confermato con la verifica della compatibilità e

<p>in a score-group are numbered : 1, 2, 3 ... n, then the proposed pairings are (ignoring colours): 1 v (n/2 + 1), 2 v (n/2 + 2), 3 v (n/2 + 3) ... n/2 v n.</p>	<p>del giusto colore. Se i giocatori nel gruppo di punteggio sono numerati con 1, 2, 3... n, l'abbinamento candidato è (ignorando il colore): 1 - (n/2 + 1), 2 - (n/2 + 2), 3 - (n/2 + 3) ... n/2 - n.</p>
<p>2.5 Where a proposed pairing would result in the pairing of players who have already played each other, the lower numbered player of the two is exchanged for another within the same score-group. Further exchanges of opponents may be made to allow alternation or equalisation of colours where possible. How players are exchanged is described in the "Exchange Rules" (section 4).</p>	<p>Qualora l'abbinamento candidato risultasse nell'abbinamento di due giocatori che si siano già incontrati, il giocatore con il numero di sorteggio più basso viene scambiato con un altro nello stesso gruppo di punteggio. Ulteriori scambi di avversari possono essere fatti per consentire l'alternanza od il bilanciamento dei colori ove possibile. Il modo di scambiare i giocatori è descritto in "Regole per lo Scambio" (sezione 4).</p>
<p>2.6 <u>Pairing a blocked median score-group</u></p>	<p><u>Abbinamento di un gruppo di punteggio mediano bloccato</u></p>
<p>If the median score-group cannot be paired it should be extended step by step under the following rules:</p>	<p>Se non si riesce ad abbinarlo, il gruppo di punteggio mediano deve venire esteso passo a passo secondo le seguenti regole:</p>
<ul style="list-style-type: none"> ▪ if the number of floaters from higher score-groups is larger than the number of floaters from lower score-groups the next pairing of the lower score-group shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the lower score-group. Then the pairing of the median score-group is started again. ▪ if the above condition is not fulfilled, then the next pairing of the higher score-group shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the higher score-group. Then the pairing of the median score-group is started again. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ se il numero di flottanti dai gruppi di punteggio superiori è maggiore del numero di flottanti dai gruppi di punteggio inferiori, si disfa la coppia successiva del gruppo di punteggio immediatamente inferiore ed i giocatori di questa coppia sono trattati come ulteriori flottanti dal gruppo di punteggio inferiore. A questo punto, si ricomincia da capo l'abbinamento del gruppo di punteggio mediano. ▪ Se la condizione sopra esposta non è realizzata, allora verrà disfatta la coppia successiva del gruppo di punteggio immediatamente superiore ed i giocatori di questa coppia sono trattati come flottanti aggiuntivi dal gruppo di punteggio superiore. A questo punto, si ricomincia da capo l'abbinamento del gruppo di punteggio mediano.
<p>3 Floater Selection Rules</p>	<p>Regole per la scelta del flottante</p>
<p>3.1 The "floater" is a player who is transferred to another score-group in accordance with Rule 2.3, or because a compatible opponent cannot be found for the player in spite of exchanges in the score-group.</p>	<p>Il "flottante" è un giocatore trasferito ad un diverso gruppo di punteggio, o a norma della regola 2.3 o perché nel suo gruppo di punteggio non si riesce a trovargli un avversario compatibile a dispetto degli scambi.</p>
<p>3.2 When pairing proceeds downward, the floater is transferred to the next lower score-group. When pairing proceeds upwards, the floater is transferred to the next higher score-group.</p>	<p>Quando l'abbinamento procede verso il basso, il flottante viene trasferito nel gruppo di punteggio inferiore successivo. Quando l'abbinamento procede verso l'alto, il flottante viene trasferito nel gruppo di punteggio superiore successivo.</p>
<p>When making even a score-group, determine the due colours of the players and select as the floater a player who would tend to equalise the number of players due different colours.</p>	<p>Nel rendere pari un gruppo di punteggio, si determinano i colori attesi dai giocatori e si sceglie come flottante un giocatore che tenda a bilanciare il numero di giocatori che attendono i diversi colori.</p>
<p>(In Maxi-tournaments, when pairing downward, the difference in rating between the chosen player and the lowest numbered player in the score-group must differ by 100 points or less, otherwise the lowest numbered player in the score-group is chosen as the floater. When pairing upwards, the difference in rating between the player chosen and the highest numbered player in the score-group must differ by 100 points or less, otherwise the highest numbered player is chosen as the floater.)</p>	<p>(Nei maxi-tornei, quando l'abbinamento procede verso il basso, la differenza di rating tra il giocatore scelto ed il giocatore con numero di sorteggio più basso nel gruppo di punteggio deve essere minore o uguale a 100 punti, altrimenti si sceglie come flottante il giocatore con il numero di sorteggio più basso. Quando l'abbinamento procede verso l'alto, la differenza di rating tra il giocatore scelto ed il giocatore con numero di sorteggio più alto nel gruppo di punteggio deve essere minore o uguale a 100 punti, altrimenti si sceglie come flottante il giocatore con il numero di sorteggio più alto.)</p>

