

Il sistema Koya

Che cosa è

Approvato dalla FIDE nel 1998, è la somma dei punti ottenuti contro gli avversari che hanno realizzato almeno il 50% del punteggio possibile.

Varianti

Le varianti di questo sistema, estesa o ridotta, possono spostare più in basso o più in alto la percentuale indicata fino a trovare una soluzione.

Riferimenti FIDE

Il documento ufficiale di riferimento per questo sistema di spareggio è l'Handbook FIDE: C. General Rules and Recommendations for Tournaments, 06. FIDE Tournament Rules. (<http://www.fide.com>)

Nel calcolo dello spareggio con il sistema Koya sono considerate solo le partite effettivamente giocate, in quanto per le partite non giocate l'avversario semplicemente *non esiste*.

Per questo sistema non si applica la regola dell'avversario virtuale perché per i tornei Round Robin (per i quali il sistema Koya è stato originariamente concepito) darebbe origine a differenze di trattamento tra giocatori che abbiano avuto forfait da uno stesso avversario in momenti diversi. Infatti, il punteggio dell'avversario virtuale dipende anche dal numero del turno in cui avviene il forfait che, contrariamente al caso dei tornei svizzeri, nei RR non ha alcun particolare significato.

Esempio di calcolo

ID	NAME	Pts	1	2	3	4	5	6
1	Pippo	4.0	+W9	+B6	-BYE	=W3	+B5	=B2
2	Pluto	4.5	+B10	+W5	=B3	=W4	+B7	=W1
3	Topolino	4.0	+W11	+B8	=W2	=B1	=B4	=W7
4	Gambadilegno	4.5	+B12	+W7	+BYE	=B2	=W3	=B6
5	Zio Paperone	3.0	+W13	-B2	+W8	=B6	-W1	=B14
6	Nonna Paperera	4.0	+B14	-W1	+B10	=W5	+B13	=W4
7	Qui	3.5	+W15	-B4	+W12	+B9	-W2	=B3
8	Quo	3.0	+B16	-W3	-B5	=W14	=B10	+W15
9	Qua	3.0	-B1	=W14	+B16	-W7	+B12	=W10
10	Minni	3.0	-W2	+B13	-W6	+B11	=W8	=B9
11	Gastone	2.0	-B3	=W16	=B14	-W10	=B15	=W12
12	Paperino	1.5	-W4	+B15	-B7	-W13	-W9	=B11
13	Eta Beta	1.5	-B5	-W10	=B15	+B12	-W6	-W16

ID	NAME	1	2	3	4	5	6	Koya
1	Pippo	+9/1	+6/1	Bye/0	=3/0.5	+5/1	=2/0.5	4.0
10	Minni	-2/0	+13/0	-6/0	+11/0	=8/0.5	=9/0.5	1.0