

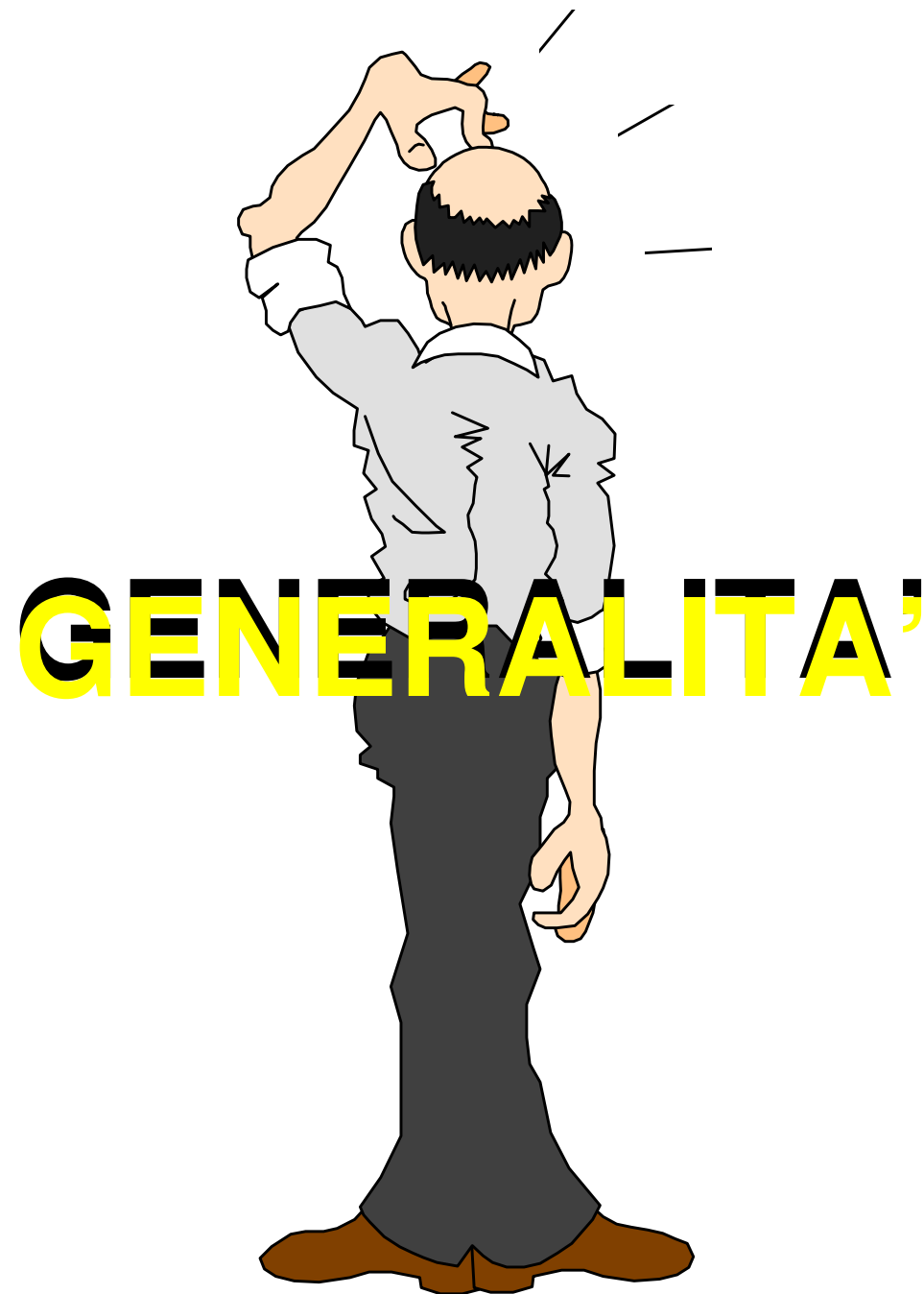
A blurred background image of a horse race. A dark-colored horse is in the foreground, running towards the right. It has a white saddle cloth with the number '1' on it. Other horses and jockeys are visible in the background, also in motion. The text is overlaid on this image.

C.07

Sistemi di spareggio

Settore Arbitrale

Federazione Scacchistica Italiana



Generalità

Regolamento per gli spareggi (C.07)

- Validità: dal 01/07/2023
- Ambito di applicazione:
 - competizioni FIDE EVE
 - competizioni FIDE GSC
 - l'applicazione è raccomandata per tutte le competizioni valide per il rating
 - si propone di includere tutti gli spareggi standard

Generalità

Metodo di spareggio degli *ex æquo*

- (per tornei individuali o a squadre)
- deve essere indicato nelle regole del torneo, tra:
 1. Playoff, per i quali vanno definiti
 - posizioni a cui si applica
(es: solo 1° posto, podio, ...)
 - formato (round robin, eliminazione diretta, mini-match, partite singole, ...)
 - regole di gioco (sorteggio, colori, cadenze, calendario di gioco, ...)

Generalità

Metodo di spareggio degli *ex æquo*

2. Spareggi tecnici, per i quali vanno definiti
 - tie-break utilizzati (tipo, variante, ...)
 - ordine di applicazione
3. Nessun metodo di spareggio
 - divisione dei premi, percentuali, ...