<p>If the number of players due white equals the number of players due black, the lowest numbered player is chosen as the floater when pairing downward, and the highest numbered player is chosen as the floater when pairing upwards.</p>	<p>Se il numero di giocatori che attendono il bianco è uguale al numero di giocatori che attendono il nero, si sceglie come flottante il giocatore con il numero di sorteggio più basso quando l'abbinamento procede verso il basso, ovvero quello con il numero di sorteggio più alto quando l'abbinamento procede verso l'alto.</p>
<p>3.3 If there is a choice as to which player floats to a lower score-group, the player chosen is the lowest numbered player in the score-group who has a compatible opponent in the lower score-group, after excluding the opponents of other floaters who have higher scores or higher pairing numbers than the proposed floater.</p>	<p>Se c'è la possibilità di scegliere quale giocatore debba flottare verso un gruppo di punteggio inferiore, si sceglie il giocatore con numero di sorteggio minore nel gruppo di punteggio, che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio inferiore, dopo aver escluso gli avversari degli altri flottanti che abbiano punteggio o numero di sorteggio superiori al giocatore in esame.</p>
<p>3.4 If there is a choice as to which player floats to a higher score-group, the player chosen is the highest numbered player in the score-group who has a compatible opponent in the higher score-group, after excluding the opponents of other floaters who have lower scores or lower pairing numbers than the proposed floater.</p>	<p>Se c'è la possibilità di scegliere quale giocatore debba flottare verso un gruppo superiore, si sceglie il giocatore con numero di sorteggio maggiore nel gruppo di punteggio, che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio superiore, dopo aver escluso gli avversari degli altri flottanti che abbiano punteggio o numero di sorteggio inferiore al giocatore in esame.</p>
<p>3.5 If a proposed floater has no compatible opponent in the adjacent score-group, he shall, if possible, be exchanged for another player in his score-group; otherwise he shall be floated to a further score-group.</p>	<p>Se un candidato flottante non ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente, verrà, se possibile, scambiato con un altro giocatore del suo gruppo di punteggio; altrimenti, flotterà ad un gruppo di punteggio successivo.</p>
<p>3.6 When pairing a group that includes floaters from a higher score-group, the floater with the highest score is paired first, or the floater with the highest pairing number, if scores are equal.</p>	<p>Nell'abbinamento di un gruppo che comprenda flottanti da un gruppo di punteggio superiore, si abbina per primo il flottante con il punteggio maggiore; ovvero, a parità di punteggi, quello con numero di sorteggio più alto.</p>
<p>3.6.1 When pairing a group that includes down-floaters (DF) from a higher score-group, the floater with the higher pairing number is paired first.</p>	<p>3.6.1 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente giocatori flottanti verso il basso (<i>down-floater</i>, DF) da un gruppo di punteggio superiore, si abbina per primo il giocatore con il numero di sorteggio più alto.</p>
<p>3.6.2 When pairing a group with DF coming from different higher score-groups, the floater coming from the highest score group is paired first (not always the one with the highest pairing number).</p>	<p>3.6.2 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente DF provenienti da diversi gruppi di punteggio superiori, si abbina per primo il giocatore proveniente dal gruppo di punteggio più alto (che non sempre è quello con il numero di sorteggio più alto).</p>
<p>3.6.3 When there are DF and UF (up-floaters) in the same score-groups (this should normally happen in the median score-group) in the upper half of score-groups or in the median group, first pair the DF, then the UF and finally the remaining players.</p>	<p>3.6.3 Quando in uno stesso gruppo di punteggio, nella metà superiore dei gruppi di punteggio o nel gruppo di punteggio mediano, ci siano sia DF che UF (<i>up-floater - giocatori flottanti verso l'alto, ndt</i>) (il che normalmente dovrebbe avvenire nel gruppo di punteggio mediano), si abbinano per primi i DF, quindi gli UF ed infine i restanti giocatori.</p>
<p>3.7 When pairing a group that includes floaters from a lower score-group, the floater with the lowest score is paired first, or the floater with the lowest pairing number, if scores are equal.</p>	<p>Nell'abbinare un gruppo che comprenda flottanti da un gruppo di punteggio inferiore, si abbina per primo il flottante con il punteggio minore ovvero, a parità di punteggi, quello con numero di sorteggio più basso.</p>
<p>3.7.1 When pairing a group that includes UF from a lower score-group (in the 2nd half) the floater with the lowest pairing number is paired first.</p>	<p>3.7.1 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente UF da un gruppo di punteggio inferiore (nella seconda metà dei gruppi di punteggio), si abbina per primo il giocatore con il numero di sorteggio più basso.</p>
<p>3.7.2 When pairing a group that includes UF coming from different lower groups, the UF coming from the lowest score-group is paired first (not always the player with the highest pairing number).</p>	<p>3.7.2 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente UF provenienti da diversi gruppi di punteggio inferiori, si abbina per primo il giocatore proveniente dal gruppo di punteggio più basso (che non sempre è quello con il numero di sorteggio più alto). (<i>si deve intendere "più basso" al posto di "più alto", ndt</i>)</p>

