

FIDE - World Chess Federation

Handbook: C. General Rules and Recommendations for Tournaments

04.

FIDE Swiss Rules

Regole Svizzero FIDE

Sommario

<i>C04.1 Regole di base per i Sistemi Svizzeri</i>	<i>2</i>
<i>C04.2 Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri</i>	<i>3</i>
<i>C04.3 Sistema FIDE (Olandese).....</i>	<i>6</i>
<i>C04.4 Altri Sistemi di Abbinamento approvati dalla FIDE.....</i>	<i>14</i>
<i>C04.4.1 Sistema Dubov.....</i>	<i>15</i>
<i>C04.4.2 Sistema Burstein</i>	<i>22</i>
<i>C04.4.3 Sistema Lim.....</i>	<i>27</i>
<i>C04.5 Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE.....</i>	<i>34</i>
<i>C04.5.1 Metodo di Accelerazione “Baku”</i>	<i>34</i>
<i>C04.6 Sistema Svizzero di abbinamento a squadre.....</i>	<i>36</i>

Nota: dalla traduzione è esclusa l'Appendice A, relativa alle procedure di endorsement dei programmi.

04.1

Basic rules for Swiss Systems

Regole di base per i Sistemi Svizzeri

*Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025*

The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise.

- 1.** The number of rounds to be played is declared beforehand.
- 2.** Two players shall not play against each other more than once.
- 3.** Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise.
- 4.** A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye.
- 5.** In general, players are paired to others with the same score.
- 6.** For each player the difference of the number of black and the number of white games shall not be greater than 2 or less than -2. Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- 7.** No player will receive the same colour three times in a row. Each system may have exceptions to this rule in the last round of a tournament.
- 8.** In general, a player is given the colour with which they played fewer games. If colours are already balanced, then, in general, the player is given the colour that alternates from the last one with which they played.
- 9.** The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.

Le seguenti regole sono valide per ogni Sistema Svizzero, salvo ove sia esplicitamente indicato il contrario.

- Il numero di turni da giocare è dichiarato in anticipo.
- Due giocatori non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta.
- Se il numero dei giocatori da abbinare è dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un *bye assegnato dall'abbinamento* [*"PAB"*, *NdT*]: nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la vittoria, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente.
- Un giocatore che abbia già ricevuto un *bye* assegnato dall'abbinamento, o abbia già ottenuto in un singolo turno, senza giocare, tanti punti quanti sono attribuiti per una vittoria, non riceverà il *bye* assegnato dall'abbinamento.
- In generale, i giocatori sono abbinati con altri giocatori aventi lo stesso punteggio.
- Per ciascun giocatore, la differenza tra il numero di partite con il nero ed il numero di partite con il bianco non deve essere superiore a 2 o inferiore a -2. Ogni sistema può prevedere delle eccezioni a questa regola nell'ultimo turno di un torneo.
- Nessun giocatore riceverà lo stesso colore per tre volte di seguito. Ogni sistema può prevedere delle eccezioni a questa regola nell'ultimo turno di un torneo.
- In generale, il giocatore riceve il colore con il quale ha giocato meno partite. Se i colori sono già bilanciati, in generale il giocatore riceve il colore opposto all'ultimo con il quale ha giocato.
- Le regole di abbinamento devono essere così trasparenti che la persona responsabile degli abbinamenti sia in grado di spiegarle.

04.2

General handling rules for Swiss Tournaments

Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri

*Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025*

1	Pairing Systems	Sistemi di abbinamento
1.1	The pairing system used for a FIDE rated Swiss tournament should be one of the published FIDE Swiss Systems. Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organiser and are published under FIDE-Approved Accelerated Systems.	Il sistema di abbinamento utilizzato in un torneo Svizzero omologato dalla FIDE dovrebbe essere uno tra i sistemi Svizzeri pubblicati dalla FIDE. I metodi di accelerazione sono ammissibili se erano stati preventivamente annunciati dall'organizzatore e se sono tra quelli pubblicati in Sistemi accelerati approvati dalla FIDE.
1.2	In derogation of the previous rule, unpublished pairing systems or accelerated methods may be permitted, provided that a detailed written description of their rules:	In deroga alla regola precedente, sistemi di abbinamento o metodi di accelerazione non pubblicati possono essere autorizzati, a condizione che una descrizione dettagliata delle relative regole:
1.2.1	be submitted in advance to the Qualification Commission (QC) and temporarily authorised by them; and	sia stata preventivamente sottoposta alla Commissione di Qualificazione (QC) e da questa temporaneamente autorizzata; e
1.2.2	be explicitly presented to the participants before the start of the tournament.	sia esplicitamente consegnata ai partecipanti prima dell'inizio del torneo.
1.3	While reporting a tournament to FIDE, the Arbiter shall declare which official FIDE Swiss systems and acceleration method (if any) were used, or provide the temporary authorization(s) given by the QC as per the previous rule.	Nel sottoporre un torneo alla FIDE, l'Arbitro dovrà dichiarare quale sistema Svizzero FIDE ed eventuale metodo di accelerazione ufficiali siano stati usati, o fornire le autorizzazioni temporanee date dalla QC a mente della regola precedente.
1.4	The Swiss Pairing Systems defined by FIDE and not deprecated (see Other FIDE-Approved Pairing Systems) pair the players in an objective, impartial and reproducible way. In any tournament where such systems are used, different arbiters, or different endorsed software programs, must be able to arrive at identical pairings.	I sistemi di abbinamento Svizzero definiti dalla FIDE e non deprecati (vedi Altri sistemi di abbinamento approvati dalla FIDE) abbinano i giocatori in maniera imparziale, obiettiva e riproducibile. In ogni torneo in cui tali sistemi siano usati, arbitri diversi, o software approvati diversi, devono riuscire ad arrivare ad abbinamenti identici.
1.5	It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any player. Where it can be shown that modifications of the original pairings were made to help a player achieve a norm or a direct title, a report may be submitted to the QC to initiate disciplinary measures through the Ethics and Disciplinary Commission.	Non è consentito alterare gli abbinamenti corretti in favore di un qualsiasi giocatore. Laddove si possa dimostrare che gli abbinamenti originali siano stati alterati per aiutare un giocatore ad ottenere una norma od un titolo diretto, si potrà sottoporre un rapporto alla QC, allo scopo di attivare misure disciplinari per mezzo della Commissione Etica e Disciplina.
2	Initial order	Ordinamento Iniziale
2.1	Before the start of the tournament, a measure of the player's strength is assigned to each player. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used. It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player, the arbiters should make an estimation of it as accurately as possible.	Prima dell'inizio del torneo, si assegna ad ogni giocatore una misura della sua forza di gioco. Di solito la forza è rappresentata per mezzo delle liste di classificazione (<i>rating list</i>) dei giocatori. Se una lista di classificazione è disponibile per tutti i giocatori partecipanti, si dovrebbe usare quella lista. È consigliabile verificare tutti i rating dichiarati dai partecipanti. Se per un giocatore non è disponibile un rating affidabile, l'arbitro deve farne una stima il più possibile accurata.
2.2	Before the first round the players are ranked in order of, respectively:	Prima del primo turno, i giocatori sono classificati in ordine di, rispettivamente:
2.2.1	Strength (rating)	Forza (rating)
2.2.2	FIDE title (GM - IM - WGM - FM -WIM - CM - WFM -	Titolo FIDE (GM - IM - WGM - FM -WIM - CM - WFM -

