

Sistema Italo-Svizzero

Sistema di svolgimento per i tornei con sistema italo-svizzero

Articolo 1

Inizialmente i giocatori dovrebbero essere in numero pari. Qualora fossero in numero dispari si dovrà applicare quanto disposto dall'Art. 10.

Articolo 2

All'inizio del torneo, sia che il numero dei giocatori siano in numero pari che in numero dispari, i turni di gioco dovrebbero essere possibilmente fissati in numero non inferiore ad un terzo e non superiore alla metà più uno del numero dei giocatori in gara.

Articolo 3

L'estrazione del numero di sorteggio sarà fatta una sola volta, all'inizio del torneo, allo scopo di determinare l'ordine secondo il quale i giocatori saranno elencati. Tale ordine rimarrà invariato per tutto il torneo.

Articolo 4

Ogni coppia è costituita da un "primo" giocatore e da un "secondo" ed è quest'ultimo che viene scelto per essere accoppiato al primo. Per chiarezza, si immaginino i giocatori disposti in cerchio, secondo l'ordine di sorteggio, nel senso delle lancette dell'orologio e senza mai tornare indietro si svolgerà la rotazione per gli accoppiamenti. Detta rotazione sarà continua dal primo turno all'ultimo. Ovviamente, equivalente alla rotazione lungo il cerchio sarà lo scorrimento, dall'alto in basso, lungo l'elenco dei concorrenti senza mai tornare indietro; in questo caso, giunti in basso, si ritorna in alto per scendere nuovamente.

Articolo 5

Per gli accoppiamenti del primo turno, la rotazione inizia dal primo sorteggiato che giocherà con il Bianco con il secondo, il terzo con il quarto e così via.

Articolo 6

Per la formazione delle coppie dal secondo turno in poi, la rotazione sarà ripresa dal giocatore che ha avuto il Bianco nell'ultima coppia del turno precedente che può essere, oppure no, tra coloro che hanno il maggior punteggio. Nel primo caso sarà lui il primo giocatore prescelto per l'accoppiamento; nel secondo caso, partendo da lui e ruotando, si troverà un giocatore col maggior punteggio che sarà il primo prescelto per l'accoppiamento: in entrambi i casi, sempre ruotando, si troverà l'avversario nel giocatore che abbia lo stesso punteggio o, in mancanza, che abbia il punteggio più vicino. Si dovrà tenere presente, però, che due stessi giocatori non dovranno essere accoppiati più di una volta. In tal caso, la rotazione proseguirà alla ricerca di un avversario che abbia sempre lo stesso punteggio o, in mancanza, che abbia il punteggio più vicino. Formata così la prima coppia del nuovo turno, l'accoppiamento prosegue sempre con lo stesso sistema per tutte le altre coppie.

Articolo 7

Nell'effettuare gli accoppiamenti, partendo da un giocatore a punteggio X, la ricerca dell'avversario con il medesimo punteggio terminerà con l'ultimo concorrente avente il punteggio in questione. Se non risulterà realizzato l'accoppiamento a pari punteggio, si dovrà ricercare l'avversario fra i giocatori del successivo gruppo di punteggio Y, a cominciare dal primo che, presumibilmente a mezzo punto di distacco, segue nella rotazione l'ultimo giocatore a punteggio X. Se anche tra i giocatori del gruppo Y non si realizzerà l'accoppiamento, bisognerà passare al gruppo (o giocatore solo) successivo e così via, tenendo ben presente dove è arrivata la rotazione, che deve proseguire senza mai tornare indietro, e dove avviene il passaggio tra un gruppo e l'altro. Per il giocatore a punteggio X, non ancora accoppiato tra i pari punti e nemmeno tra quelli a punteggio Y (a mezzo punto, sempre che ve ne siano), si dovrà passare ai giocatori a punteggio Z (ad un punto, sempre che ve ne siano), accoppiandogli il primo del gruppo Z che segue l'ultimo a punteggio Y, dove è già arrivata la rotazione, sempre che non abbia già giocato con il giocatore a punteggio X ancora da accoppiare.

Per illustrazioni e chiarimenti dell'applicazione pratica consultare le disposizioni organizzative del Regolamento Tecnico Federale.