<p>3.7.3 When there are UF and DF in the same score group in the second half of score-groups, first pair the UF, then the DF, and finally the other remaining players.</p>	<p>3.7.3 Quando in uno stesso gruppo di punteggio nella metà inferiore dei gruppi di punteggio ci siano sia DF che UF, per primi si abbinano gli UF, quindi i DF ed infine i restanti giocatori.</p>
<p>3.8 When pairing downward, the floater is paired with the highest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less). When pairing upwards, the floater is paired with the lowest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less).</p>	<p>Nell'eseguire l'abbinamento verso il basso, il flottante va abbinato con il giocatore disponibile con numero di sorteggio più alto che attenda il colore opposto (a condizione, nei maxi-tornei, che il rating dell'avversario proposto scambiato a questo scopo differisca di 100 punti o meno). Nell'abbinamento verso l'alto, il flottante va abbinato con il giocatore disponibile con numero di sorteggio più basso, che attenda il colore opposto (a condizione, nei maxi-tornei, che il rating dell'avversario proposto scambiato a questo scopo differisca di 100 punti o meno).</p>
<p>3.9 Due to their origin and their compatibility in the adjacent score-group there are 4 types of floaters listed in descending order of disadvantages.</p> <p>a. a floater who has already floated to the score-group just being handled and has no compatible opponent in the adjacent score-group.</p> <p>b. a floater who has already floated to the score-group just being handled and has a compatible opponent in the adjacent score-group.</p> <p>c. a floater who has no compatible opponent in the adjacent score-group.</p> <p>d. a floater who has a compatible opponent in the adjacent score-group.</p> <p>If there is a choice the floaters should be chosen to minimise the disadvantages using the following priorities:</p> <p>a. avoid floater(s) of type a</p> <p>b. avoid floater(s) of type b</p> <p>c. avoid floater(s) of type c</p>	<p>A seconda della loro provenienza e della compatibilità nei gruppi di punteggio adiacenti, ci sono 4 tipi di flottanti, elencati in ordine decrescente di svantaggio:</p> <p>a. un flottante che abbia già flottato al gruppo di punteggio appena lavorato e non abbia avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.</p> <p>b. un flottante che abbia già flottato al gruppo di punteggio appena lavorato ed abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio adiacente.</p> <p>c. un flottante che non abbia avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.</p> <p>d. un flottante che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio adiacente.</p> <p>Se è possibile, i flottanti devono essere scelti in modo tale da minimizzare gli svantaggi usando le seguenti priorità:</p> <p>a. evitare flottanti di tipo a</p> <p>b. evitare flottanti di tipo b</p> <p>c. evitare flottanti di tipo c</p>
<p>3.10 A floater who has floated the round just before shall not be floated due to section 2.3.d provided:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ this will not produce other floaters of the types a, b, c of section 3.9 ▪ this will not decrease the number of pairings of that score-group 	<p>Un flottante che abbia già flottato nel turno precedente non dovrà flottare nuovamente, secondo quanto esposto nella sezione 9.3, a condizione che:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ questo non produca altri flottanti dei tipi a, b, c come nella sezione 3.9 ▪ questo non riduca il numero di coppie del gruppo di punteggio
<p>4 Exchange Rules</p>	<p>Regole per lo scambio</p>
<p>4.1 The proposed pairings of players obtained according to Rule 2.4 are scrutinised in turn for compliance with the compatibility statement (see 2.1). And,</p> <p>a. when pairing downward, scrutiny of proposed pairings begins with the highest numbered player; if the pairing is found not to comply with 2.1, the lower numbered player is exchanged until a compatible pairing is found; or,</p> <p>b. when pairing upwards, scrutiny of proposed pairings begins with the lowest numbered player; if the pairing is found not to comply with 2.1, the higher numbered player is exchanged until a compatible pairing is found.</p>	<p>Di ciascun abbinamento candidato ottenuto secondo la Regola 2.4 si dovrà verificare la conformità al requisito di compatibilità (vedi 2.1). Inoltre,</p> <p>a. nell'eseguire l'abbinamento verso il basso, la verifica degli abbinamenti candidati inizia dal giocatore con il numero di sorteggio più alto; se l'abbinamento non soddisfa 2.1, si scambia il giocatore con il numero di sorteggio più basso fino a trovare un coppia compatibile; ovvero,</p> <p>b. nell'eseguire l'abbinamento verso l'alto, la verifica degli abbinamenti candidati inizia dal giocatore con il numero di sorteggio più basso; se l'abbinamento non soddisfa 2.1, si scambia il giocatore con il numero di sorteggio più alto fino a trovare una coppia compatibile.</p>