Generalità

Spareggi tecnici

- sono una lista ordinata di metodi di spareggio
 - scelti dall'Organizzatore tra quelli
 - elencati nel Regolamento C.07
 - definiti nelle regole del torneo (cioè inventati dall'Organizzatore!)
- Se necessario, l'Arbitro principale
 - completa la lista, *scegliendo solo tra gli spareggi elencati nel Regolamento C.07*
 - pubblica la lista *prima dell'inizio del torneo*

Generalità

Spareggi tecnici

- La classifica si forma
 - applicando gli spareggi in ordine
 - partendo dal primo della lista
 - passando al successivo solo quando l'*ex æquo* non può essere risolto
 - se si esaurisce la lista, le eventuali parità residue vanno risolte per *sorteggio*

Generalità

Tipologie di spareggi tecnici

- Tipo A:

- un sottoinsieme delle partite tra gli *ex æquo*
 - esempi:
 - » scontro diretto
 - » scontro diretto esteso (tornei a squadre)
- possono apparire più volte nella lista
 - esempio:
 - » scontro diretto – Buchholz – scontro diretto

Generalità

Tipologie di spareggi tecnici

- Tipo B:
 - i risultati propri (ad es. il numero di vittorie)
 - esempi:
 - » numero di partite vinte
 - » numero di vittorie
 - » computo delle scacchiere
 - » ...
 - si possono calcolare (o predire) prima che la partita sia giocata o finita

Tipologie di spareggi tecnici

- Tipo C:
 - i risultati degli avversari
 - esempi:
 - » Buchholz
 - » Buchholz medio degli avversari
 - » ...
 - si possono calcolare solo alla fine del turno o del torneo

Tipologie di spareggi tecnici

- Tipo D:

- dati precedenti degli avversari (ad es. rating, ma anche risultati dei turni precedenti)
 - esempi:
 - » rating medio degli avversari (ARO)
 - » performance (TPR, PTP)
 - » ...
- si possono calcolare appena noti gli abbinamenti (cioè prima delle partite!)

Generalità

Tipologie di spareggi tecnici

- Queste tipologie possono combinarsi tra loro
 - ad esempio, uno spareggio può dipendere da risultati sia propri sia degli avversari (attuali o precedenti)
 - alcuni spareggi appartengono a più tipi
 - esempi:
 - » Sonneborn-Berger (B, C)
 - » APRO (B, D)

Generalità

Tipo A

- DE: Scontro diretto
- EDE: Scontro diretto esteso (S)

Tipo B

- PS: (Somma dei) Punteggi progressivi
- BC: Computo delle scacchiere (S)
- BBE: Eliminazione delle scacchiere inferiori (S)
- BPG: Numero di partite giocate con il nero
- WON: Numero di partite vinte
- BWG: Numero di partite vinte con il nero
- WIN: Numero di vittorie
- GE: Partite che si è scelto di giocare
- PS: (Somma dei) Punteggi progressivi
- MPvGP: Punti squadra o punti partita (S)
- TBR: Risultati nelle scacchiere superiori (S)

Tipo C

- BH: Buchholz
- AOB: Buchholz medio degli avversari
- KS: Sistema Koya per RR
- SB: Sonneborn-Berger
- ESB: Sonneborn-Berger esteso (S)

Tipo D

- FB: Buchholz anticipato
- SSSC: Combinazione di punteggi e opposizione (S)
- ARO: Rating medio degli avversari
- TPR: Performance rating nel torneo
- APRO: Performance rating medio degli avversari
- PTP: Performance perfetta nel torneo
- APPO: Performance perfetta media degli avversari

Generalità

Tipo misto B,C

- SB: Sonneborn-Berger
- ESB: Sonneborn-Berger esteso a squadre (S)
- KS: Sistema Koya per gironi all'italiana

Tipo misto B,D

- APPO: Performance perfetta media [nel torneo] degli avversari
- APRO: Performance rating medio [nel torneo] degli avversari
- SSSC: Combinazione di punteggi e opposizione (S)

Generalità

Casi particolari

- Incontri multipli tra due stessi giocatori
 - » andata e ritorno
 - » mini-match
 - » KO con ripescaggio
 - » ...
- ogni partita conta per sé
 - » Esempio: nel calcolo dell'ARO, il rating di un avversario incontrato 3 volte (es. sistema Keizer) va sommato tre volte
come se fossero tre avversari diversi

Generalità

Casi particolari

- Giocatori «unrated»
 - se nel torneo ci sono giocatori *unrated*, gli spareggi basati sul rating sono indefiniti
 - per poter usare questi spareggi
 - il regolamento del torneo deve contenere le regole per gestire gli *unrated*, oppure
 - l'Arbitro principale deve fissare e pubblicare le regole ed informare i giocatori *prima dell'inizio del torneo*

Generalità

Spareggi specifici per competizioni a squadre

- Ogni incontro ha due punteggi distinti
 - MP: Match Points, o Punti Squadra
 - punti assegnati per il risultato complessivo della squadra
 - » ad esempio 2 – 0, 1 – 1, ...
 - GP: Game Points, o Punti Individuali (Partita)
 - somma dei punti ottenuti nella propria partita da ciascun giocatore della squadra
 - » ad esempio 2½ – 1½, 1 – 3, ...

