

Sistemi per Tornei a Squadre

Descrizioni di vari sistemi per tornei a squadre

[Il documento originale è di Franca Dapiran; attualizzazione a cura di Maurizio Mascheroni]

SISTEMI PER TORNEI A SQUADRE

Principi generali

I tornei a squadre andrebbero giocati su un numero pari di scacchiere. Per esempio, alle Olimpiadi la squadra è di 4 giocatori più due riserve, al Campionato Europeo si gioca su 6 scacchiere, i match tra stati di solito si effettuano su 10 scacchiere, e così via. Essi possono svolgersi su andata e ritorno.

La norma per la stragrande maggioranza dei tornei a squadre, oggi giorno è che i giocatori devono essere schierati in ordine di forza; inoltre la formazione base della squadra, che viene comunicata all'inizio del torneo, deve rimanere la stessa per tutto il torneo. Le riserve subentrano nell'ultima (o nelle due ultime) scacchiera, mentre i giocatori della squadra base si compattano. In qualche manifestazione, le riserve giocano al posto del giocatore che è in riposo, come ad esempio nei tornei organizzati con il sistema Scheveningen.

Gli incontri tra due squadre possono essere tornei tra club, manifestazioni di circoscrizione territoriale (regione, provincia, ecc.) tra stati, federazioni e possono suddividersi in match per seniores, juniores, signore o misti.

Se l'incontro tra due squadre deve determinare la qualificazione per un ulteriore torneo, il regolamento deve includere anche i criteri che devono essere applicati per un eventuale spareggio in ordine di considerazione. Il primo criterio generalmente usato nei match a due è quello di considerare i risultati sulla prima metà delle scacchiere e, se ancora pari, proseguire con la successiva fino a trovare il primo risultato che differenzi le due squadre.

I tornei a squadre possono essere organizzati a girone all'italiana, o a eliminazione, o in base al sistema svizzero (o italosvizzero) o a sistema misto, ovvero la qualificazione in base a un sistema svizzero o a eliminazione e la finale a girone all'italiana.

Prima dell'inizio della manifestazione deve avvenire il sorteggio per il numero identificante la squadra o l'assegnazione del numero d'ordine in base alla forza delle squadre, in base al sistema di svolgimento scelto.

Il vincitore di un torneo a squadre è quella squadra che totalizzerà il maggior numero di punti. Nel regolamento della manifestazione devono essere previsti i criteri per determinare il vincitore, nel caso che due o più squadre ottenessero uguale punteggio.

Nelle Olimpiadi viene data la precedenza alla squadra che ha il maggior numero di punti squadra, a parità di punti individuali, conteggiando 2 punti per la vittoria, uno per la patta e 0 per la sconfitta. Altri criteri che possono essere utilizzati sono lo scontro diretto, il Sonnenborg Berg ecc.

Il regolamento deve prevedere quando vengono riprese le partite sospese, o se e quando si procede all'aggiudicazione: senz'altro è meglio la ripresa potendo essere l'aggiudicazione molto lenta.

Ogni squadra deve avere un capitano, che può essere anche giocatore, che la rappresenta davanti all'arbitro, comunica l'ordine di schieramento della squadra, e riceve le comunicazioni a nome dell'intera squadra. Il capitano, comunque, non può interferire nel gioco dei compagni né dare loro suggerimenti o valutazioni sulla posizione della partita. Il capitano può solo suggerire al giocatore se accettare o rifiutare l'offerta di patta, ma

senza commenti sulla posizione. Il regolamento degli scacchi prevede quali siano i diritti ed i doveri dei capitani e per comodità questi articoli dovrebbero essere riportati sul regolamento della manifestazione. In genere è norma che nei tornei a squadre vi sia un arbitro ogni massimo 4 scacchiere e ovviamente un capo arbitro. Se la manifestazione avesse molti partecipanti è opportuno suddividere gli arbitri in settori con un capo settore ogni 6-8 arbitri.

L'arbitro deve compilare un foglio con il risultato dell'incontro, i risultati individuali e tutti gli altri dati necessari (N° di scacchiera, contestazioni, ecc.) In genere le varie federazioni hanno dei moduli per questo scopo.