4.2 In the following example of a score-group with six players, and pairing downward, the attempt is first made to find a compatible opponent for Player #1, the highest numbered player in the score-group.

Six players in a score-group with proposed pairings as follows:

1 v 4
2 v 5
3 v 6

If the pairing 1 v 4 is not compatible, for example, because the players had met in an earlier round, the positions of Player #4 and Player #5 are exchanged so that we have:

1 v 5
2 v 4
3 v 6

If the pairing 1 v 5 is also not compatible, a further exchange is made. The original proposed pairing and possible exchanges made to find a compatible opponent for Player #1 are as follows:

Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #1

1 v 4	1 v 5	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 5	2 v 4	2 v 4	2 v 5	3 v 5
3 v 6	3 v 6	3 v 5	4 v 6	4 v 6

4.3 After a compatible opponent, for example, #6, has been found for Player #1, the proposed pairing for Player #2 is scrutinised. Exchanges to find a compatible opponent for Player #2 are as follows:

Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #2

1 v 6	1 v 6	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 4	2 v 5	2 v 3	2 v 6	3 v 5
3 v 5	3 v 4	4 v 5	4 v 5	4 v 6

4.4 The exchanges to find a compatible opponent for Player #2 must at the same time leave Player #1 with a compatible opponent. If this cannot be done, for example, if Player #1 and Player #2 have previously played each other and all the other players except Player #6, then the original pairing of Player #1 with Player #6 is retained and Player #2 is floated. And,

- if the score-group originally had uneven members and the lowest numbered player was floated to make even the number of players in the score-group, #2 is exchanged with the floater, originally #7 in the score-group, or,
- if the score-group was originally even, then the lowest numbered player remaining must be floated in company with #2 to maintain an even number of members in the score-group.

Nell'esempio seguente di un gruppo di punteggio con sei giocatori ed abbinamento verso il basso, per prima cosa si tenta di trovare un avversario compatibile per il giocatore n.1, che è il giocatore con più alto numero di sorteggio nel gruppo di punteggio.