	WCM – no title)	WCM – senza titolo)
2.2.3	Alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)	Alfabetico (salvo qualora sia stato preventivamente stabilito che questo criterio sia sostituito da un altro)
2.3	This ranking is used to determine the pairing numbers; the highest one gets #1 etc. If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The pairing numbers may be reassigned accordingly to the corrections. No modification of a pairing number is allowed after the fourth round has been paired.	Questa classificazione è usata per determinare i numeri di abbinamento; il primo prende il numero 1, ecc. I dati utilizzati per determinare le classificazioni, se per qualsiasi motivo non fossero esatti, si possono correggere in qualsiasi momento. In base alle correzioni si possono riassegnare i numeri di abbinamento. Dopo che sia stato abbinato il quarto turno non è più consentita alcuna variazione dei numeri di abbinamento.
3	Late Entries	Inserimenti Tardivi
3.1	According to FIDE Tournament Rules, any prospective participant who has not arrived at the venue of a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless they show up at the venue in time before a pairing of another round. An exception may be made in the case of a registered participant who has given written notice in advance that they will be unavoidably late.	In conformità al Regolamento FIDE per i Tornei, ogni potenziale partecipante che non sia giunto alla sede di un torneo omologato FIDE prima dell'orario fissato per il sorteggio iniziale deve essere escluso dal torneo, salvo qualora si presenti in tempo per l'abbinamento di un altro turno. Si può fare eccezione per il caso di un partecipante preiscritto che abbia dato preavviso per iscritto di un suo ritardo inevitabile.
3.2	Where the Chief Arbiter decides to admit a latecomer:	Quando l'Arbitro Principale decida di ammettere un ritardatario:
3.2.1	if the player's notified time of arrival is in time for the start of the first round, the player is given a pairing number and paired in the usual way.	se l'orario di arrivo preannunciato è in tempo per il primo turno, al giocatore viene assegnato un numero di abbinamento ed è abbinato nel modo consueto.
3.2.2	if the player's notified time of arrival is in time only for the start of the second (or third) round ("Late Entry"), then the player is not paired for the rounds which they cannot play. Instead, they receive no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and are given an appropriate pairing number and paired only when they actually arrive.	se l'orario di arrivo preannunciato è in tempo solo per l'inizio del secondo (o terzo) turno ("Inserimento tardivo"), il giocatore non viene abbinato per i turni che non può giocare. Per i turni non giocati riceve zero punti (salvo qualora le regole del torneo stabiliscano diversamente) e gli viene assegnato un numero di abbinamento e viene abbinato solo quando effettivamente arriva.
3.3	If there are late entries, the Pairing Numbers that were given at the start of the tournament are considered provisional. The definitive Pairing Numbers are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.	Se ci sono degli inserimenti tardivi, i numeri di abbinamento assegnati all'inizio del torneo sono considerati provvisori. I numeri di abbinamento definitivi sono assegnati solo quando la lista dei giocatori viene chiusa e le conseguenti correzioni sono state riportate nei tabelloni.
4	Pairing, colour and publishing rules	Abbinamenti, colori e regole di pubblicazione
4.1	Adjourned games are considered draws for pairing purposes only.	Ai soli fini dell'abbinamento, le partite aggiornate sono considerate patte.
4.2	A player who is absent without notifying the arbiter will be considered as withdrawn, unless the absence is explained with acceptable arguments before the next pairing is published.	Un giocatore che si assenti senza darne notizia all'arbitro sarà considerato ritirato, a meno che l'assenza sia giustificata con validi argomenti prima che sia pubblicato il turno successivo.
4.3	Players who withdraw from the tournament will no longer be paired.	I giocatori che si ritirano dal torneo non verranno più abbinati.
4.4	Players known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score zero (unless the rules of the tournament say otherwise).	I giocatori dei quali si sappia in anticipo che non giocheranno un determinato turno, non saranno abbinati per quel turno ed otterranno zero punti (salvo qualora le regole del torneo stabiliscano diversamente).
4.5	Only played games count in situations where the colour sequence is meaningful. So, for instance, a player with a colour history of BWB=W (i.e. no valid game in round-4) will be treated as if their colour history was =BWBW. WB=WB will count as =WBWB, BWW=B=W as =BWWBW and so on.	Nelle situazioni in cui è significativa la storia del colore, vengono considerate solo le partite effettivamente giocate. Per esempio, un giocatore con una storia colore BWB=W (cioè che non ha giocato una partita valida nel quarto turno) sarà trattato come se la sua storia colore fosse =BWBW. WB=WB conterà come =WBWB, BWW=B=W come

		= = BWBW e così via.
4.6	Two paired players, who did not play their game, may be paired together in a future round.	Due giocatori abbinati tra loro che non abbiano giocato la partita, possono essere abbinati in un turno successivo.
4.7	The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.	I risultati di un turno saranno pubblicati nel luogo di pubblicazione designato all'ora preannunciata secondo il ruolino di marcia del torneo.
4.8	If either	Se
4.8.1	a result was written down incorrectly, or	un risultato è stato scritto erroneamente, oppure
4.8.2	a game was played with the wrong colours, or	una partita è stata giocata a colori invertiti, oppure
4.8.3	a player's rating has to be corrected (and playing numbers possibly recomputed as in Article 3.3),	si è dovuto correggere il rating di un giocatore (ed eventualmente i numeri di abbinamento sono stati ricalcolati secondo l'Articolo 3.3),
	and a player communicates this to the arbiter within a given deadline after publication of results, the new information shall be used for the standings and the pairings of the next round. The deadline shall be fixed in advance according to the timetable of the tournament. If the error notification is made after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done. If the error notification is made after the end of the next round, the correction will be made after the tournament for submission to rating evaluation only.	ed un giocatore ne dà comunicazione all'arbitro, dopo la pubblicazione dei risultati, entro un orario limite prefissato, le nuove informazioni saranno utilizzate per le classifiche e gli abbinamenti del turno successivo. L'orario limite sarà prefissato in accordo con il ruolino di marcia del torneo. Se l'errore viene notificato dopo l'abbinamento, ma prima della fine del turno successivo, sarà preso in considerazione per l'abbinamento successivo. Se la notifica dell'errore avviene dopo la fine del turno successivo, la correzione sarà fatta dopo il torneo ed ai soli fini del calcolo delle variazioni di rating.
4.9	After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them. The sorting criteria are (with descending priority)	Dopo aver completato l'abbinamento, e prima di pubblicarlo, si devono riordinare le coppie. I criteri di ordinamento (in ordine di priorità discendente) sono:
4.9.1	the score of the higher ranked player of the involved pair;	il punteggio del giocatore in posizione superiore della coppia interessata;
4.9.2	the sum of the scores of both players of the involved pair;	la somma dei punteggi di entrambi i giocatori della coppia interessata;
4.9.3	the rank according to the Initial Order (see Article 2) of the higher ranked player of the involved pair.	la posizione secondo l'ordinamento iniziale (vedi Articolo 2) del giocatore in posizione superiore della coppia interessata.
4.10	Once published, the pairings shall not be changed unless they are found to violate Article 2 of the Basic Rules for Swiss Systems (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>).	Una volta pubblicati, gli abbinamenti non dovranno essere modificati a meno che non si riscontri che violano l'Articolo 2 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri (<i>Due giocatori non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta</i>).

04.3 FIDE (Dutch) System Sistema FIDE (Olandese)

*Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025*

0.	Terms and definitions <i>Terms and Definitions added at the 88th FIDE Congress in Goy nuk 2017.</i> <i>See http://spp.fide.com/fide-dutch-extras/</i>	Terminologia e definizioni <i>La sezione <u>Terms and Definitions</u> è stata aggiunta dall'88° Congresso FIDE di Goy nuk 2017.</i> <i>Vedi http://spp.fide.com/fide-dutch-extras/</i>
1.	Introductory remarks and definitions	Note introduttive e definizioni
1.1	Initial ranking list See the Initial Order section of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	Lista di ordinamento iniziale Vedi la sezione Ordinamento iniziale delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.
1.2	Order For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively:	Ordinamento Ai fini dell'abbinamento, i giocatori sono ordinati secondo, rispettivamente:
1.2.1	Score	Punteggio
1.2.2	Pairing numbers assigned to the players accordingly to the initial ranking list and subsequent modifications depending on possible late entries or rating adjustments	Numeri di abbinamento assegnati ai giocatori secondo la lista di ordinamento iniziale e successive modificazioni per eventuali inserimenti tardivi o correzioni di rating.
1.3	Scoregroups and pairing brackets	Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento
1.3.1	A scoregroup is composed of (all) the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da (tutti) i giocatori con lo stesso punteggio.
1.3.2	A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from a non-empty scoregroup (called resident players) and (possibly) of players who remained un-paired after the pairing of the previous bracket.	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori da abbinare. È composta da giocatori provenienti da un gruppo di punteggio non vuoto (detti "residenti") e (eventualmente) da giocatori rimasti spaati nell'abbinamento della bracket precedente.
1.3.3	A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise it is heterogeneous.	Una bracket (di abbinamento) è omogenea se tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio; altrimenti è eterogenea.
1.3.4	A remainder (pairing bracket) is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see Article 2.3 for further details).	Un residuo (o bracket di abbinamento residua) è una sotto-bracket di una bracket eterogenea, contenente alcuni dei suoi giocatori residenti (vedi l'Articolo 2.3 per ulteriori dettagli).
1.4	Floater and floats	Floater e float
1.4.1	A downfloater is a player who remains unpaired in a bracket, and is thus moved to the next bracket. In the destination bracket, such players are called "moved-down players" (MDPs for short).	Un downfloater è un giocatore che rimane spaato in una bracket, e viene quindi spostato alla bracket successiva. Nella bracket di destinazione, questi giocatori sono detti "moved-down players" [lett. "giocatori spostati in basso", <i>NdT</i>], (abbreviato in MDP).
1.4.2	After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player receives a downfloat, the lower one an upfloat.	Dopo che due giocatori con punteggi diversi hanno giocato l'uno contro l'altro in un turno, il giocatore a punteggio superiore riceve un downfloat, mentre quello a punteggio inferiore riceve un upfloat.
1.4.3	A player who, for whatever reason, scores without playing in a round more points than those rewarded for a loss, also receives a downfloat.	Un giocatore che, per qualsiasi ragione, ottenga in un turno, senza giocare, più punti di quanti siano assegnati per la sconfitta, riceve anch'esso un downfloat.
1.5	Byes	Bye
1.5.1	See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems (<i>Should the number of players to be paired be odd, one player is</i>	Vedi l'Articolo 3 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri (<i>Se il numero dei giocatori da abbinare dovesse essere dispari,</i>