Generalità

Spareggi specifici per competizioni a squadre

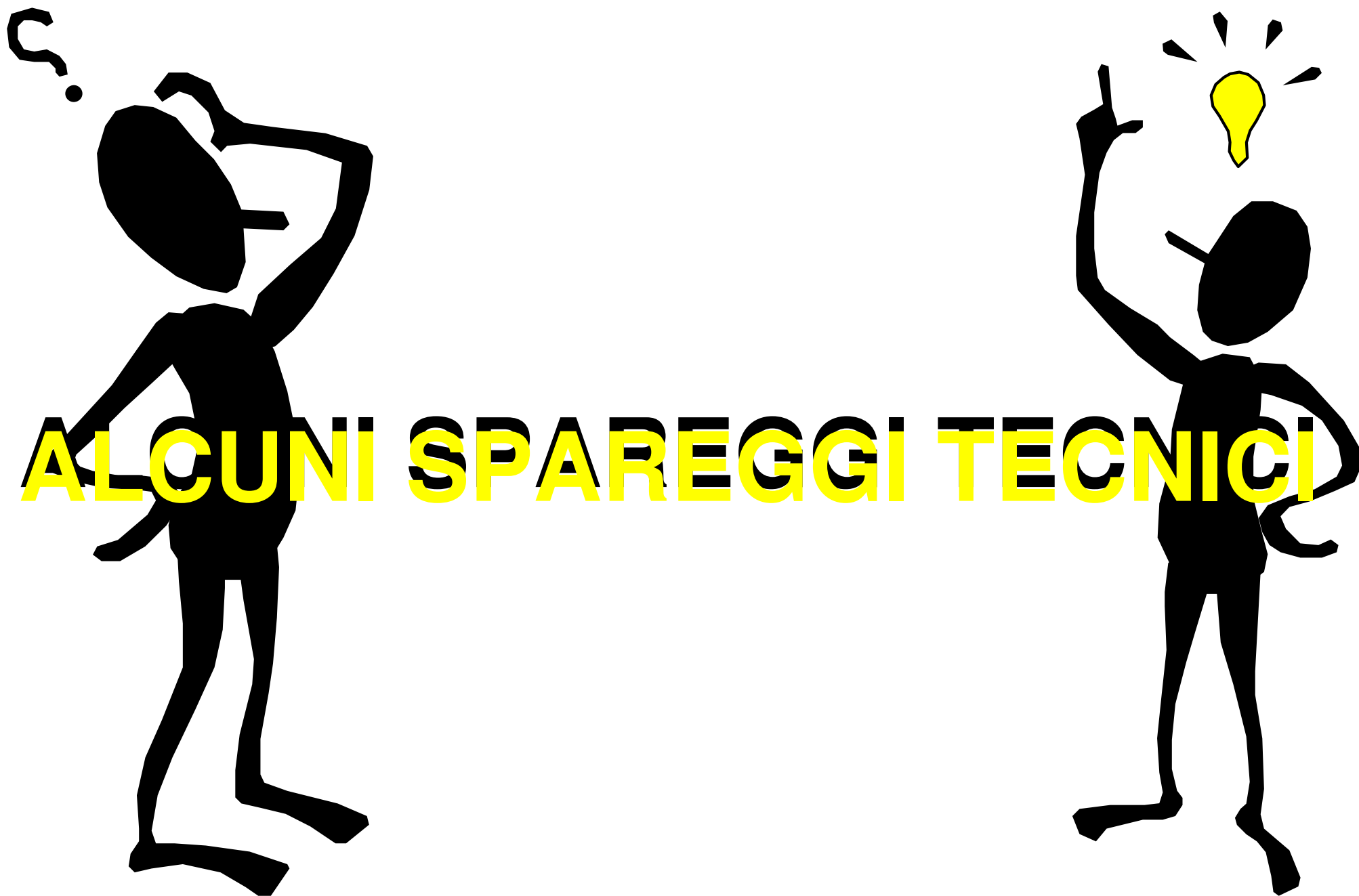
- Le regole della competizione devono indicare
 - quale tra MP e GP sia il **punteggio primario**
 - che è usato per comporre la classifica
 - l'altro diventa il **punteggio secondario**
 - » a volte è usato come primo spareggio tecnico
 - se necessario, se per calcolare gli spareggi tecnici si debba usare il punteggio primario o quello secondario
 - ad esempio, il Buchholz si può calcolare usando i MP oppure i GP



Generalità

Playoff

- Devono essere già previsti dal bando
- Se sono previsti, il regolamento del torneo deve definire:
 - per quali posizioni vadano applicati
 - se prima siano applicati degli spareggi tecnici
 - il formato (all'italiana, eliminazione diretta, ...)
 - il metodo di attribuzione dei *pairing number*
 - le regole di assegnazione del colore
 - le cadenze
 - il calendario di gioco o le pause



Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

- Confronta i risultati ottenuti dai giocatori o squadre *ex æquo* nei soli incontri tra di loro
 - è percepito come “giusto” da molti giocatori
 - è un criterio che “discrimina poco”
 - si presta sia nei tornei RR che in quelli Svizzeri
 - un’applicazione ideale richiede che tutti gli interessati abbiano giocato tra di loro
- va riapplicato a ogni sottoinsieme del gruppo di *ex æquo* (fino a che non risolve più niente)

Alcuni spareggi tecnici

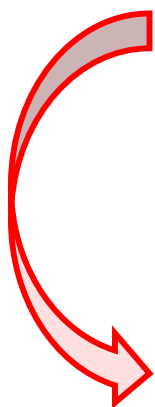
Lo Scontro diretto (DE)

- Se tutti gli *ex æquo* si sono incontrati tra loro
 - con il punteggio percentuale *nei soli incontri tra di loro* si redige la classifica avulsa
 - il giocatore a punteggio massimo si qualifica primo tra gli *ex æquo*
 - gli altri seguono secondo la classifica avulsa
 - i forfait sono esclusi (salvo diversa indicazione dal regolamento del torneo)

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

	Alice	Bruno	Carla	Davide	Totale
Alice	*	1	1	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$
Bruno	0	*	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1
Carla	0	$\frac{1}{2}$	*	1	$1\frac{1}{2}$
Davide	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	*	1



	Bruno	Davide	Totale
Bruno	*	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$
Davide	$\frac{1}{2}$	*	$\frac{1}{2}$

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

- In un torneo Svizzero
 - se non tutti si sono incontrati ma
 - uno dei partecipanti sarebbe comunque al primo posto
 - *qualunque fosse stato il risultato delle partite mancanti,*
 - allora quello è primo tra gli *ex æquo*

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

- *(continua)*
 - dopo l'assegnazione del primo posto,
 - se uno dei partecipanti sarebbe comunque secondo
 - *qualunque fosse stato il risultato delle partite mancanti,*
 - allora quello è secondo tra gli *ex æquo*