Siano dati sei giocatori in un gruppo di punteggio con il seguente abbinamento proposto:

1 - 4
2 - 5
3 - 6

Se la coppia 1 - 4 non è compatibile, ad esempio perché i giocatori si sono già incontrati in un turno precedente, si scambiano le posizioni dei giocatori n. 4 e 5, ottenendo:

1 - 5
2 - 4
3 - 6

Se nemmeno la coppia 1 - 5 è compatibile, si fa un nuovo scambio. L'abbinamento proposto originale e gli scambi possibili per cercare un avversario compatibile per il giocatore n.1 sono i seguenti:

Abbinamento proposto (col. 1) e possibili scambi per cercare un avversario compatibile al n° 1

1 - 4	1 - 5	1 - 6	1 - 3	1 - 2
2 - 5	2 - 4	2 - 4	2 - 5	3 - 5
3 - 6	3 - 6	3 - 5	4 - 6	4 - 6

Dopo che sia stato trovato un avversario compatibile per il giocatore n° 1 (ad esempio il n° 6), si esamina l'abbinamento proposto per il giocatore n° 2. Gli scambi per trovare un avversario compatibile al giocatore n.2 sono i seguenti:

Abbinamento proposto (col. 1) e possibili scambi per cercare un avversario compatibile al n.2

1 - 6	1 - 6	1 - 6	1 - 3	1 - 2
2 - 4	2 - 5	2 - 3	2 - 6	3 - 5
3 - 5	3 - 4	4 - 5	4 - 5	4 - 6

Gli scambi per trovare un avversario compatibile per il giocatore n.2 devono allo stesso tempo lasciare un avversario compatibile per il n° 1. Se questo non è possibile, ad esempio se i giocatori n° 1 e n° 2 hanno in precedenza già giocato tra loro e con tutti gli altri giocatori eccetto il n° 6, allora si mantiene l'abbinamento originale del giocatore n° 1 con il n° 6 e il giocatore n.2 flotta. Inoltre:

- se il gruppo di punteggio in origine aveva un numero dispari di elementi ed il giocatore con il numero di sorteggio più basso era stato fatto flottare per pareggiare il numero di giocatori del gruppo di punteggio, si scambia il n° 2 con il flottante, originariamente n° 7 nel gruppo di punteggio; oppure,
- se il gruppo di punteggio era originariamente pari allora, per mantenere un numero pari di elementi nel gruppo di punteggio, si fa flottare insieme al n° 2 il giocatore rimanente con numero di sorteggio più basso.

