

ABBINAMENTI CON IL SISTEMA SVIZZERO ACCELERATO DECRESCENTE

OGGETTO - Questa variante del sistema Svizzero tradizionale ha per obiettivo di fare incontrare i giocatori di un torneo con avversari di forza approssimativamente pari nell'arco nel torneo.

Lo scopo è di permettere l'ottenimento di norme internazionali in un open in cui meno della metà dei giocatori sono classificati dalla FIDE.

PRINCIPI - Al momento degli abbinamenti di un turno di gioco ciascun giocatore è accreditato di un punteggio globale (SG) uguale al numero dei punti ottenuti sulla scacchiera (SR, punti reali) aumentato di un numero di punti fittizi (PF) compresi tra 0 e 2.
 $SG = SR + PF$

DETERMINAZIONE DEL NUMERO DEI PUNTI FITTIZI

I giocatori sono ripartiti in 3 gruppi A, B, C in base al loro Elo.

Ciascun gruppo comprende minimo il 25%, massimo il 50% dei giocatori. La classificazione per Elo serve a delimitare i gruppi che vengono stabiliti dall'arbitro prima del 1° turno, e tiene conto dei premi di categoria previsti dall'organizzatore. Generalmente il gruppo A raggruppa i giocatori con un rating superiore o uguale a 2000 punti Elo, il gruppo C quelli con un rating Elo inferiore a 1600.

All'inizio del torneo i giocatori del gruppo A hanno due punti fittizi ($PF = 2$), quelli del gruppo B un punto fittizio ($PF = 1$), quelli del gruppo C non hanno alcun punto fittizio ($PF = 0$).

Quando un giocatore dei gruppi B o C fa sulla scacchiera almeno 1,5 punti ($SR \geq 1,5$) il suo capitale fittizio aumenta di 0,5 punti. Quando questo giocatore realizza sulla scacchiera il suo terzo punto ($SR \geq 3$) il suo capitale fittizio aumenta nuovamente di 0,5 punti. I giocatori del gruppo B ottengono così il massimo dei punti fittizi ($PF = 2$).

Quando un giocatore del gruppo C raggiunge sulla scacchiera almeno 4,5 punti ($SR \geq 4,5$), il suo capitale fittizio aumenta per la terza volta di 0,5 punti.

Quando i punti reali di un giocatore raggiungono $n/2$ (n è il numero dei turni del torneo), il suo capitale fittizio è portato a 2.

All'abbinamento del penultimo turno i punti fittizi vengono tolti ed il sistema diventa uno Svizzero integrale.

TABELLA RIEPILOGATIVA

Numero in alto: punteggio reale. Numero in basso entro parentesi: punti fittizi.

In fondo alla tabella, casi particolari per più di 11 turni (non incidenti per i gruppi A o B).

Niveau (SG)	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7
Gr. A					0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
					(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. B			0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4	4,5	5
			(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)		(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4			4,5	5
n=9	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)			(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4		4,5	5	5,5
n>11	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)

SWISS SYSTEM WITH PROGRESSIVE ACCELERATION

OBJECTIVE - This variant of the Swiss system aims to better match opponents of approximately equal strength during an open tournament.

The goal is to allow international norms during an open tournament where less than half of the players have a FIDE rating.

PRINCIPLES – When pairing at the start of the round, each player has a global score (GS), which is equal to the real score gained by play (RS) plus a fictitious score (FS) between 0 and 2.

$$GS = RS + FS$$

CALCULATION OF THE FICTITIOUS SCORE

Players are divided in 3 groups A, B, C on the basis of their Elo rating.

Each group includes a minimum of 25% and a maximum of 50% of all players. Elo rating is used to limit the groups, which are decided by the arbiter before the start of first round. The groups may be set according to the prizes determined by the organizers. In general, group A includes players having an Elo rating greater or equal to 2000 points and group C includes players with an Elo rating of less than 1600 points.

Like the standard accelerated system, at the start of the tournament, players in group A have two fictitious points (FS = 2), group B one fictitious point (FS = 1) and group C no fictitious points (FS = 0).