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

- *(continua)*

- se si riesce ad assegnare anche la seconda posizione, si tenta di assegnare nello stesso modo la terza...
- ... e così via per le posizioni successive, finché si riesce ad assegnarle
- *quando non si riesce più ad assegnare la posizione successiva*
 - il processo si ripete dall'inizio con i soli *ex æquo* rimanenti

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

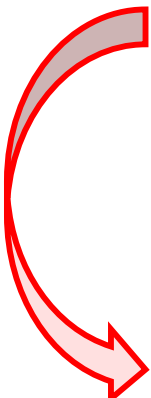
- Esempio:

- I giocatori A, B e C sono tutti a pari merito ma
 - A e B non si sono incontrati tra loro
 - C ha perso con entrambi
- Tra A e B *non è possibile* determinare un primo classificato ...
- ... quindi tutti e tre i giocatori passano allo spareggio successivo!

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto (DE)

	Alice	Bruno	Carla	Davide	Totale
Alice	*	1	1	--	2
Bruno	0	*	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1
Carla	0	$\frac{1}{2}$	*	1	$1\frac{1}{2}$
Davide	--	$\frac{1}{2}$	0	*	$\frac{1}{2}$



	Bruno	Carla	Davide	Totale
Bruno	*	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1
Carla	$\frac{1}{2}$	*	1	$1\frac{1}{2}$
Davide	$\frac{1}{2}$	0	*	$\frac{1}{2}$

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto esteso (EDE, a squadre)

- Se le squadre *ex-aequo* sono solo due, e si sono incontrate
 - si applica lo scontro diretto come visto sopra
 - il regolamento del torneo
 - deve specificare se, dopo lo scontro diretto, si applichino gli spareggi specifici per tornei knockout
 - deve elencare quelli da usare

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto esteso (EDE, a squadre)

- se le squadre sono più di due,
 - si applicano le regole individuali dello scontro diretto,
 - si usa per primo il punteggio primario (MP o GP)
 - applicando lo scontro diretto, si determinano tutte le posizioni che è possibile determinare

Alcuni spareggi tecnici

Lo Scontro diretto esteso (EDE, a squadre)

- *(continua)*

- se le squadre restano tutte *ex æquo*, si riprova con il punteggio secondario
 - come prima, si determinano tutte le posizioni che è possibile determinare
- dopo aver sistemato le squadre spareggiate, si ricomincia da capo con le restanti
- ogni volta che si determina un nuovo sottoinsieme di squadre *ex æquo*, si ricomincia da capo

Alcuni spareggi tecnici

Performance rating nel torneo (TPR)

- È la somma dell'ARO con la differenza rating dp risultante dal punteggio frazionario p realizzato (secondo la tabella di B.02)
- Esempio: punteggio 4/6, ARO 2247
 - dalla tabella B.02: $p = 0.67 \rightarrow dp = +125$
 - sommando: $TPR = 2247 + 125 = 2372$

Performance rating medio degli avversari (APRO)

- È la media delle performance TPR *dei soli avversari effettivamente incontrati*

Alcuni spareggi tecnici

Performance perfetta nel torneo (PTP)

- È il minimo rating che un giocatore dovrebbe avere per ottenere, con gli stessi avversari e gli stessi risultati, una variazione rating pari a zero
 - si calcola senza il taglio a ± 400 punti
 - il calcolo è facile, ma laborioso...
 - Esempio

Performance perfetta media degli avversari (APPO)

- È la media delle performance perfette PTP *dei soli avversari effettivamente incontrati*

Alcuni spareggi tecnici

Buchholz

- È la somma dei punteggi degli avversari incontrati
 - può essere modificato con i tagli (Cut-1, Cut-2, Median-1, ...)
 - la variante Cut-1 è il miglior tie-break per i tornei Svizzeri
 - da un turno all'altro può cambiare di molto (è imprevedibile)
 - richiede la gestione delle partite non giocate

Alcuni spareggi tecnici

Buchholz anticipato (FB, “Fore-Buchholz”)

- È il Buchholz calcolato come se tutte le partite abbinate per il turno successivo finissero patte
 - si può calcolare prima del turno (come l'ARO)

Alcuni spareggi tecnici

Sonneborn-Berger (SB)

- È la somma dei punteggi degli avversari, ciascuno moltiplicato per il punteggio ottenuto nell'incontro
- è particolarmente adatto per il Round Robin (“girone all'italiana”)
- da un turno all'altro può cambiare di molto (è imprevedibile)
- richiede la gestione delle partite non giocate

A large group of young men are seated at long tables in a hall, playing chess. They are focused on their games, with some looking at their pieces and others resting their heads on their hands. The room is filled with many other players and spectators, creating a busy and competitive atmosphere. The text "SPAREGGI SPECIFICI PER TORNEI A SQUADRE" is overlaid in large, bold, yellow letters across the center of the image.