Sono previsti anche incontri a formazioni miste predefinite ovvero, scacchiere seniores, giovanili e femminili atte a promuovere il gioco degli scacchi tra giovani e donne, o manifestazioni molto affollate, quali quelle tra le scuole.

Premessa

I sistemi dei tornei individuali possono essere tranquillamente utilizzati anche per gli incontri a squadre.

Classifica

Nei campionati a squadre può essere stabilita per somma dei punti individuali (per i giocatori di ogni squadra) o o per somma dei punti squadra (vittoria, patta o sconfitta).

Come regola generale, il primo metodo (somma punti individuali) è utilizzato durante tornei in cui ciascuna squadra è costantemente formata dagli stessi giocatori (es. Olimpiadi).

Il secondo metodo è utilizzato in tornei in cui le squadre sono costituite da differenti giocatori (es. Campionati regionali, ecc.)

Assegnazione dei colori

Nei tornei centralizzati, la squadra prima nominata ha il bianco sulle scacchiere dispari. Nei tornei decentralizzati, è la squadra che ha viaggiato (ospitata) che ha il bianco sulle scacchiere dispari. Questa regola può essere applicata anche in senso contrario: ovvero la squadra di casa (ospitante) ha il bianco sulle scacchiere dispari. Questo deve essere stabilito nel regolamento specifico della manifestazione.

3.6.1 Il sistema Scheveningen

Prende il nome dalla cittadina olandese di Scheveningen dove fu utilizzato nel 1923 in un torneo internazionale svoltosi sull'incontro tra 10 olandesi e 10 ospiti di altre nazioni.

Questa formula di torneo si basa sul fatto che ogni giocatore di una squadra gioca contro tutti i componenti dell'altra squadra. Lo svolgimento pratico è molto semplice. I giocatori di una squadra restano sempre alla stessa scacchiera, mentre i giocatori dell'altra squadra si spostano ogni volta di un posto. Quando la formazione della seconda squadra è ritornata alla posizione originale, l'incontro è terminato.

Esistono due varianti per determinare gli abbinamenti in un dato numero di turno: il sistema classico e quello moderno, detto Master Djaja.

I principi fondamentali sono, nell'ordine:

1. entrambe le squadre devono avere lo stesso numero di volte il Bianco ed il Nero alla fine dell'incontro;
2. che ogni giocatore di ogni squadra giochi con lo stesso numero di volte con il Bianco e con il Nero;
3. che entrambe le squadre abbiano per ogni turno lo stesso numero di scacchiere con il Bianco e con il Nero;
4. che il colore del singolo giocatore venga alternato nel corso dei turni. Ovviamente se ne deduce che il sistema Scheveningen deve essere applicato a squadre con numero pari di componenti sebbene non soddisfi ai primi tre principi. Non c'è variante che possa soddisfare totalmente le quattro condizioni con un numero pari di giocatori: la classica soddisfa la prima, seconda e quarta, mentre quella moderna soddisfa le prime tre e parte della quarta.

In questo sistema il numero dei turni è pari al numero dei giocatori per ciascuna squadra.

Variante classica

Prima dell'inizio è necessario sorteggiare quale sarà la squadra A e quale la squadra B e, successivamente ogni componente della squadra sorteggerà il proprio numero di partenza. Ciò serve a determinare con quale

colore si inizierà e con quale ordine verranno disputate le varie partite (vedi tabelle 1 e 2). I colori vengono assegnati in modo che in ogni turno tutti i componenti di una squadra abbiano lo stesso colore; per i turni successivi lo si modifica (p.es. 1° turno squadra A con il Bianco, 2° turno squadra A con il nero e così via).

3.6.2 Sistema Scheveningen - variante moderna: Master Djaja

Questo sistema, usato per la prima volta in Jugoslavia nel 1956 elimina il fatto di assegnare ad ogni turno lo stesso colore ad una intera squadra e permette quindi di giocare ogni turno con un numero pari di Bianchi e Neri. Le condizioni 3 e 4 dei principi fondamentali non possono essere soddisfatte contemporaneamente. Se accettiamo il fatto che la condizione 3 è preminente sulla 4 dobbiamo trovare un sistema che soddisfi contemporaneamente i primi 3 principi e, successivamente, il quarto.