<p><i>unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise).</i></p>	<p><i>un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un bye assegnato dall'abbinamento: nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la vittoria, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente).</i></p>
<p>1.6 Colour differences and colour preferences</p>	<p>Differenza colore e preferenza di colore</p>
<p>1.6.1 The colour difference of a player is the number of games played with white minus the number of games played with black by this player.</p>	<p>La differenza colore di un giocatore è il numero di partite da lui giocate con il bianco meno il numero di partite giocate con il nero.</p>
<p>1.6.2 The colour preference is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.</p>	<p>La preferenza di colore è il colore che un giocatore dovrebbe idealmente ricevere nella successiva partita, e può essere determinata per ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita.</p>
<p>1. An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds they played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white.</p>	<p>1. La preferenza di colore assoluta si verifica quando la differenza colore di un giocatore è maggiore di 1 o minore di -1, o quando un giocatore abbia ricevuto lo stesso colore negli ultimi due turni che ha giocato. La preferenza è al bianco quando la differenza colore è minore di -1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il nero. La preferenza è al nero quando la differenza colore è maggiore di +1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il bianco.</p>
<p>2. A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white).</p>	<p>2. La preferenza di colore forte si verifica quando la differenza colore di un giocatore sia +1 (preferenza per il nero) o -1 (preferenza per il bianco).</p>
<p>3. A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game they played.</p>	<p>3. La preferenza di colore debole si verifica quando la differenza colore di un giocatore sia zero, ed è verso l'alternanza dei colori rispetto alla precedente partita giocata.</p>
<p>4. Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).</p>	<p>4. I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita non hanno alcuna preferenza di colore (viene soddisfatta la preferenza dell'avversario).</p>
<p>1.7 Topscorers</p>	<p>Topscorer</p>
<p>1.7.1 Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament.</p>	<p>I "topscorer" sono i giocatori che hanno un punteggio superiore al 50% del punteggio massimo possibile nell'abbinamento dell'ultimo turno del torneo.</p>
<p>1.8 Pairing Score Difference (PSD)</p>	<p>Pairing Score Difference¹ (PSD)</p>
<p>1.8.1 The pairing of a bracket is composed of pairs and downfloaters.</p>	<p>L'abbinamento di una bracket è costituito da coppie e downfloater.</p>
<p>1.8.2 Its Pairing Score Difference is a list of score-differences (<i>SD</i>, see below), sorted from the highest to the lowest.</p>	<p>La sua Pairing Score Difference è una lista di differenze di punteggio (<i>SD</i>, vedi sotto), ordinate dalla più grande alla più piccola.</p>
<p>1.8.3 For each pair in a pairing, the <i>SD</i> is defined as the absolute value of the difference between the scores of the two players who constitute the pair.</p>	<p>Per ciascuna coppia nell'abbinamento, la <i>SD</i> è definita come il valore assoluto della differenza tra i punteggi dei due giocatori che formano la coppia.</p>
<p>1.8.4 For each downfloater, the <i>SD</i> is defined as the difference between the score of the downfloater, and an artificial value that is one point less than the score of the lowest ranked player of the current bracket (even when this yields a negative value).</p>	<p>Per ciascun downfloater, la <i>SD</i> è definita come la differenza tra il punteggio del downfloater ed un valore artificiale che è un punto meno del punteggio del giocatore a punteggio più basso della bracket corrente (anche se questo dovesse dare un valore negativo).</p>
<p><i>Note: The artificial value defined above was chosen in order to be strictly less than the lowest score of the bracket, and generic enough to work with different scoring-point systems and in presence of non-existent, empty or sparsely populated scoregroups that may follow the current one.</i></p>	<p><i>Nota: Il valore artificiale sopra definito è stato scelto perché sia strettamente minore del più basso punteggio della bracket, ed abbastanza generico da funzionare con sistemi di punteggio diversi ed in presenza di eventuali gruppi di punteggio successivi inesistenti, vuoti o scarsamente popolati.</i></p>
<p>1.8.5 PSD(s) are compared lexicographically (<i>i.e.</i> their respective <i>SD</i>(s) are compared one by one from first to last - in the first</p>	<p>Il confronto tra PSD è lessicografico (<i>cioè</i> le rispettive <i>SD</i> componenti sono confrontate una ad una dalla prima</p>

¹ Letteralmente, "Differenza di punteggio dell'abbinamento"; qui si è però preferito mantenere il termine originale per evitare possibili ambiguità.

	<p>corresponding SD(s) that are different, the smallest one defines the lower PSD).</p>	<p>all'ultima – la più piccola tra le due prime SD corrispondenti che risultano diverse, definisce la PSD minore).</p>
1.9	Round-Pairing Outlook	Panoramica dell'abbinamento di un turno
1.9.1	The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1]-[C3] (see Article 3.1) have been complied with.	L'abbinamento di un turno (detto "round-pairing") è completo se tutti i giocatori sono stati abbinati (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti da [C1] a [C3] (vedi Articolo 3.1) sono soddisfatti.
1.9.2	The pairing process starts with the top scoregroup, and continues bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.	Il processo di abbinamento inizia dal gruppo di punteggio superiore e continua bracket dopo bracket fino a quando tutti i gruppi di punteggio, in ordine decrescente, sono stati esauriti e l'abbinamento del turno è completo.
1.9.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do.	Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, l'arbitro dovrà decidere cosa fare.
	<i>Note: Article 2 describes the pairing process of a single bracket.</i>	<i>Nota: L'Articolo 2 descrive il processo di abbinamento di una singola bracket.</i>
	<i>Article 3 describes all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).</i>	L'Articolo 3 descrive tutti i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).
	<i>Article 5 describes the colour allocation rules that determine which players will play with White.</i>	L'Articolo 5 descrive le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il bianco.
2	Pairing process for a bracket	Processo di abbinamento per una bracket
2.1	Parameters definitions	Definizioni dei parametri
2.1.1	M0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero.	M0 è il numero di MDP provenienti dalla bracket precedente. Può essere zero.
2.1.2	MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see [C.6], Article 3.4.1).	MaxPairs è il massimo numero di coppie che si possono produrre nella bracket in esame (vedi [C.6], Articolo 3.4.1).
	<i>Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.</i>	<i>Nota: MaxPairs di solito è uguale al numero di giocatori diviso per due e arrotondato all'intero inferiore. Se però ad esempio M0 è maggiore del numero di giocatori residenti, MaxPairs può essere al più uguale al numero dei residenti.</i>
2.1.3	M1 is the maximum number of MDP(s) that can be paired in the bracket (see [C7], Article 3.4.2).	M1 è il massimo numero di MDP da abbinare nella bracket (vedi [C.7], Articolo 3.4.2).
	<i>Note: M1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, M1 is at most equal to the number of resident players. M1 can never be greater than MaxPairs.</i>	<i>Nota: M1 di solito è uguale al numero di MDP provenienti dalla bracket precedente. Se però ad esempio M0 è maggiore del numero di giocatori residenti, M1 può essere al più uguale al numero dei residenti. M1 non può mai essere maggiore di MaxPairs.</i>
2.2	Subgroups (Original Composition)	Sottogruppi (Composizione Originale)
2.2.1	To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2. S1 initially contains the highest N1 players (sorted according to Article 1.2), where N1 is either M1 (in a heterogeneous bracket) or MaxPairs (otherwise).	Per comporre l'abbinamento, di solito si suddivide ciascuna bracket in due sottogruppi detti S1 ed S2. S1 contiene inizialmente gli N1 giocatori superiori (ordinati secondo l'Articolo 1.2), dove N1 ha il valore di M1 (in una bracket eterogenea) oppure di MaxPairs (altrimenti [ovvero in una bracket omogenea o residuo, NdT]).
2.2.2	S2 initially contains all the remaining resident players.	S2 inizialmente contiene tutti i rimanenti giocatori residenti.
2.2.3	When M1 is less than M0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (in number of M0 – M1), who are neither in S1 nor in S2, are said to be in a Limbo.	Quando M1 è minore di M0, alcuni tra gli MDP non sono contenuti in S1. Gli MDP esclusi (in numero M0 – M1), che non fanno parte ne' di S1 ne' di S2, sono detti essere in un Limbo.
	<i>Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket, and are thus bound to double-float.</i>	<i>Nota: i giocatori del Limbo non possono essere abbinati in questa bracket, e quindi dovranno per forza flottare.</i>
2.3	Preparation of the candidate	Preparazione del candidato
2.3.1	S1 players are tentatively paired with S2 players, the first	I giocatori di S1 sono provvisoriamente abbinati con i