SPAREGGI SPECIFICI PER TORNEI A SQUADRE

Spareggi per tornei a squadre

MP v GP

- Punti squadra se la classifica usa i Punti partita
ovvero
- Punti partita se la classifica usa i Punti squadra
 - è usato come primo spareggio in alcuni tornei

Spareggi per tornei a squadre

Sonneborn-Berger esteso a squadre (ESB)

- È la somma dei punteggi degli avversari, ciascuno moltiplicato per il punteggio ottenuto nell'incontro
- è particolarmente adatto per il Round Robin (“girone all'italiana”), ma va bene anche per i tornei di tipo Svizzero
- può usare i punti partita ovvero i punti squadra per la squadra interessata e per le squadre avversarie
- *(il regolamento del torneo deve indicare chiaramente quale combinazione usare)*

Spareggi per tornei a squadre

Sonneborn-Berger esteso a squadre (ESB)

- ne nascono 4 varianti (concettualmente analoghe ma numericamente diverse)
 - **EMMSB** : Totale **MP** avversario × **MP** ottenuti
 - **EMGSB** : Totale **MP** avversario × **GP** ottenuti
 - **EGMSB** : Totale **GP** avversario × **MP** ottenuti
 - **EGGSB** : Totale **GP** avversario × **GP** ottenuti

Spareggi per tornei a squadre

Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)

- è specifico per tornei a squadre
- usa insieme sia MP che GP
- considera i risultati e la difficoltà di percorso
- combina i vantaggi di più spareggi in uno solo
- è un po' complesso...

$$SSSC = \text{punteggio secondario} + \frac{\text{Buchholz squadra (punteggio primario)}}{\text{fattore di normalizzazione}}$$

$$\text{fattore di normalizzazione} = \frac{\text{massimo punteggio primario ottenibile}}{\text{massimo punteggio secondario in un turno}}$$

Spareggi per tornei a squadre

Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)

- il primo addendo è punteggio secondario della squadra (quello individuale se il punteggio primario è dato dai punti squadra e viceversa)
- il secondo addendo rappresenta la forza dell'opposizione (Buchholz), riportata ad una scala equilibrata con il punteggio secondario
 - se si vuole che il valore di questo addendo sia noto prima di giocare, si usa il Buchholz anticipato

Spareggi per tornei a squadre

Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)

- il fattore di normalizzazione
 - considera il numero di scacchiere e il tipo di punteggio utilizzato (es. 2-1-0, 3-1-0, ...)
 - equalizza gli effetti del punteggio secondario (risultati propri) e del Buchholz (risultati degli avversari)
 - va arrotondato per difetto all'intero più vicino
 - il regolamento della competizione può indicarne un valore diverso

Spareggi per tornei a squadre

Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)

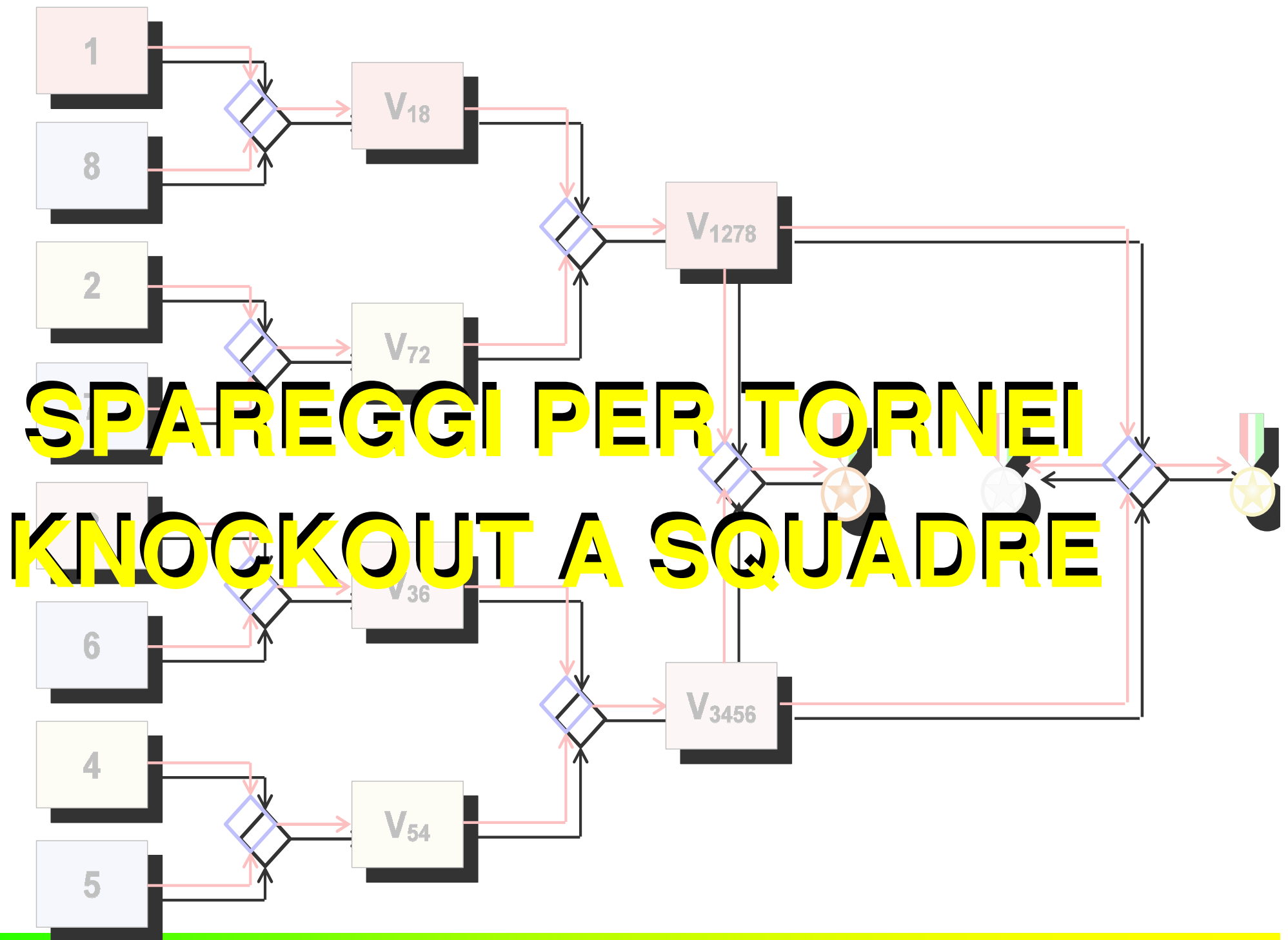
- Esempio: squadre di 4 giocatori, 11 turni, punteggio primario = Punti Squadra $\in \{2, 1, 0\}$
 - il massimo punteggio primario è 22 punti (squadra) (2 punti x 11 turni)
 - il massimo punteggio secondario per turno è 4 punti (individuali)
 - il fattore di normalizzazione è
 - $22 \text{ punti} / 4 \text{ punti} = 5,5 \rightarrow 5$