Se ci sono riserve, queste giocano al posto del giocatore che sostituiscono. Lo svantaggio di concedere l'ingresso alle riserve consiste nella possibilità che esse giochino anche più di una volta contro lo stesso avversario e(o) con il medesimo colore anche più volte di seguito.

Il vincitore di un match giocato con questo sistema è la squadra che ha totalizzato il maggior numero di punti. In caso di pareggio il regolamento deve prevedere che venga data la preferenza alla squadra che abbia il punteggio squadra maggiore.

3.6.3 Sistema Scheveningen con 3 squadre

E' molto difficile che si verifichi una tale situazione, ma per guadagnare tempo, non lasciare a riposo nessuna delle squadre e non svantaggiare chi riposa per ultimo, è stato escogitato un sistema, con numero pari di scacchiere, che risolve i vari problemi.

Supponiamo che vi siano 3 squadre, A, B e C, ognuna composta da 6 giocatori.

Ogni squadra sarà divisa in due parti: $A = A_1 + A_2$, $B = B_1 + B_2$ e $C = C_1 + C_2$. La prima metà della squadra comprenderà i primi tre giocatori (1, 2 e 3), la seconda metà i secondi tre giocatori (4, 5 e 6). Ciascuno di questi gruppi, eccetto quelli delle stesse squadre, giocheranno un match in base alle norme della variante classica, seguendo lo schema:

1° fase	2° fase	3° fase	4° fase
turni 1-2-3	turni 4-5-6	turni 7-8-9	turni 10-11-12
A ₁ - B ₁	A ₁ - B ₂	C ₁ - A ₁	C ₂ - A ₁
C ₁ - A ₂	C ₂ - A ₂	A ₂ - B ₂	A ₂ - B ₁
B ₂ - C ₂	B ₁ - C ₁	B ₁ - C ₂	B ₂ - C ₁

Ogni giocatore di una squadra gioca contro tutti gli altri giocatori delle altre due squadre per un totale di 12 incontri in 12 giorni.

I vantaggi di questo sistema sono evidenti:

- la competizione riduce al minimo il numero dei turni,
- non ci sono squadre o giocatori a riposo nei singoli turni,
- in ogni turno ciascuna squadra ha uguale numero di partite giocate con il Bianco e con il Nero,
- il punteggio di ogni squadra può essere facilmente seguito in ogni turno della competizione.

Tale sistema può essere utilizzato in manifestazioni con due squadre di tre differenti circoli per non fare incontrare tra loro le squadre dello stesso club.

3.6.4 Il sistema Scheveningen ridotto

Il sistema Scheveningen normale potrebbe essere troppo lungo se il numero delle squadre (o dei componenti le squadre) fosse troppo grande. Allora le squadre saranno ripartite in vari gruppi al fine di limitare il numero dei turni. Così tutte le squadre non giocheranno che sotto forma di gruppi. Questi gruppi saranno formati in modo che siano equilibrati così bene che la somma dei 'punti' di scacchiera all'interno dei gruppi sia lo stesso; per esempio un gruppo sarà formato dalle scacchiere 1+10, 2+9, 3+8 e così via.

Casi particolari

Se in un torneo a squadre il numero delle squadre fosse dispari, al fine di evitare che i giocatori di una squadra siano a riposo, semplicemente sorvegliando che l'appaiamento si effettui tra la prima e la seconda scacchiera, tra la terza e la quarta, e così via.

3.6.5 Il sistema Hutton per 3 o più squadre

Questo sistema di abbinamento per 3 o più squadre è applicabile solo dove siano 1 o 2 turni. L'importante è che le squadre siano messe in ordine di forza ovvero con il giocatore più forte sulla prima scacchiera. La prima squadra indicata gioca con il bianco.

Ad ogni squadra verrà assegnata una lettera identificatrice per mezzo del sorteggio. Se i componenti delle squadre fossero in numero superiore, si potrà proseguire la sequenza degli abbinamenti.

3.6.6 Sistema svizzero per tornei a squadre

Il sistema svizzero per tornei individuali può essere utilizzato anche per i tornei a squadre. L'unica differenza sta nel fatto che la classifica dei tornei a squadre si basa su due parametri: i punti individuali e i punti squadra. Se l'incontro termina con più punti per una squadra, questa ha vinto, se termina con meno punti, questa ha perso e se termina con risultato pari, l'incontro è patto.