5.1	<p>Where possible, and by means of exchanges, each player shall be given the alternate colour; at the end of each even-numbered round each player shall have had an equal number of whites and blacks. Moreover,</p> <p>a. no player shall be given the same colour in three successive rounds, and</p> <p>b. no player shall be given three more of one colour than the other.</p>	<p>Ove possibile, anche per mezzo di scambi, ad ogni giocatore sarà assegnato il colore alternato; alla fine di ogni turno pari ciascun giocatore dovrebbe avere avuto un uguale numero di bianchi e neri. Inoltre,</p> <p>a. a nessun giocatore verrà assegnato uno stesso colore per tre turni consecutivi, e</p> <p>b. a nessun giocatore verrà assegnato uno stesso colore tre volte più dell'altro.</p>
5.2	<p>After the first scrutiny and exchanges necessary to establish that all pairings in a score-group are new pairings, a second scrutiny with exchanges where necessary is undertaken to give each player, if possible, the alternating colour and at the same time, the equalising colour.</p>	<p>Dopo il primo esame e gli scambi necessari a stabilire che tutti gli abbinamenti in un gruppo di punteggio siano nuovi, se necessario viene eseguita una seconda verifica con scambi per assicurare ad ogni giocatore, se possibile, il colore alternato che, nel contempo, pareggi il bilancio di colori.</p>
5.3	<p>If one of the players in a pairing had the same colour in the previous two rounds, he must be given the alternating colour. If both players had the same colour in the previous two rounds and compatible opponents in the score-group are not available, then one or both players must be floated.</p>	<p>Se uno dei giocatori ha avuto lo stesso colore nei due turni precedenti, gli <i>deve</i> essere assegnato il colore opposto. Se entrambi i giocatori hanno avuto lo stesso colore nei due turni precedenti e nel gruppo di punteggio non sono disponibili altri avversari compatibili, allora uno dei due giocatori deve flottare.</p>
5.4	<p>If both players in a pairing had the same colour in the previous round, then the colours they had in earlier rounds, going back in sequence, shall decide who is given the alternate colour. If players in the median score-group or above had identical histories, then the higher ranked is given the alternate colour, or, in even-numbered rounds, the equalising colour. If the players below the median score-group had identical histories, then the lower ranked player is given the alternate colour, or, in even numbered rounds, the equalising colour.</p>	<p>Se in un abbinamento entrambi i giocatori hanno avuto lo stesso colore nel turno precedente, si decide a chi dare il colore alternato sulla base del colore avuto nei turni ancora precedenti, risalendoli in sequenza. Se due giocatori in un gruppo di punteggio, a partire da quello mediano in su, hanno identica storia di colore, si dà il colore alternato - o, nei turni pari, il colore che pareggia il bilancio - al giocatore più alto in classifica. Se hanno la stessa storia di colore due giocatori in un gruppo di punteggio al di sotto di quello mediano, si dà il colore alternato - o, nei turni pari, il colore che pareggia il bilancio - al giocatore più basso in classifica.</p>
5.5	<p>In the odd-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour which gives him one more only of one colour than the other.</p>	<p>Nei turni dispari, ogni qual volta sia possibile, a ciascun giocatore si dovrà dare il colore che gli fa avere una sola volta di più un colore rispetto all'altro.</p>
5.6	<p>In the even-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour that gives him an equal number of whites and blacks.</p> <p>When both players of a pairing are due the same equalising colour, and further exchanges are not possible, the colour history will decide who is given the equalising colour, as in Rule 5.4. One player will then have two more of one colour than the other colour.</p> <p>This is allowed but care must be taken not to violate Rules 5.1(a) and 5.1(b), and to equalise the player's colours at the earliest opportunity.</p>	<p>Nei turni pari, ogni qual volta sia possibile, a ciascun giocatore si darà il colore che gli fa avere lo stesso numero di bianchi e di neri.</p> <p>Quando ad entrambi i giocatori di una coppia per pareggiare il bilancio spetterebbe lo stesso colore, e non siano possibili ulteriori scambi, si deciderà a chi assegnare il colore equalizzante in base alla storia colore, come da Regola 5.4. Uno dei giocatori avrà quindi avuto un colore due volte di più dell'altro.</p> <p>Questo è lecito, ma è necessario porre attenzione a non violare le Regole 5.1(a) e 5.1(b), e a pareggiare il bilancio colore del giocatore alla prima occasione possibile.</p>
5.7	<p>(In Maxi-tournaments, an exchange of opponents to find, for example, one who is due the alternate colour is allowed only if the ratings of the opponents to be exchanged differ by 100 points or less.)</p>	<p>(Nei maxi-tornei lo scambio di giocatori, ad esempio per trovarne uno che aspetti il colore opposto, è consentito solo se i rating degli avversari da scambiare differiscono di 100 punti o meno).</p>
6	<p>Exceptions applicable to the last round</p> <p>In the last round, the general principle C.04.1.c, requiring players with the same score to be paired if they had not met in an earlier round, shall have priority over alternation and equalisation of colours, even if it is necessary for one of the players to be given the same colour for the third round in succession, or to be given three more of one colour than the other.</p>	<p>Eccezioni applicabili all'ultimo turno</p> <p>Nell'ultimo turno, il principio generale C.04.1.c, che richiede che giocatori con lo stesso punteggio vengano abbinati, se non hanno già giocato in precedenza, ha la precedenza sull'alternanza e sul bilanciamento del colore, anche se per questo fosse necessario dare ad un giocatore lo stesso colore per la terza volta consecutiva, od un colore tre volte più dell'altro.</p>