Spareggi per tornei a squadre

Combinazione di punteggi e opposizione (SSSC)

○ *(segue esempio)*

- una squadra “media” (cioè che abbia realizzato circa la metà dei punti squadra e individuali), dopo 11 turni avrà:
 - Punteggio primario ≈ 11 punti (squadra)
 - Punteggio secondario ≈ 22 punti (indiv.)
 - Buchholz ≈ 120 punti
 - $SSSC = 22 + 120 / 5 = 46$



Spareggi per tornei knockout a squadre

Generalità

- sono specificamente concepiti per spareggiare *squadre che hanno pattato in uno scontro diretto*
- si possono comunque usare anche per tornei RR o Svizzeri
- i forfait individuali sono considerati come vittorie o sconfitte normali
- i punti individuali per un PAB sono gli stessi che per una vittoria normale su ciascuna scacchiera
 - ad es., con 4 giocatori \rightarrow MP=2, GP=4

Spareggi per tornei knockout a squadre

Computo delle scacchiere (BC)

- Si sommano i prodotti dati da
 - i punti individuali ottenuti su ciascuna scacchiera, moltiplicati per
 - il numero di scacchiera (1, 2, 3, ...)
- un totale minore dà una posizione migliore
- il risultato in prima scacchiera conta più che in seconda e così via
- *non conta chi ha giocato sulla scacchiera*

Spareggi per tornei knockout a squadre

Risultati nelle scacchiere superiori (TBR)

- è il numero di punti partita ottenuti sulla prima scacchiera
 - *non conta chi ha giocato sulla scacchiera*
- se il risultato sulla prima scacchiera non è decisivo, si guarda la seconda, poi la terza, ...
 - quindi il risultato in prima scacchiera conta più che in seconda e così via

Spareggi per tornei knockout a squadre

Eliminazione delle scacchiere inferiori (BBE)

- è il numero di punti partita ottenuti su *tutte le scacchiere tranne l'ultima*
 - i punti nell'ultima scacchiera contano meno
 - *non conta chi ha giocato sulla scacchiera*
- se eliminando l'ultima non si spareggia, si elimina anche la penultima, la terzultima...



I MODIFICATORI

I modificatori

Categorie di spareggi tecnici

- Possiamo distinguere gli spareggi tecnici in due grandi sotto-categorie, a seconda che siano basati su:
 - **confronto** tra qualche valore o elemento relativo ai giocatori
 - scontro diretto, numero partite giocate o vinte, computo scacchiere, ...
 - **somma** (e quindi anche media) di qualche valore derivante da parametri dei giocatori
 - punteggi propri o avversari (BH, SB), rating (ARO, performance), ...

I modificatori

Modificatori

- Si applicano agli spareggi basati su somme (o medie) di valori (Il tipo)
 - i valori possono derivare da risultati, rating, o qualsiasi valore calcolato in base a questi
- il modificatore cambia *gli elementi che fanno parte del calcolo*
 - di solito ne esclude alcuni
 - più raramente, ne aggiunge alcuni
- tutti i modificatori sono soggetti alla gestione delle partite non giocate

I modificatori

Modificatore 'Cut'

- Elimina dal computo dello spareggio gli 1 o 2 valori meno significativi (*Cut-1*, *Cut-2*)
 - i valori da escludere dipendono dal tipo di spareggio utilizzato; ad esempio:
 - » Buchholz Cut-1 (BHC1): i valori sommati nel BH sono i punteggi, quindi esclude l'avversario con il minore numero di punti
 - » ARO Cut-1 (AROC): i valori sommati nell'ARO sono i rating, quindi esclude l'avversario con il rating più basso

I modificatori

Modificatore 'Median'

- Elimina dal computo dello spareggio gli 1 o 2 valori più significativi e meno significativi (*Median-1*, *Median-2*)
 - i valori da escludere dipendono dal tipo di spareggio utilizzato, ad esempio:
 - » Buchholz Median-1 (BHM1): esclude gli avversari con i punteggi minimo e massimo
 - » ARO Median-1 (AROM1): esclude gli avversari con i rating minimo e massimo

I modificatori

Modificatore 'Limit'

- Certi spareggi scelgono i valori da sommare in base ad un limite prefissato
 - esempio tipico: il Koya somma i valori di punteggio ottenuto contro avversari con un punteggio pari o superiore al limite del 50%
 - cambiando il limite, cambia il numero di valori presi in considerazione
- il modificatore cambia gli elementi che fanno parte del calcolo
 - ad esempio il limite per il Koya può essere aumentato o ridotto di mezzo punto alla volta

A photograph of Magnus Carlsen, a world chess champion, sitting at a chessboard. He is wearing a dark suit and a light-colored shirt. He has a thoughtful expression, with his hand resting on his chin. The chessboard is in the foreground, showing various pieces. The background is blurred, showing other people and a bright indoor setting.