	one from S1 with the first one from S2, the second one from S1 with the second one from S2 and so on.	giocatori di S2, il primo di S1 con il primo di S2, il secondo di S1 con il secondo di S2 e così via.
2.3.2	In a homogeneous bracket: the pairs formed as explained in Article 2.3.1 and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing).	In una bracket omogenea: le coppie formate come illustrato dall'Articolo 2.3.1 e tutti i giocatori che rimangono spaiati (che dovranno per forza diventare downfloater) costituiscono un (abbinamento) candidato.
2.3.3	In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained in Article 2.3.1 match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called a MDP-Pairing. The remaining resident players (<i>if any</i>) give rise to the remainder (see Article 1.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket. <i>Note: M1 may sometimes be zero. In this case, S1 will be empty and the MDP(s) will all be in the Limbo. Hence, the pairing of the heterogeneous bracket will proceed directly to the remainder.</i>	In una bracket eterogenea: le coppie formate come illustrato dall'Articolo 2.3.1 abbinano M1 MDP di S1 con M1 giocatori residenti di S2. Questo è detto <i>MDP-Pairing</i> ("Abbinamento degli MDP"). I rimanenti giocatori residenti (se ce ne sono) danno origine al residuo (vedi Articolo 1.3), che viene quindi abbinato con le stesse regole usate per le bracket omogenee. <i>Nota: talvolta M1 può valere zero. In questi casi, S1 è vuoto e tutti gli MDP si trovano nel Limbo, perciò l'abbinamento della bracket eterogenea procede direttamente al residuo.</i>
2.3.4	A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by a MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.	Un (abbinamento) candidato per una bracket eterogenea è composto da un abbinamento degli MDP e da un candidato per il residuo che ne segue. Tutti i giocatori nel Limbo dovranno per forza diventare downfloater.
2.4	Evaluation of the candidate If the candidate built as shown in Article 2.3 complies with all criteria from [C1] to [C5] (see Articles 3.1 to 3.3), and all the quality criteria from [C6] to [C21] (see Article 3.4) are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply Article 2.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply Article 2.8.	Valutazione del candidato Se il candidato costruito come illustrato nell'Articolo 2.3 soddisfa tutti i criteri da [C1] a [C5] (vedi Articoli da 3.1 a 3.3), e tutti i criteri di qualità da [C6] a [C21] (vedi Articolo 3.4), il candidato è detto "perfetto" ed è (immediatamente) accettato. Altrimenti si applicherà l'Articolo 2.5 per trovare un candidato perfetto; se non ne esiste alcuno, si applica l'Articolo 2.8.
2.5	Actions when the candidate is not perfect	Azioni quando il candidato non è perfetto
2.5.1	The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced.	La composizione di S1, del Limbo e di S2 deve essere modificata in maniera da produrre un candidato diverso.
2.5.2	Articles 2.6 (for homogeneous brackets and remainders) and 2.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied.	Gli articoli 2.6 (per le bracket omogenee ed i residui) e 2.7 (per le bracket eterogenee) definiscono l'esatta sequenza nella quale si devono applicare le modifiche.
2.5.3	After each alteration, a new candidate shall be built (see Article 2.3) and evaluated (see Article 2.4).	Dopo ciascuna modifica, un nuovo candidato verrà costruito (vedi Articolo 2.3) e valutato (vedi Articolo 2.4).
2.6	Alterations in homogeneous brackets or remainders	Modifiche in bracket omogenee e residui
2.6.1	Alter the order of the players in S2 with a transposition (see Article 4.2). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (see Article 2.2) applying an exchange of resident players between S1 and S2 (see Article 4.3) and reordering the newly formed S1 and S2 according to Article 1.2.	Modificare l'ordine dei giocatori in S2 con una trasposizione (vedi Articolo 4.2). Se nessuna ulteriore trasposizione di S2 è disponibile per l'S1 corrente, modificare gli S1 ed S2 originali (vedi Articolo 2.2) con l'applicazione di uno scambio di giocatori residenti tra S1 ed S2 (vedi Articolo 4.3) e riordinare i nuovi S1 ed S2 secondo l'Articolo 1.2.
2.7	Alterations in heterogeneous brackets	Modifiche in bracket eterogenee
2.7.1	Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see Article 2.6). <i>Note: The original subgroups of the remainder, which will be used throughout all the remainder pairing process, are the ones formed right after the MDP-Pairing. They are called S1R and S2R (to avoid any confusion with the subgroups S1 and S2 of the complete heterogeneous bracket).</i>	Sul residuo, si opera con le stesse regole usate per le bracket omogenee (vedi l'Articolo 2.6). <i>Nota: I sottogruppi originali del residuo, che saranno usati durante tutto il relativo processo di abbinamento, sono quelli formati immediatamente dopo l'abbinamento degli MDP e sono chiamati S1R ed S2R (per evitare ogni possibile confusione con i sottogruppi S1 ed S2 della bracket eterogenea completa).</i>
2.7.2	If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a transposition (see D.1), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written above).	Se nessun'altra trasposizione o scambio è disponibile per S1R ed S2R, modificare l'ordine dei giocatori in S2 con una trasposizione (vedi D.1) formando un nuovo abbinamento degli MDP ed eventualmente un nuovo residuo (da elaborare

	<p>2.7.3 If no more transpositions are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see Article 2.2), applying an exchange of MDPs between S1 and the Limbo (see Article 4.4), reordering the newly formed S1 according to Article 1.2 and restoring S2 to its original composition.</p>	<p>come sopra descritto).</p> <p>Se per l'S1 corrente non è disponibile alcun'altra trasposizione, se possibile (cioè, se c'è un Limbo) modificare l'S1 originale ed il Limbo (vedi l'Articolo 2.2) applicando uno scambio di MDP tra S1 ed il Limbo (vedi l'Articolo 4.4), riordinando il nuovo S1 secondo l'Articolo 1.2 e ripristinando S2 alla sua composizione originale.</p>
2.8	Actions when no perfect candidate exists	Azioni quando non esiste alcun candidato perfetto
	<p>2.8.1 Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies the PAB Criterion ([C5], see Article 3.3) or a quality criterion ([C6]-[C21], see Article 3.4) of higher priority; or, all quality criteria being equally satisfied, it is generated earlier than the other one in the sequence of the candidates (see Articles 2.6 or 2.7).</p>	<p>Scegliere il migliore tra i candidati disponibili. A questo scopo, si deve considerare che un candidato è migliore di un altro se soddisfa meglio il criterio per il PAB ([C5], vedi Articolo 3.3) o un criterio di qualità ([C6]-[C21], vedi Articolo 3.4) di priorità maggiore; oppure, se tutti i criteri di qualità sono ugualmente rispettati, se è generato prima nella sequenza dei candidati (vedi gli Articoli 2.6 o 2.7).</p>
3.	Pairing criteria	Criteri di abbinamento
3.1	Absolute Criteria	Criteri assoluti
	<p>No pairing shall violate the following absolute criteria:</p>	<p>Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:</p>
3.1.1	<p>[C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>).</p>	<p>[C1] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 2 (<i>Due giocatori non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta.</i>).</p>
3.1.2	<p>[C2] See the Basic Rules for Swiss, Article 4 (<i>A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye</i>)</p>	<p>[C2] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 4 (<i>Un giocatore che abbia già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o abbia già ottenuto in un singolo turno, senza giocare, tanti punti quanti sono attribuiti per una vittoria, non dovrà ricevere il bye assegnato dall'abbinamento</i>).</p>
3.1.3	<p>[C3] Non-topscorers (see Article 1.7) with the same absolute colour preference (see Article 1.6.2.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7)</p>	<p>[C3] Giocatori non topscorer (vedi Articolo 1.7) con la stessa preferenza assoluta (vedi Articolo 1.6.2.1) non devono essere abbinati tra loro (vedi le <u>Regole di base per i Sistemi Svizzeri</u>, Articoli 6 e 7).</p>
3.2	Completion Criterion	Criterio di completamento
3.2.1	<p>[C4] After the bracket has been paired, its downfloaters, together with the players from all the remaining scoregroups, shall allow the completion of the round-pairing</p>	<p>[C4] Dopo che la bracket è stata abbinata, i suoi downfloater, insieme ai giocatori di tutti i rimanenti gruppi di punteggio, devono permettere di completare l'abbinamento del turno.</p>
3.3	PAB Criterion	Criterio per il PAB
3.3.1	<p>[C5] Minimise the score of the assignee of the pairing-allocated-bye.</p>	<p>Minimizzare il punteggio dell'assegnatario del bye assegnato dal sistema.</p>
3.4	Quality Criteria	Criteri di qualità
	<p>To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:</p>	<p>Per ottenere il miglior abbinamento possibile per una bracket, si devono soddisfare il più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:</p>
3.4.1	<p>[C6] Minimise the number of downfloaters (<i>equivalent to: maximise the number of pairs</i>).</p>	<p>[C6] Minimizzare il numero di downfloater (<i>equivalente a: massimizzare il numero di coppie</i>).</p>
3.4.2	<p>[C7] Minimise the PSD (<i>This means: maximise the number of paired MDP(s); and, as far as possible, pair the ones with the highest scores</i>).</p>	<p>[C7] Minimizzare il PSD (<i>questo significa: massimizzare il numero di MDP abbinati; ed abbinare per quanto possibile quelli a punteggio maggiore</i>).</p>
3.4.3	<p>[C8] Choose the set of downfloaters so that in the following bracket every criterion from [C1] to [C7] (see Articles 3.1 to 3.4.2) is complied with.</p>	<p>[C8] Scegliere l'insieme di downfloater in modo che nella bracket successiva siano soddisfatti tutti i criteri da C.1 a C.7 (vedi Articoli da 3.1 a 3.4.2).</p>
3.4.4	<p>[C9] Minimise the number of unplayed games of the assignee of the pairing-allocated-bye.</p>	<p>[C9] Minimizzare il numero di partite non giocate dell'assegnatario del bye assegnato dal sistema.</p>
3.4.5	<p>[C10] Minimise the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or</p>	<p>[C10] Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer aventi differenza colore maggiore di +2 o minore</p>