Articolo 8

Le partite sospese e non ultimate prima del turno successivo saranno considerate vinte da entrambi i giocatori, assegnando un punto a ciascuno, al solo scopo di avere un punteggio provvisorio da valere per i nuovi accoppiamenti. Nei Campionati a squadre si terrà conto del massimo risultato di squadra raggiungibile nel caso di vittoria di ogni partita sospesa.

Articolo 9

Potrà verificarsi il caso, verso la fine del torneo, che nello stabilire gli accoppiamenti com scritto negli articoli precedenti non risulti possibile formare l'ultima coppia di giocatori, avendo questi già giocato tra di loro. In questo caso si dovrà procedere come segue:

- a) si disaccoppia la penultima coppia di giocatori e si effettuano, con i due giocatori di cui è risultato impossibile l'accoppiamento e con i due giocatori ora disaccoppiati, tutte le possibili combinazioni, in modo che ciascuno dei quattro giocatori possa essere accoppiato con un avversario con cui non ha ancora giocato;
- b) qualora risultasse ancora impossibile formare gli accoppiamenti come detto alla lettera a), si dovrà disaccoppiare la terz'ultima coppia ed effettuare tutte le possibili combinazioni di accoppiamento come detto sopra;
- c) se ancora non risultasse possibile formare gli accoppiamenti, si dovrà disaccoppiare la quart'ultima, la quint'ultima, ecc. finché tutti gli accoppiamenti divengano possibili. Anche in queste operazioni, si dovranno applicare le norme di cui agli articoli precedenti.

Articolo 10

Qualora i giocatori all'inizio del torneo fossero in numero dispari, si potrà ammettere un solo giocatore del torneo immediatamente inferiore per pareggiare il numero, scelto in base alle normative federali. Nel caso cioè non fosse possibile, si assegnerà vittoria per forfait al primo turno all'ultimo estratto e, dal secondo turno in avanti, all'ultimo in classifica (vedasi il successivo art. 12).

Articolo 11

Nel caso di ritiro dal torneo di uno o più giocatori, questi non verranno depennati dall'elenco; pertanto i punti guadagnati o perduti non verranno annullati ed i ritirati stessi figureranno nella classifica finale con i punti totalizzati.

Articolo 12

Se nel corso di un torneo un giocatore si ritira, il giocatore ultimo con minore punteggio (in caso di pari merito, quello che resta libero dalla rotazione di accoppiamento) verrà accoppiato con il ritirato. Ogni giocatore potrà essere accoppiato con il ritirato una seconda volta, purché ancora ultimo e staccato di almeno un punto dagli altri concorrenti; in caso diverso, il ritirato verrà accoppiato con il penultimo e, occorrendo, con il terz'ultimo e così via risalendo. Verificandosi un secondo ritiro, dopo il quale il numero dei giocatori in gara tornerà ad essere pari, i due ritirati saranno accoppiati tra loro e considerati perdenti entrambi sino alla fine del torneo. Infine, fermo restando quanto stabiliscono le norme federali, lo stesso procedimento si seguirà per assegnare punti a forfait conseguenti ad assenza occasionale (malattia, indisposizione o altro) anche non seguita da ritiro.

Articolo 13

Le partite vinte a forfait in base agli art. 10 e 12 si considerano giocate con il Bianco.

Articolo 14

Nel corso del torneo l'assegnazione dei colori sarà alternata, per quanto possibile, in modo che ciascun giocatore abbia a giocare un numero pressapoco uguale di partite sia col Bianco che col Nero. A tal fine, valgono le norme di cui al seguente articolo 15.

Articolo 15

Al primo turno il Bianco verrà assegnato al primo giocatore di ciascuna coppia, nei turni successivi, il Bianco verrà assegnato come segue:

- a) al giocatore che lo avuto il minore numero di volte;
- b) in caso di parità di Bianchi, al giocatore che per ultimo ha giocato con il Nero (nel caso che entrambi i giocatori avessero avuto lo stesso colore nell'ultimo turno, si stabilisce chi ha avuto per ultimo il Nero risalendo ai turni precedenti);
- c) in caso di ulteriore parità dopo a), b), al giocatore che ha meno punti;
- d) se dopo a), b), c) persiste ancora parità il Bianco verrà assegnato al giocatore che ha il numero di sorteggio minore, se nel precedente turno entrambi i giocatori hanno avuto il Bianco, o al giocatore che ha il numero di sorteggio superiore, se nel turno precedente entrambi i giocatori hanno avuto il Nero.