LE PARTITE NON GIOCATE

Le partite non giocate

Principi generali

- In alcuni spareggi (es: ARO, APRO, ...) le partite non giocate non si contano affatto
- altrimenti bisogna gestire le partite non giocate del giocatore stesso, e
- negli spareggi che usano i risultati degli avversari (B, C e derivati), bisogna gestire anche le loro partite non giocate
- **Kallithea, addio!**
Non c'è più l'avversario virtuale



Le partite non giocate

Alcune definizioni

○ Turno non giocato

- ogni turno in cui, abbinato o meno, il concorrente **non** abbia sostenuto una partita/incontro

○ Bye a richiesta

- un bye a mezzo punto o a zero punti
 - nota: dopo che un concorrente si è ritirato, ogni turno è un bye a zero punti

Le partite non giocate

Alcune definizioni

- Turno con disponibilità a giocare
 - ogni turno in cui il concorrente
 - ha effettivamente giocato, *oppure*
 - ha ricevuto un PAB, *oppure*
 - l'avversario ha dato forfait, *oppure*
 - ha avuto un bye a punto intero (FPB) per qualche motivo “strano”

Le partite non giocate

Forfeit nei tornei Round Robin

- i forfeit sono gli unici turni non giocati possibili
 - non sono consentiti i bye su richiesta
 - non sono previsti PAB (tutt'al più c'è il “turno di riposo” ...)
- sono trattati come partite regolari
 - sono contati normalmente per tutti gli spareggi tecnici
 - *(ovviamente però non danno variazioni Elo)*

Le partite non giocate

Le partite non giocate degli avversari

- sono divise in varie categorie
- PAB, vittorie a forfait, FPB; bye a richiesta o sconfitte a forfait, seguiti da almeno un turno con disponibilità a giocare
 - queste sono assenze “in corso di torneo”: il giocatore intende continuare il torneo
 - queste partite non giocate sono calcolate *come se fossero partite vere...*
 - ...cioè il risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) corrisponde ai punti assegnati

Le partite non giocate

Le partite non giocate degli avversari

- nei tornei a squadre, questo vale sia per i punti squadra sia per i punti individuali
- Esempi
 - se al III turno Alice ha perso per forfait, per i suoi avversari in quel turno vale zero
 - se al II turno Bruno ha avuto il PAB, per i suoi avversari in quel turno vale 1
- in pratica, nel calcolo, si considerano semplicemente i punti in classifica!

Le partite non giocate

Le partite non giocate degli avversari

- Bye a richiesta o sconfitte a forfait, non seguiti da alcun turno con disponibilità a giocare
 - di fatto queste assenze terminano il torneo per il giocatore interessato, che “scompare e non torna più”
 - queste partite non giocate sono calcolate come se fossero tutte delle patte

Le partite non giocate

Le partite non giocate degli avversari

- In pratica, è tutto molto semplice
 - fino a quando il giocatore è nel torneo, si usa il punteggio di classifica
 - quando esce dal torneo, sono tutte patte
- Il regolamento del torneo può specificare una gestione diversa

Le partite non giocate

Le partite non giocate degli avversari

- Esempio: Mr. Jokopoko Stokkasa ha avuto il seguente percorso, e dal 7° turno si è ritirato:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
	ZPB	PAB	FW	FPB	FL	HPB	RIT	RIT	RIT
	-Bye	+Bye	+Bye	+Bye	-Bye	=Bye	--	--	--
Punti class.	0	1	1	1	0	½	0	0	0
Disp. a giocare	N	S	S	S	N	N	N	N	N
Punti BH	0	1	1	1	½	½	½	½	½

Le partite non giocate

Le partite non giocate del giocatore stesso

- ciascun turno non giocato, di qualsiasi tipo, è calcolato come una partita giocata contro sé stesso
 - il risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) è quello corrispondente ai punti assegnati
 - per le squadre, si considerano sia i punti squadra che i punti individuali
 - è diverso dal vecchio avversario virtuale!
- Il regolamento del torneo può specificare una gestione diversa

Le partite non giocate

Le partite non giocate del giocatore stesso

- Esempi
 - se al III turno Alice ha perso a forfait, per quel turno somma al proprio Buchholz il proprio punteggio finale (nel quale quel turno vale zero)
 - se al II turno Bruno ha avuto il PAB, per quel turno somma al proprio Buchholz il proprio punteggio finale (nel quale quel turno vale uno)
 - di nuovo, nel calcolo, si considerano semplicemente i punti in classifica!

Le partite non giocate

Esempi

TABELLONE								Punti
#	Nome	Elo	1	2	3	4	5	
1	Alice	1700	+W5	=B8	+W4	+B2	=B7	4,0
2	Bruno	1650	+B6	+W3	+F8	-W1	-B4	3,0
3	Carla	1625	=BYE	-B2	=B7	--	+PAB	2,0
4	Davide	1600	+W7	=BYE	-B1	=W6	+W2	3,0
5	Elisa	1550	-B1	-F6	+PAB	=W7	+B6	2,5
6	Fabio	1525	-W2	+F5	--	=B4	-W5	1,5
7	Giorgia	1500	-B4	+PAB	=W3	=B5	=W1	2,5
8	Italo	1480	+PAB	=W1	-F2	--	--	1,5

Le partite non giocate

PER GLI AVVERSARI														
#	Nome	Elo	1		2		3		4		5		Punti	
1	Alice	1700	+W5	1	=B8	½	+W4	1	+B2	1	=B7	½	4,0	4,0
2	Bruno	1650	+B6	1	+W3	1	+F8	1	-W1	0	-B4	0	3,0	3,0
3	Carla	1625	=BYE	½	-B2	0	=B7	½	--	0	+PAB	1	2,0	2,0
4	Davide	1600	+W7	1	=BYE	½	-B1	0	=W6	½	+W2	1	3,0	3,0
5	Elisa	1550	-B1	0	-F6	0	+PAB	1	=W7	½	+B6	1	2,5	2,5
6	Fabio	1525	-W2	0	+F5	1	--	0	=B4	½	-W5	0	1,5	1,5
7	Giorgia	1500	-B4	0	+PAB	1	=W3	½	=B5	½	=W1	½	2,5	2,5
8	Italo	1480	+PAB	1	=W1	½	-F2	½	--	½	--	½	1,5	3,0