	lower than -2.	di -2.
3.4.6	[C11] Minimise the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.	[C11] Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer che ricevono lo stesso colore tre volte di seguito.
3.4.7	[C12] Minimise the number of players who do not get their colour preference.	[C12] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza di colore.
3.4.8	[C13] Minimise the number of players who do not get their strong colour preference.	[C13] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza forte di colore.
3.4.9	[C14] Minimise the number of players who receive the same downfloat as the previous round.	[C14] Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso downfloat del turno precedente.
3.4.10	[C15] Minimise the number of players who receive the same upfloat as the previous round.	[C15] Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso upfloat del turno precedente.
3.4.11	[C16] Minimise the number of players who receive the same downfloat as two rounds before.	[C16] Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso downfloat di due turni prima.
3.4.12	[C17] Minimise the number of players who receive the same upfloat as two rounds before.	[C17] Minimizzare il numero di giocatori che ricevono lo stesso upfloat di due turni prima.
3.4.13	[C18] Minimise the score differences of players who receive the same downfloat as the previous round.	[C18] Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso downfloat del turno precedente.
3.4.14	[C19] Minimise the score differences of players who receive the same upfloat as the previous round.	[C19] Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso upfloat del turno precedente.
3.4.15	[C20] Minimise the score differences of players who receive the same downfloat as two rounds before.	[C20] Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso downfloat di due turni prima.
3.4.16	[C21] Minimise the score differences of players who receive the same upfloat as two rounds before.	[C21] Minimizzare le differenze di punteggio dei giocatori che ricevono lo stesso upfloat di due turni prima.
4.	Rules for the sequential generation of the pairings	Regole per la generazione sequenziale degli abbinamenti
4.1	In-Bracket Sequence-Number (BSN)	Numero progressivo di sequenza nella bracket (BSN)
4.1.1	Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket shall be tagged with consecutive BSNs representing their respective ranking order (according to Article 1.2) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).	Prima di effettuare qualsiasi trasposizione o scambio, a ciascun giocatore della bracket sarà assegnato un BSN progressivo, che rappresenta il rispettivo ordine (secondo l'Articolo 1.2) nella bracket (cioè 1, 2, 3, 4, ...)
4.2	Transpositions in S2	Trasposizioni in S2
4.2.1	A transposition is a change in the order of the BSNs (<i>all representing resident players</i>) in S2.	Una trasposizione è un cambiamento nell'ordine dei BSN in S2 (<i>che rappresentano tutti dei giocatori residenti</i>).
4.2.2	All the possible transpositions are sorted depending on the lexicographic value of their first N1 BSN(s), where N1 is the number of BSN(s) in S1 (<i>the remaining BSN(s) of S2 are ignored in this context, because they represent players bound to constitute the remainder in case of a heterogeneous bracket; or bound to downfloat in case of a homogeneous bracket - e.g. in a 11-player homogeneous bracket, it is 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transpositions); if the bracket is heterogeneous with two MDPs, it is: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transpositions)</i>).	Tutte le possibili trasposizioni sono ordinate secondo il valore lessicografico dei loro primi N1 BSN, dove N1 è il numero di BSN in S1 (<i>in questo contesto, i rimanenti BSN di S2 sono ignorati, perché rappresentano giocatori che, nel caso di una bracket eterogenea, dovranno per forza formare il residuo; ovvero, nel caso di una bracket omogenea, saranno costretti a flottare - ad es., in una bracket omogenea con 11 giocatori, è 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 trasposizioni); se invece la bracket è eterogenea con due MDP, si ha: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 trasposizioni)</i>).
4.3	Exchanges in Homogeneous Brackets or Remainders (original S1 ↔ original S2)	Scambi nelle Bracket Omogenee o nei Residui (S1 originale ↔ S2 originale)
4.3.1	An exchange in a homogeneous bracket (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (<i>all representing resident players</i>) between the original S1 and the original S2.	Uno scambio in una bracket omogenea (o "scambio di residenti") è un interscambio tra due gruppi egualmente numerosi di BSN (<i>che rappresentino tutti giocatori residenti</i>) tra l'S1 originale e l'S2 originale.
4.3.2	In order to sort all the possible resident-exchanges, apply the following "comparison rules between two resident-exchanges" in the specified order (<i>i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one</i>).	Per ordinare tutti i possibili scambi di residenti, applicare le seguenti "regole di confronto tra due scambi di residenti" nell'ordine specificato (<i>cioè, se una regola non discrimina tra due scambi, passare alla successiva</i>).

<p>4.3.3</p>	<p>The priority goes to the exchange having:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 the smallest number of exchanged BSN(s) (<i>e.g. exchanging just one BSN is better than exchanging two of them</i>). 2 the smallest difference between “the sum of the BSN(s) moved from the original S2 to S1 and the sum of the BSN(s) moved from the original S1 to S2” (<i>e.g. in a bracket containing eleven players, exchanging 6 with 4 is better than exchanging 8 with 5; similarly exchanging 8+6 with 4+3 is better than exchanging 9+8 with 5+4; and so on</i>). 3 the highest different BSN among those moved from the original S1 to S2 (<i>e.g. moving 5 from S1 to S2 is better than moving 4; similarly, 5-2 is better than 4-3; 5-4-1 is better than 5-3-2; and so on</i>). 4 the lowest different BSN among those moved from the original S2 to S1 (<i>e.g. moving 6 from S2 to S1 is better than moving 7; similarly, 6-9 is better than 7-8; 6-7-10 is better than 6-8-9; and so on</i>). 	<p>La priorità va agli scambi aventi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 il minor numero di BSN scambiati (<i>ad es., scambiare un solo BSN è meglio che scambiarne due</i>). 2 la minore differenza tra “la somma dei BSN spostati dall’S2 originale ad S1, e la somma dei BSN spostati dall’S1 originale ad S2” (<i>ad es., in una bracket contenente 11 giocatori, scambiare 6 con 4 è meglio che scambiare 8 con 5; analogamente, scambiare 8+6 con 4+3 è meglio che scambiare 9+8 con 5+4; e così via</i>). 3 il primo BSN diverso più grande tra quelli spostati dall’S1 originale ad S2 (<i>ad es., spostare 5 da S1 ad S2 è meglio che spostare 4; analogamente, 5-2 è meglio di 4-3; 5-4-1 è meglio di 5-3-2; e così via</i>). 4 il primo BSN diverso più piccolo tra quelli spostati dall’S2 originale ad S1 (<i>ad es., spostare 6 da S2 ad S1 è meglio che spostare 7; analogamente, 6-9 è meglio di 7-8; 7-7-10 è meglio di 6-8-9; e così via</i>).
<p>4.4</p>	<p>Exchanges in Heterogeneous Brackets (original S1 ↔ original Limbo)</p>	<p>Scambi nelle Bracket Eterogenee (S1 originale ↔ Limbo originale)</p>
<p>4.4.1</p>	<p>An exchange in a heterogeneous bracket (also called a MDP-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (<i>all representing MDP(s)</i>) between the original S1 and the original Limbo.</p>	<p>Uno scambio in una bracket eterogenea (detto anche “scambio MDP”) è un interscambio tra due gruppi egualmente numerosi di BSN (che rappresentino tutti MDP) tra l’S1 originale ed il Limbo originale.</p>
<p>4.4.2</p>	<p>In order to sort all the possible MDP-exchanges, apply the following “comparison rules between two MDP-exchanges” in the specified order (<i>i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one</i>) to the players that are in the new S1 after the exchange.</p>	<p>Per ordinare tutti i possibili scambi MDP, applicare le seguenti “regole di confronto tra due scambi MDP” nell’ordine specificato (<i>cioè, se una regola non discrimina tra due scambi, passare alla successiva</i>) ai giocatori che si trovano nel nuovo S1 dopo lo scambio.</p>
<p>4.4.3</p>	<p>The priority goes to the exchange that yields a S1 having:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 the highest different score among the players represented by their BSN (<i>this comes automatically in complying with [C7] (see Article 3.4.2), which says to minimise the PSD of a bracket</i>). 2 the lowest lexicographic value of the BSN(s) (sorted in ascending order). 	<p>La priorità va allo scambio che restituisce un S1 avente:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 il massimo punteggio diverso tra i giocatori rappresentati dai rispettivi BSN (<i>questo è automaticamente soddisfatto rispettando C7 (vedi l’Articolo 3.4.2) che minimizza il PSD della bracket</i>). 2 il minor valore lessicografico dei BSN (ordinati per valore crescente).
<p>4.5</p>	<p>Next Element (follow-up of all Articles 4.2 to 4.4)</p>	<p>Elemento successivo (segue gli Articoli da 4.2 a 4.4)</p>
<p>4.5.1</p>	<p>Any time a sorting has been established in accordance with Articles 4.2 to 4.4, any application of the corresponding article, will pick the next element in the sorting order.</p>	<p>Ogni volta che si sia stabilito un ordinamento secondo gli Articoli da 4.2 a 4.4, ogni applicazione dell’articolo corrispondente prenderà l’elemento successivo nell’ordinamento.</p>
<p>5.</p>	<p>Colour allocation rules</p>	<p>Regole di assegnazione del colore</p>
<p>5.1</p>	<p>The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.</p>	<p>Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell’abbinamento del primo turno di gioco.</p>
<p>5.2</p>	<p>For each pair apply (with descending priority):</p>	<p>Per ciascun abbinamento, applicare (con priorità decrescente) i seguenti criteri:</p>
<p>5.2.1</p>	<p>Grant both colour preferences.</p>	<p>Soddisfare entrambe le preferenze di colore.</p>
<p>5.2.2</p>	<p>Grant the stronger colour preference. If both are absolute (topscorers, see Article 1.7) grant the wider colour difference (see Article 1.6).</p>	<p>Soddisfare la preferenza di colore più forte. Se entrambe sono assolute (topscorer, vedi l’Articolo 1.7), soddisfare la differenza colore più ampia (vedi l’Articolo 1.6).</p>
<p>5.2.3</p>	<p>Alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.</p>	<p>Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il bianco e l’altro il nero.</p>