When a player of either group B or C gains at least 1.5 real points ($RS \geq 1.5$), their fictitious score is increased a further half-point. When a player gains their third real point ($RS \geq 3$), their fictitious score is increased another half-point. Thus group B players can eventually attain the maximum of number of fictitious points (FS = 2).

When a player of group C gains at least 4.5 real points ($SR \geq 4.5$), their fictitious score is increased by a half-point for the third time.

When a player achieves $N/2$ real points (where N is the number of rounds in the tournament), their fictitious score is brought to 2.

Before the penultimate round, all fictitious points are cancelled and the system becomes a usual Swiss system.

SUMMARY TABLE

Top number: real points. Number within brackets: fictitious points.

The rightmost cells of the table consider cases with more than 11 rounds (they don't include groups A or B).

Niveau (SG)	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7
Gr. A					0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
					(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. B			0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4	4,5	5
			(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)		(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4			4,5	5
n=9	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)			(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4		4,5	5	5,5
n>11	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)

APPARIEMENTS AU SYSTEME SUISSE ACCELERE DEGRESSIF

OBJET: Cette variante du système Suisse traditionnel a pour but d'apparier de façon rigoureuse tous les joueurs d'un tournoi à des adversaires de force relativement proche durant la totalité du tournoi.

La conséquence est de permettre l'obtention de normes internationales dans un open où moins de la moitié des joueurs sont classés par la FIDE.

PRINCIPE: Lors de l'appariement d'une ronde, chaque joueur est crédité d'un Score Global (SG) égal au nombre de points marqués sur l'échiquier (SR, score réel) augmenté d'un nombre de points fictifs (PF) compris entre 0 et 2.

$$SG = SR + PF$$

DETERMINATION DU NOMBRE DE POINTS FICTIFS

Les joueurs sont répartis en trois groupes A, B, C en fonction de leur classement Elo. Chaque groupe comprend au moins 25%, au plus 50% des joueurs. Les classements Elo servant de limites aux groupes sont déterminés par l'arbitre avant la ronde 1, qui tient compte des prix de catégorie prévus par l'organisateur. Généralement, le groupe A rassemble les joueurs d'un classement Elo supérieur ou égal à 2000, le groupe C ceux d'un classement Elo inférieur à 1600.

En début de tournoi, les joueurs du groupe A ont deux points fictifs (PF = 2), ceux du groupe B un point fictif (PF = 1), ceux du groupe C aucun point fictif (PF = 0).

Lorsqu'un joueur des groupes B ou C marque sur l'échiquier au moins 1,5 point ($SR \geq 1,5$), son capital fictif augmente de 0,5 point. Lorsque ce joueur marque sur l'échiquier son troisième point ($SR \geq 3$), son capital fictif augmente une nouvelle fois de 0,5 point. Les joueurs du groupe B atteignent ainsi le maximum de points fictifs (PF = 2).

Lorsqu'un joueur du groupe C marque sur l'échiquier au moins 4,5 points ($SR \geq 4,5$), son capital fictif augmente pour la troisième fois de 0,5 point.

Lorsque le score réel d'un joueur atteint $n/2$ (n est le nombre de rondes du tournoi), son capital fictif est porté à 2.

A l'appariement de l'avant-dernière ronde, les points fictifs sont retirés et le système devient un système Suisse intégral.

TABLEAU RECAPITULATIF

Nombre du haut: Score Réel. Nombre du bas entre parenthèses: Points Fictifs.

En bas de tableau, cas particulier pour plus de 11 rondes (pas d'incidence pour les groupes A ou B).

Niveau (SG)	0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	5,5	6	6,5	7
Gr. A					0	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5
					(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. B			0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4	4,5	5
			(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)		(2)	(2)	(2)	(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4			4,5	5
n=9	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)			(2)	(2)
Gr. C	0	0,5	1		1,5	2	2,5		3	3,5	4		4,5	5	5,5
n>11	(0)	(0)	(0)		(0,5)	(0,5)	(0,5)		(1)	(1)	(1)		(1,5)	(1,5)	(1,5)