Esempio: Buchholz Totale

- Alice: avversari: 2 (3,0); 4 (3,0); 5 (2,5); 7 (2,5); 8 (**3,0**)
- Spareggio: $3,0 + 3,0 + 3,0 + 2,5 + 2,5 = 14,0$

Le partite non giocate

PER GLI AVVERSARI														
#	Nome	Elo	1		2		3		4		5		Punti	
1	Alice	1700	+W5	1	=B8	½	+W4	1	+B2	1	=B7	½	4,0	4,0
2	Bruno	1650	+B6	1	+W3	1	+F8	1	-W1	0	-B4	0	3,0	3,0
3	Carla	1625	=BYE	½	-B2	0	=B7	½	--	0	+PAB	1	2,0	2,0
4	Davide	1600	+W7	1	=BYE	½	-B1	0	=W6	½	+W2	1	3,0	3,0
5	Elisa	1550	-B1	0	-F6	0	+PAB	1	=W7	½	+B6	1	2,5	2,5
6	Fabio	1525	-W2	0	+F5	1	--	0	=B4	½	-W5	0	1,5	1,5
7	Giorgia	1500	-B4	0	+PAB	1	=W3	½	=B5	½	=W1	½	2,5	2,5
8	Italo	1480	+PAB	1	=W1	½	-F2	½	--	½	--	½	1,5	3,0

Esempio: Buchholz Totale

- Bruno: {6, 3, **2**, 1, 4} → BH= 1,5+2,0+**3,0**+4,0+3,0 = 13,5
- Davide: {7, **4**, 1, 6, 2} → BH= 2,5+**3,0**+4,0+1,5+3,0 = 14,0

Le partite non giocate

Spareggi modificati

- Se lo spareggio taglia i risultati meno significativi (es. Buchholz Cut-1), alcuni valori vanno ignorati
- Vanno tagliati per primi i valori contenenti
 - bye a richiesta
 - sconfitte a forfait
 - *seguiti o no da turni con disponibilità a giocare*
- se ci sono più turni non giocati che partite da tagliare, si tagliano per primi quelli che *contribuiscono meno al totale*

Le partite non giocate

PER GLI AVVERSARI														
#	Nome	Elo	1		2		3		4		5		Punti	
1	Alice	1700	+W5	1	=B8	½	+W4	1	+B2	1	=B7	½	4,0	4,0
2	Bruno	1650	+B6	1	+W3	1	+F8	1	-W1	0	-B4	0	3,0	3,0
3	Carla	1625	=BYE	½	-B2	0	=B7	½	--	0	+PAB	1	2,0	2,0
4	Davide	1600	+W7	1	=BYE	½	-B1	0	=W6	½	+W2	1	3,0	3,0
5	Elisa	1550	-B1	0	-F6	0	+PAB	1	=W7	½	+B6	1	2,5	2,5
6	Fabio	1525	-W2	0	+F5	1	--	0	=B4	½	-W5	0	1,5	1,5
7	Giorgia	1500	-B4	0	+PAB	1	=W3	½	=B5	½	=W1	½	2,5	2,5
8	Italo	1480	+PAB	1	=W1	½	-F2	½	--	½	--	½	1,5	3,0

Esempio: Buchholz Cut-1

- Alice: avversari: 2 (3,0); 4 (3,0); 5 (2,5); 7 (2,5); 8 (**3,0**)
- Spareggio: $3,0 + 3,0 + 3,0 + 2,5 + \cancel{2,5} = 11,5$

Le partite non giocate

PER GLI AVVERSARI														
#	Nome	Elo	1		2		3		4		5		Punti	
1	Alice	1700	+W5	1	=B8	½	+W4	1	+B2	1	=B7	½	4,0	4,0
2	Bruno	1650	+B6	1	+W3	1	+F8	1	-W1	0	-B4	0	3,0	3,0
3	Carla	1625	=BYE	½	-B2	0	=B7	½	--	0	+PAB	1	2,0	2,0
4	Davide	1600	+W7	1	=BYE	½	-B1	0	=W6	½	+W2	1	3,0	3,0
5	Elisa	1550	-B1	0	-F6	0	+PAB	1	=W7	½	+B6	1	2,5	2,5
6	Fabio	1525	-W2	0	+F5	1	--	0	=B4	½	-W5	0	1,5	1,5
7	Giorgia	1500	-B4	0	+PAB	1	=W3	½	=B5	½	=W1	½	2,5	2,5
8	Italo	1480	+PAB	1	=W1	½	-F2	½	--	½	--	½	1,5	3,0

Esempio: Buchholz Cut-1

- Bruno: {6, 3, **2**, 1, 4} → BH= ~~1,5~~+2,0+**3,0**+4,0+3,0 = 12,0
- Davide: {7, **4**, 1, 6, 2} → BH= 2,5+~~3,0~~+4,0+1,5+3,0 = 11,0



Spareggi per tornei knockout a squadre

Computo delle scacchiere (BC)

- Il contributo si può calcolare separatamente per ogni turno
 - il valore al turno t è dato dal valore al turno precedente $t-1$ più il contributo del turno t , cioè
 - il valore totale è la somma dei contributi di ciascun turno

Spareggi per tornei knockout a squadre

Computo delle scacchiere (BC)

- Esempio:

- un incontro finito con punteggio $\{1, 0, \frac{1}{2}, \frac{1}{2}\}$ dà il valore

$$1 \times 1 + 0 \times 2 + \frac{1}{2} \times 3 + \frac{1}{2} \times 4 = 4,5$$

- un incontro finito con punteggio $\{1, 1, 0, 0\}$ dà un valore migliore

$$1 \times 1 + 1 \times 2 + 0 \times 3 + 0 \times 4 = 3,0$$