	<i>Note: Always consider Article 4.5 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.</i>	<i>Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 4.5 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.</i>
5.2.4	Grant the colour preference of the higher ranked player.	Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento.
5.2.5	If the higher ranked player has an odd pairing number, give them the initial-colour; otherwise give them the opposite colour.	Se il giocatore più in alto nell'ordinamento ha numero di abbinamento dispari, assegnargli il colore-iniziale; altrimenti assegnargli il colore opposto.
	<i>Note: Always consider the Initial Order and Late Entries sections of the General Handling Rules for Swiss Tournaments for the proper management of the pairing numbers.</i>	<i>Nota: Per la corretta gestione dei numeri di abbinamento, tenere sempre in considerazione le sezioni Ordinamento Iniziale ed Inserimenti tardivi delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.</i>

04.4

Other FIDE-approved Pairing Systems

Altri Sistemi di Abbinamento approvati dalla FIDE

Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025

Use of these systems is deprecated unless for a system there is a FIDE endorsed program (see, in Appendix “Endorsement of a Software Program”, the Annex-3 “List of FIDE Endorsed Programs”) with a free pairing-checker (see Article 1.5 in the same appendix) able to verify tournaments run with this system.

L'uso di questi sistemi è deprecato, salvo qualora per un sistema sia disponibile un programma approvato dalla FIDE (vedi l'Allegato 3 “Lista dei programmi approvati dalla FIDE” dell'Appendice “Endorsement di un programma software”) dotato di uno strumento di verifica gratuito degli abbinamenti (vedi l'Articolo 1.5 nella stessa Appendice) in grado di verificare i tornei svolti con quel sistema.

04.4.1 Dubov System Sistema Dubov

Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025

0.	Preface <i>The DUBOV Swiss Pairing System is designed to maximise the fair treatment of the players. This means that a player having more points than another player during a tournament should have a higher performance rating as well as well. If the average rating of all players is nearly equal, like in a round robin tournament, the goal is reached. As a Swiss System is a statistical system, this goal can only be reached approximately. The approach is the attempt to equalise the average rating of the opponents (ARO, see Article 1.6) of all players of a scoregroup. Therefore, the pairing of a round will now pair players who have a low ARO against opponents having high ratings.</i>	Prefazione <i>Il sistema di abbinamento Dubov è progettato per rendere massimamente equo il trattamento dei giocatori. Questo significa che un giocatore che nel corso del torneo ottiene un punteggio maggiore di un altro giocatore dovrebbe anche avere una rating performance migliore. Se il rating medio di tutti i giocatori è circa uguale, come in un girone all'italiana, l'obiettivo è raggiunto. Poiché un Sistema Svizzero è un sistema statistico, l'obiettivo può essere raggiunto solo approssimativamente. L'approccio utilizzato è quello di tentare di bilanciare il rating medio degli avversari (ARO, vedi l'Articolo 1.6) dei giocatori in ogni gruppo di punteggio. A questo scopo, l'abbinamento del turno opporrà giocatori con ARO basso ad avversari con rating elevato.</i>
1.	Introductory Remarks and Definitions	Definizioni e note preliminari
1.1	Rating	Rating
1.1.1	Each player must have a rating.	Ogni giocatore deve avere un rating.
1.1.2	If a player does not have a rating, a provisional one must be assigned to the player by the arbiter.	Se un giocatore non ha un rating, l'arbitro gliene deve assegnare uno provvisorio.
1.2	Initial ranking list	Ordinamento iniziale
1.2.1	See the Initial Order section of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	Vedi la sezione Ordinamento iniziale delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.
1.2.2	Each time a player's rating is introduced or modified before the pairing of the fourth round, the arbiter must re-sort the initial ranking list according to the aforementioned section.	Ogni volta che si introduca o modifichi il rating di un giocatore prima dell'abbinamento del quarto turno, l'arbitro deve aggiornare l'ordinamento iniziale così come prescritto nella sezione citata.
1.3	Scoregroups and pairing brackets	Gruppi di punteggio e bracket d'abbinamento
1.3.1	A scoregroup is composed of all the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è formato da tutti i giocatori con uno stesso punteggio.
1.3.2	A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from the same scoregroup (called resident players) and (possibly) of players coming from lower scoregroups (called upfloaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori da abbinare; è composta da giocatori provenienti da uno stesso gruppo di punteggio (detti giocatori residenti) ed (eventualmente) da giocatori provenienti da gruppi di punteggio inferiori (detti <i>upfloater</i>).
	<i>Note: Unlike other systems, there are no downfloaters in the Dubov System.</i>	<i>Note: A differenza di altri sistemi, nel sistema Dubov non ci sono downfloater.</i>
1.4	Byes	Bye
1.4.1	See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems (<i>Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise</i>).	Vedi l'Articolo 3 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri (<i>Se il numero dei giocatori da abbinare dovesse essere dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un bye assegnato dall'abbinamento: nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la vittoria, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente</i>).
1.5	Colour differences and colour preferences	Differenze colore e preferenze di colore
1.5.1	The colour difference of a player is the number of games played with white minus the number of games played with	La differenza colore di un giocatore è il numero di partite da questi giocate con il bianco, meno il numero di partite

	black by this player.	giocate con il nero.
1.5.2	<p>The colour preference (<i>also called: due colour</i>) is the colour that a player should ideally receive for the next game.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds they played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white. 2. A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white). 3. A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game they played. 4. Players who did not play any games are considered to have a mild colour preference for black. 	<p>La preferenza di colore (<i>detta anche: colore atteso</i>) è il colore che il giocatore dovrebbe idealmente ricevere per la prossima partita.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Una preferenza di colore assoluta si ha quando la differenza colore di un giocatore è maggiore di 1 o minore di -1, o quando un giocatore abbia avuto lo stesso colore negli ultimi due turni che ha giocato. La preferenza è al bianco quando la differenza colore è minore di -1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il nero. La preferenza è al nero quando la differenza colore è maggiore di +1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il bianco. 2. Una preferenza di colore forte si ha quando la differenza colore di un giocatore sia +1 (preferenza per il nero) o -1 (preferenza per il bianco). 3. Una preferenza debole di colore si ha quando la differenza colore di un giocatore è zero, ed è verso l'alternanza dei colori rispetto alla precedente partita giocata. 4. I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita si considerano avere una preferenza debole di colore per il nero.
1.6	Average Rating of Opponents (ARO)	Rating medio degli avversari (ARO)
1.6.1	ARO is defined for each player who has played at least one game. It is given by the sum of the ratings of the opponents the player met over-the-board (<i>i.e. only played games are used to compute ARO</i>), divided by the number of such opponents, and rounded to the nearest integer number (the higher, if the division ends for 0.5).	L'ARO è definito per ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita. È dato dalla somma dei rating degli avversari incontrati alla scacchiera (<i>cioè, solo le partite giocate sono considerate per il calcolo dell'ARO</i>), divisa per il numero di questi avversari e arrotondata all'intero più vicino (quello superiore se la divisione finisce con 0,5).
1.6.2	ARO is computed for each player after each round as a basis for the pairings of the next round.	Dopo ogni turno si calcola l'ARO di ciascun giocatore, come base per l'abbinamento del turno successivo.
1.6.3	If a player has yet to play a game, their ARO is zero.	Se un giocatore non ha ancora giocato nessuna partita, il suo ARO è zero.
1.7	Maximum upfloater	Upfloater massimali
1.7.1	A player is said to be a maximum upfloater when they has already been upfloated a maximum number of times (MaxT).	Un giocatore è detto upfloater massimale quando è già stato trasferito al gruppo di punteggio superiore un numero massimo (MaxT) di volte.
1.7.2	MaxT is a parameter whose value depends on the number of rounds in the tournament (Rnds), and is computed with the following formula: MaxT = 2 + [Rnds/5] where [Rnds/5] means Rnds divided by 5 and rounded downwards.	MaxT è un parametro il cui valore dipende dal numero (Rnds) di turni del torneo, ed è calcolato con la seguente formula: MaxT = 2 + [Rnds/5] dove [Rnds/5] significa Rnds diviso per 5 ed arrotondato all'intero inferiore.
1.8	Round-Pairing Outlook	Panoramica dell'abbinamento di un turno
1.8.1	The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] to [C3] (see Article 3.1) have been complied with.	L'abbinamento di un turno (detto " <i>round-pairing</i> ") è completo se sono stati abbinati tutti i giocatori (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) nel rispetto dei criteri assoluti C1-C3 (vedi Articolo 3.1).
1.8.2	The pairing process starts with the assignment of the pairing-allocated-bye (see Article 2.1) and continues with the pairing of all the scoregroups (see Article 2.2), in descending order of score, until the round-pairing is complete.	Il processo di abbinamento inizia con l'attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento (vedi Articolo 2.1) e continua con l'abbinamento di tutti i gruppi di punteggio (vedi Articolo 2.2), in ordine di punteggio decrescente, fino a completare il round-pairing.
1.8.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter	Se completare il round-pairing è impossibile, l'arbitro