Alcuni direttori ritengono che la classifica e gli abbinamenti debbano basarsi sui punti individuali per poter avere una situazione più dettagliata (la somma dei punti individuali dà valori maggiore di quella dei punti squadra). Altri sostengono che basandosi esclusivamente sui punti squadra si evita di avere a pari classifica squadre che hanno prevalentemente perso di misura con altre che hanno a volte vinto, altre perso. Ciò sarebbe, inoltre, contrario allo spirito degli incontri di squadra.

Come esempio di minimi aggiustamenti che possono essere fatti al sistema svizzero per adeguarlo specificatamente al torneo a squadre, riportiamo quello della Federazione Statunitense. Essendo organizzati negli USA due tornei nazionali a squadre che prevedono l'uso di punti squadra, le regole prevedono gli abbinamenti basati sui punti squadra e non su quelli individuali.

Regole per l'abbinamento con il sistema svizzero (in base al rating) per i tornei a squadre della Federazione Statunitense

1. Regole base

La maggioranza delle norme previste per l'abbinamento nel torneo svizzero individuale è applicata nei tornei a squadre a sistema svizzero, con l'esclusione di quanto sotto riportato.

2. Cartellini per l'abbinamento

Il cartellino è simile a quello dei tornei individuali, ma deve essere previsto spazio per i punti squadra e per i punti individuali.

3. Ordine delle scacchiere

I giocatori delle singole squadre devono essere schierati in ordine di Elo e devono mantenere la medesima posizione per l'intera durata del torneo. Il giocatore con l'Elo maggiore siederà il tavolo 1, e così via. I giocatori sprovvisti di Elo possono giocare in qualsiasi scacchiera purché la loro posizione rispetti la loro forza reale in relazione ai giocatori con Elo.

Il direttore può autorizzare prima dell'inizio del torneo i giocatori a schierarsi non in base all'Elo, ma in base alla fascia Elo di appartenenza (25-50 punti). Le 'riserve' sono utilizzabili in base alle norme preannunciate.

4. Elo e numero di identificazione delle squadre

L'Elo scritto sul cartellino della squadra è dato dalla media dei giocatori della formazione base della squadra. Nel caso vi fossero giocatori privi di Elo:

- a) se un giocatore della prima o della quarta scacchiera è privo di Elo, egli avrà un punteggio presunto avente una differenza di 50 punti (o di quanto previsto dal regolamento) dalla scacchiera più vicina;
- b) se il giocatore è situato in una scacchiera intermedia egli avrà la media dei punti tra la scacchiera a lui superiore e quella a lui inferiore.

5. Regole per l'abbinamento

Le squadre saranno ordinate prima in ordine di punti squadra e poi in base ai punti individuali.

6. Assegnazione dei colori

In ogni squadra i colori saranno alternati dalla prima all'ultima scacchiera. Se il giocatore della prima scacchiera ha il Bianco, il secondo avrà il Nero, il numero 3 il Bianco, e così via. Le medesime regola previste dal sistema svizzero per l'abbinamento individuali saranno rispettate, avendo come riferimento il colore dei giocatore sulla prima scacchiera.

7. Risultati

Ogni giocatore segna il proprio risultato in base alle normali regole. Il risultato della squadra è di 1 punto per la vittoria, $\frac{1}{2}$ per la patta e 0 per la sconfitta, basandosi sul totale dei punti individuali ottenuti. In caso di vittoria per forfait (o bye) la squadra segna la vittoria (1 punto), come per il turno vinto per mancata presentazione entro un'ora dall'inizio del turno. La squadra assente non dovrà essere abbinata per il turno successivo, se non avrà dato adeguata giustificazione alla direzione di gara. Tutti i turni non giocati per assenza, ritardo, esclusione dal turno, determinano la sconfitta (0 punti) per la squadra. I risultati delle partite non effettuate verranno segnalati (p.es., con un cerchio) sul tabellone e sui cartellini. La classifica finale sarà determinata dalla somma dei punti squadra.