7	Brief examples of pairing	Brevi esempi di abbinamento
	Pairing Round One	Abbinamento del primo turno
7.1	If the number of players is uneven the lowest rated player in the Pairing List is given the pairing-allocated bye.	Se il numero di giocatori è dispari, si attribuisce il bye assegnato dall'abbinamento al giocatore con il rating più basso nella lista.
7.2	The colour to be given to Player #1 is decided by drawing lots; the other odd-numbered players in the upper half of the Pairing List are then given the same colour as Player #1. Player #2 together with the other even-numbered players in the upper half of the Pairing List are given the other colour. Depending on the draw, the pairings for the first round in a tournament of forty players would be either 1 v 21, 22 v 2, 3 v 23, 24 v 4, ... 40 v 20; or 21 v 1, 2 v 22, 23 v 3, 4 v 24 ... 20 v 40, where the player having white is mentioned first. This is the only occasion when colours need be decided by lot.	Il colore da assegnare al giocatore n.1 è stabilito a sorteggio; gli altri giocatori con numero di sorteggio dispari nella metà superiore della lista di abbinamento prendono lo stesso colore del n.1. Il giocatore n.2 e gli altri giocatori con numero di sorteggio pari nella metà superiore della lista di abbinamento prendono il colore opposto. A seconda del sorteggio, l'abbinamento per il primo turno in un torneo con 40 giocatori sarà quindi o 1-21, 22-2, 3-23, 24-4, ... 40-20, oppure 21-1, 2-22, 23-3, 4-24, ... 20-40, dove il giocatore che ha il bianco è il primo. Questa è l'unica occasione in cui il colore debba essere tirato a sorte.
7.3	Players who have won their games are each awarded one point; each of those who have drawn receives 0.5 point. Each of those who have lost receives 0 point.	I giocatori che hanno vinto la propria partita ricevono un punto; quelli che hanno pareggiato, 0,5 punti a testa. Tutti quelli che hanno perso ricevono 0 (zero) punti.
8	Round Two	Secondo turno
8.1	The players are arranged in groups of the same score.	I giocatori vengono divisi in gruppi dello stesso punteggio.
8.2	Awarding the pairing-allocated bye If the number of players is uneven, then the pairing-allocated bye is awarded as in Rule 1.	Attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento Se il numero di giocatori è dispari, il bye assegnato dall'abbinamento viene attribuito come da regola 1.
8.3	Pairing begins with the highest score-group (1 point), continues with the lowest score-group (0 point) and finishes with the Median Score-group (0.5 point). Detailed instructions for pairing Round Two and subsequent rounds are above.	L'abbinamento inizia dal gruppo di punteggio superiore (1 punto), continua con il gruppo di punteggio inferiore (0 punti) e finisce con il gruppo di punteggio mediano (0,5 punti). Le istruzioni dettagliate per l'abbinamento del secondo turno e dei turni successivi sono come sopra.

04.5

FIDE-approved Accelerated Systems

Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE

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.

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).

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.

Nei tornei Svizzeri con un'ampia gamma di forze di gioco (purché siano in prevalenza affidabili), il risultato del primo turno (o dei primi turni) di solito è fortemente prevedibile. Nel primo turno, solo una piccola percentuale delle partite termina con un risultato diverso dalla “vittoria per il partito più forte”, e lo stesso può ripetersi nel secondo turno. Si può dimostrare che, nei tornei validi per i titoli internazionali, questo può impedire a dei giocatori di ottenere una norma.

Un sistema di abbinamento accelerato è una variazione sul tema dell'abbinamento Svizzero nella quale i primi turni sono modificati in maniera tale da superare le suddette debolezze dei sistemi Svizzeri, senza però compromettere l'affidabilità della classifica finale.

Progettare un sistema di abbinamento completamente nuovo non sarebbe però appropriato; dobbiamo piuttosto realizzare un sistema che funzioni in associazione con i sistemi di abbinamento definiti dalla FIDE già esistenti. Questo risultato normalmente si ottiene rimodulando i gruppi di punteggio in una qualche maniera che non dipenda solo dai punteggi ottenuti dai giocatori. Ad esempio, uno dei metodi possibili è quello di aggiungere al punteggio di alcuni giocatori di rating elevato (che si suppone quindi essere più forti) dei cosiddetti “punti virtuali”, e costruire i gruppi di punteggio in base al punteggio totale (punteggio reale+punti virtuali).

Nei capitoli che seguono, verranno descritti i metodi che hanno dimostrato statisticamente di raggiungere le mete sopra delineate. Per primo è presentato il Metodo di Accelerazione Baku, perché è stato il primo che, attraverso un'analisi statistica, ha dimostrato di essere buono e stabile (ed anche facile da spiegare).