<p>shall decide what to do.</p> <p><i>Note: Article 2 describes the pairing procedures.</i></p> <p><i>Article 3 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).</i></p> <p><i>Article 5 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.</i></p> <p>2.</p> <p>2.1</p> <p>2.1.1</p> <p>2.1.2</p> <p>2.1.3</p> <p>2.1.4</p> <p>2.1.5</p> <p>2.2</p> <p>2.2.1</p> <p><i>Note: A pairing is legal when the criteria [C1], [C3] and [C4] (see Articles 3.1.1, 3.1.3 and 3.2.1 respectively) are complied with.</i></p> <p>2.2.2</p> <p><i>Note: In order to choose the best set of upfloaters, consider that the ensuing bracket (residents + upfloaters) is paired better than another one if it better satisfies a quality criterion ([C5] to [C10], see Article 3.3) of higher priority.</i></p> <p>2.2.3</p> <p>1. G1</p> <p>2. G2</p> <p>2.2.4</p> <p>1.</p> <p>2.</p>	<p>decide cosa fare.</p> <p><i>Nota: l'Articolo 2 descrive le procedure d'abbinamento.</i></p> <p><i>L'Articolo 3 definisce i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).</i></p> <p><i>L'Articolo 5 definisce le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il Bianco.</i></p> <p>Procedure di abbinamento</p> <p>Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento</p> <p>Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito al giocatore che:</p> <p>non abbia ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, né avuto vittorie a forfait in turni precedenti (vedi [C2], Articolo 3.1.2)</p> <p>permetta l'abbinamento di tutti i rimanenti giocatori (vedi [C4], Articolo 3.2.1)</p> <p>abbia il punteggio minimo</p> <p>abbia giocato il maggior numero di partite</p> <p>occupi la posizione inferiore nella lista di ordinamento iniziale (vedi Articolo 1.2)</p> <p>Processo di abbinamento della bracket</p> <p>Si determina il numero minimo di upfloater necessari per ottenere un abbinamento legale di tutti i (rimanenti) giocatori residenti del gruppo di punteggio.</p> <p><i>Nota: un abbinamento è legale quando soddisfa i criteri C1, C3 e C4 (vedi rispettivamente gli Articoli 3.1.1, 3.1.3 e 3.2.1).</i></p> <p>Scegliere il primo insieme di upfloater (primo nell'ordine dato dall'Articolo 4.2) che, insieme con i (rimanenti) giocatori residenti del gruppo di punteggio, produca un abbinamento che soddisfi al meglio i criteri di abbinamento (da [C1] a [C10], vedi articoli da 3.1 a 3.3).</p> <p><i>Nota: per scegliere l'insieme migliore di upfloater, si consideri che la bracket così formata (residenti più upfloater) è abbinata meglio di un'altra se soddisfa meglio un criterio di qualità ([C5]-[C10], vedi Articolo 3.3) di priorità maggiore.</i></p> <p>I giocatori della bracket vengono divisi in due sottogruppi:</p> <p>1. G1</p> <p>Questo sottogruppo inizialmente contiene i giocatori che hanno preferenza di colore per il Bianco, tranne qualora tutti i giocatori della bracket non abbiano ancora giocato nessuna partita (<i>come, ad esempio, al primo turno</i>). In quest'ultimo caso, il sottogruppo contiene la prima metà dei giocatori della bracket (secondo l'ordinamento iniziale).</p> <p>2. G2</p> <p>Questo sottogruppo inizialmente contiene i restanti giocatori della bracket.</p> <p>Ricomposizione di G1/G2</p> <p>1. Se alcuni giocatori del sottogruppo più piccolo (o di G1, se i sottogruppi sono ugualmente numerosi) devono per forza essere abbinati tra loro, un numero di giocatori pari al numero di queste coppie deve essere trasferito da questo sottogruppo all'altro. Trovare il migliore insieme di tali giocatori e procedere al trasferimento.</p> <p>2. Se ora in G1 (eventualmente modificato) il numero di</p>
--	---

	<p>is different from the number of players in (the possibly new) G2, in order to equalise the size of the two subgroups, extract the best set of players from the larger subgroup, and shift those players into the smaller subgroup.</p> <p><i>Note: Best, in both instances, means the first set of players (first in the order given by Article 4.3) that can yield a legal pairing that complies at best with [C7] (see Article 3.3.3).</i></p>	<p>giocatori è diverso dal numero di giocatori di G2 (eventualmente modificato), estrarre il migliore insieme possibile di giocatori dal sottogruppo più numeroso e trasferire questi giocatori nel sottogruppo meno numeroso, al fine di rendere uguali le dimensioni dei due sottogruppi.</p> <p><i>Nota: per migliore si intende in entrambi i casi il primo insieme di giocatori (primo nell'ordine dato dall'Articolo 4.3) che possa restituire un abbinamento legale che soddisfi al meglio [C7] (vedi Articolo 3.3.3).</i></p>
2.2.5	<p>Sort the players in (the possibly new) G1 in order of ascending ARO or, when AROs are equal, according to the initial ranking list - highest initial ranking first and so on. S1 is the subgroup resulting from such sorting.</p> <p><i>Note: The sorting of G2 players is described in Article 4.3.</i></p>	<p>Disporre i giocatori di G1 (eventualmente modificato) in ordine di ARO crescente o, a parità di ARO, secondo l'ordinamento iniziale: per primo quello con posizione superiore nell'ordinamento iniziale e così via. S1 è il sottogruppo risultante da questo ordinamento.</p> <p><i>Nota: L'ordinamento dei giocatori di G2 è descritto nell'Articolo 4.3.</i></p>
2.2.6	<p>Choose T2, which is the first such transposition of G2 players (transpositions are sorted by Article 4.4) that can yield a legal pairing, according to the following generation rule: the first player of S1 is paired with the first player of T2, the second player of S1 with the second player of T2, and so on.</p>	<p>Scegliere T2, che è la prima trasposizione dei giocatori di G2 (le trasposizioni sono ordinate secondo la regola D.3) che possa restituire un abbinamento legale secondo la seguente regola di generazione: il primo giocatore di S1 è abbinato con il primo giocatore di T2, il secondo giocatore di S1 con il secondo di T2 e così via.</p>
3.	Pairing Criteria	Criteri di abbinamento
3.1	Absolute Criteria	Criteri Assoluti
	No pairing shall violate the following absolute criteria:	Nessun abbinamento può violare i seguenti criteri assoluti:
3.1.1	[C1] See the <u>Basic Rules for Swiss</u> , Article 2 (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>).	[C1] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 2 (<i>Due giocatori non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta.</i>).
3.1.2	[C2] See the <u>Basic Rules for Swiss</u> , Article 4 (<i>A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye</i>).	[C2] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 4 (<i>Un giocatore che abbia già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o abbia già ottenuto in un singolo turno, senza giocare, tanti punti quanti sono attribuiti per una vittoria, non dovrà ricevere il bye assegnato dall'abbinamento</i>).
3.1.3	[C3] Two players with the same absolute colour preference (see Article 1.5.2.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7).	[C3] Due giocatori con la stessa preferenza assoluta (vedi Articolo 1.5.2.1) non si devono abbinare tra loro (vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articoli 6 e 7).
3.2	Completion Criterion	Criterio di Completamento
	[C4] Choose the set of upfloaters in order to complete the round-pairing.	[C4] Scegliere l'insieme di upfloater in modo da completare il round-pairing.
3.3	Quality Criteria	Criteri di Qualità
	To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per ottenere il miglior abbinamento possibile di una bracket, soddisfare quanto più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
3.3.1	[C5] Minimise the number of upfloaters.	[C5] Minimizzare il numero di upfloater.
3.3.2	[C6] Minimise the score differences in the pairs involving upfloaters, i.e. maximise the lowest score among the upfloaters (and then the second lowest, and so on).	[C6] Minimizzare la differenza di punteggio nelle coppie comprendenti upfloater, cioè massimizzare il punteggio più basso tra gli upfloater (quindi il penultimo e così via).
3.3.3	[C7] Minimise the number of players who do not get their colour preference.	[C7] Minimizzare il numero di giocatori che non ricevono la propria preferenza di colore.
3.3.4	[C8] Unless it is the last round, minimise the number of upfloaters who are maximum upfloaters (see Article 1.7).	[C8] Eccetto all'ultimo turno, minimizzare il numero di upfloater che sono upfloater massimali (vedi Articolo 1.7).
3.3.5	[C9] Unless it is the last round, minimise the number of times a maximum upfloater is upfloated.	[C9] Eccetto all'ultimo turno, minimizzare il numero di volte in cui un upfloater massimale viene trasferito al gruppo di punteggio superiore.
3.3.6	[C10] Unless it is the last round, minimise the number of	[C10] Eccetto all'ultimo turno, minimizzare il numero di