Ulteriori metodi di accelerazione potranno essere introdotti qualora, sottoposti all'analisi statistica, dimostrino di dare risultati migliori di quelli offerti dai metodi già descritti; o, laddove l'efficacia sia la stessa, di essere più semplici.

Salvo esplicita diversa indicazione, ciascun metodo di accelerazione è applicabile ad ogni Sistema di Abbinamento Svizzero.

04.5.1

Baku Acceleration

Accelerazione “Baku”

1	<p>Premise</p> <p>In its current presentation, the Baku Acceleration Method is applicable for tournaments that last nine rounds or more, and in which the standard scoring point system (one point for a win, half point for a draw) is used.</p>	Premessa	<p>Nella forma qui presentata, il Metodo di Accelerazione Baku è applicabile a tornei che durino nove o più turni, e nei quali sia utilizzato il sistema di punteggio standard (un punto per la vittoria, mezzo per la patta).</p>
2	<p>Initial groups division</p> <p>Before the first round, the list of players to be paired (properly sorted) shall be split in two groups, GA and GB.</p> <p>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.</p> <p><i>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.</i></p>	Suddivisione iniziale dei gruppi	<p>Prima del primo turno, la lista dei giocatori da abbinare, debitamente ordinata, sarà divisa nei due gruppi GA e GB.</p> <p>Il primo gruppo (GA) conterrà la prima metà dei giocatori, arrotondata al numero pari immediatamente superiore. Il secondo gruppo (GB) conterrà tutti i giocatori rimanenti.</p> <p><i>Nota: ad esempio, se nel torneo ci sono 161 giocatori, il più vicino numero pari che comprenda la prima metà dei giocatori (che vale 80.5) è 82. La formula $2*Q$ (due volte Q), in cui Q è il numero di giocatori diviso per quattro e arrotondato all'intero superiore, può aiutare a calcolare questo numero - che, oltre ad essere il numero di giocatori del gruppo GA, è anche il numero di abbinamento dell'ultimo giocatore di GA.</i></p>
3	<p>Late entries</p> <p>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).</p> <p>The last GA-player shall be the same as in the previous round.</p> <p><i>Note 1: In such circumstances, the pairing number of the last GA-player may be different by the one set accordingly to Rule 2.</i></p> <p><i>Note 2: After the first round, GA may contain an odd number of players.</i></p>	Inserimenti tardivi	<p>Se ci sono inserimenti dopo il primo turno, quei giocatori saranno sistemati nella lista di abbinamento secondo C.04.2.B/C (Ordinamento iniziale/Inserimenti tardivi).</p> <p>L'ultimo giocatore del gruppo GA dovrà essere lo stesso che nel turno precedente.</p> <p><i>Nota 1: In tali circostanze, il numero di abbinamento dell'ultimo giocatore di GA può essere diverso da quello stabilito secondo la Regola 2.</i></p> <p><i>Nota 2: Dopo il primo turno, GA può contenere un numero dispari di giocatori.</i></p>
4	<p>Virtual points</p> <p>Before pairing the first three rounds, all the players in GA are assigned a number of points (called virtual points) equal to 1.</p> <p>Such virtual points are reduced to 0.5 before pairing the fourth and the fifth round.</p> <p><i>Note: Consequently, no virtual points are given to players in GB or to any player after the fifth round has been played.</i></p>	Punti virtuali	<p>Prima di abbinare i primi tre turni, a tutti i giocatori di GA è assegnato un numero di punti (detti punti virtuali) pari ad 1.</p> <p>Detti punti virtuali sono ridotti a 0.5 prima di abbinare il quarto ed il quinto turno.</p> <p><i>Nota: Di conseguenza, nessun punto virtuale è attribuito ai giocatori di GB, o ad alcun giocatore dopo che sia stato svolto il quinto turno.</i></p>
5	<p>Pairing score</p> <p>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.</p>	Punteggio di abbinamento	<p>Il punteggio di abbinamento di un giocatore (cioè il valore usato per definire ed ordinare internamente i gruppi di punteggio) è dato dalla somma dei suoi punti di classifica (reali) e dei punti virtuali assegnatigli.</p>