<p>4. upfloaters who upfloated in the previous round.</p> <p>4.1 Sorting criteria</p> <p>4.1 Generalities</p> <p>In the articles of this section, the schema below is followed:</p> <p>4.1.1 A pool of P players is selected.</p> <p>4.1.2 Each player in the pool is assigned a sequence number (from #1 to #P) according to a primary sorting criterion.</p> <p>4.1.3 In order to select a set of K such players, the sets will usually be sorted depending on the sequence numbers of their members, put in lexicographic order (exception is Article 4.2.2). For instance, with K=2, the set {#1,#2} will precede {#1,#3}, the set {#1,#P} will precede {#2,#3}, and so on.</p> <p><i>Note: The term initial ranking always refers to the definition in the Initial Order section of the General Handling Rules for Swiss Tournaments, stating that the highest ranked player is first and the lowest ranked player is last.</i></p> <p>4.2 Sorting the upfloaters</p> <p>4.2.1 All those players that have a lower score than the resident players of the scoregroup to be paired, are possible upfloaters and constitute the selected pool (see Article 4.1.1).</p> <p>4.2.2 Main criterion</p> <p>1. Each possible upfloater receives a sequence number, according to their score and, when scores are equal, to their initial ranking.</p> <p>4.2.3 Sets of upfloaters</p> <p>1. Because a set of upfloaters may be formed of players with different scores, all the possible sets are subdivided in containers. Sets belong to the same container if their players have the same scores.</p> <p><i>Example: Let's assume that #1,#2,#3 have 3 points, #4 and #5 have 2.5 points, and #6 has 1.5 point, and a set of two upfloaters is needed. Then {#1,#2} {#1,#3} {#2,#3} are part of the same container; {#1,#4} {#1,#5} {#2,#4} {#2,#5} {#3,#4} {#3,#5} are part of another container; {#1,#6} {#2,#6} {#3,#6} are part of a third container; {#4,#5} are part of a fourth container; {#4,#6} {#5,#6} are part of a fifth (and last) container.</i></p> <p>2. The containers are sorted along the lines described by [C6] (see Article 3.3.2).</p> <p>3. The sets belonging to each container are sorted according to the lexicographic order of the sequence numbers they are formed of.</p> <p>4.3 Sorting the shifters</p> <p>Any player in the bracket having a colour preference for White (Black) is a possible White (resp. Black) shifter. The need for shifters arises when, in order to make or complete a pairing, some players seeking a colour are shifted to the subgroup of players initially seeking the other colour.</p>	<p>upfloater trasferiti al gruppo di punteggio superiore nel turno precedente.</p> <p>Criteri di ordinamento</p> <p>Introduzione</p> <p>Negli articoli di questa Sezione, si segue questo schema:</p> <p>Si sceglie un pool P di giocatori.</p> <p>Ad ogni giocatore del gruppo si assegna un numero di sequenza (da #1 a #P) secondo un criterio principale di ordinamento.</p> <p>Per selezionare un insieme di K tra questi giocatori, di solito gli insiemi verranno ordinati secondo i numeri di sequenza dei rispettivi membri, disposti in ordine lessicografico (fa eccezione l'Articolo 4.2.2). Ad esempio, con K=2, l'insieme {#1, #2} precederà {#1, #3}, l'insieme {#1, #P} precederà {#2, #3} e così via.</p> <p><i>Nota: Il termine ordinamento iniziale si riferisce sempre alla definizione della sezione Ordine Iniziale delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri, secondo la quale il giocatore in posizione superiore nell'ordinamento è il primo e quello in posizione inferiore è l'ultimo.</i></p> <p>Ordinamento degli upfloater</p> <p>Tutti i giocatori che hanno un punteggio minore dei giocatori residenti del gruppo di punteggio da abbinare sono possibili upfloater e costituiscono il pool selezionato (vedi Articolo 4.1.1).</p> <p>Criterio principale</p> <p>1. Ogni possibile upfloater riceve un numero di sequenza, secondo il proprio punteggio e, a parità di punteggio, alla propria posizione nell'ordinamento iniziale.</p> <p>Insiemi di upfloater</p> <p>1. Poiché un insieme di upfloater può essere formato da giocatori con punteggi diversi, tutti i possibili insiemi sono suddivisi in contenitori. Due insiemi appartengono allo stesso contenitore se i relativi giocatori hanno gli stessi punteggi.</p> <p><i>Esempio: Supponiamo che #1, #2, #3 abbiano 3 punti, #4 e #5 abbiano 2.5 punti e #6 abbia 1.5 punti, e sia richiesto un insieme di due upfloater. Allora {#1,#2} {#1,#3} {#2,#3} appartengono allo stesso contenitore; {#1,#4} {#1,#5} {#2,#4} {#2,#5} {#3,#4} {#3,#5} fanno parte di un altro contenitore; {#1,#6} {#2,#6} {#3,#6} fanno parte di un terzo contenitore; {#4,#5} fanno parte di un quarto contenitore; {#4,#6} {#5,#6} appartengono al quinto (e ultimo) contenitore.</i></p> <p>2. I contenitori sono ordinati secondo le linee indicate nel criterio [C6] (vedi Articolo 3.3.2).</p> <p>3. Gli insiemi facenti parte di ciascun contenitore sono ordinati secondo l'ordine lessicografico dei numeri di sequenza di cui sono formati.</p> <p>Ordinamento degli "shifter"</p> <p>Qualunque giocatore della bracket che abbia una preferenza di colore per il Bianco (Nero) è un possibile shifter Bianco (Nero). La necessità di avere degli shifter si presenta quando, per fare o completare un abbinamento, alcuni giocatori che aspettano un colore sono trasferiti al sottogruppo dei giocatori che inizialmente attendevano il colore opposto.</p>
---	---

4.3.1	The possible White (resp. Black) shifters constitute the selected pool (see Article 4.1.1).	I possibili shifter Bianchi (rispettivamente, Neri) costituiscono il pool selezionato (vedi Articolo 4.1.1).
4.3.2	White seekers are sorted in order of ascending ARO or, when AROs are equal, highest initial ranking. Black seekers are sorted according to their initial ranking.	I giocatori che aspettano il Bianco sono ordinati per ARO crescente o, a parità di ARO, per posizione superiore nell'ordinamento iniziale. I giocatori che aspettano il Nero sono ordinati secondo la loro posizione nell'ordinamento iniziale.
4.3.3	With the list sorted as in 4.3.2, assign the sequence numbers, starting with the player in the (remaining) middle of the list or, when two players are in the (remaining) middle, to the one with a higher position in the list. <i>Example: if the sorted list contains seven players (in order: A, B, C, D, E, F, G), #1 goes to D (middle of the seven players), #2 to C (higher between C and E, both in the middle of the remaining six players), #3 to E (middle of the remaining five players), #4 to B, #5 to F, #6 to A, #7 to G.</i>	Con la lista ordinata come da 4.3.2, assegnare i numeri di sequenza cominciando dal giocatore nella posizione centrale (della parte rimanente) della lista o, quando nella posizione centrale (del rimanente) ci siano due giocatori, quello dei due che è in posizione superiore nella lista. <i>Esempio: se la lista ordinata contiene sette giocatori (in ordine: A, B, C, D, E, F, G), il #1 va a D (elemento centrale dei sette giocatori), il #2 a C (superiore tra C ed E, entrambi al centro dei rimanenti sei giocatori), il #3 ad E (centrale dei cinque giocatori rimanenti), il #4 a B, il #5 ad F, il #6 ad A, il #7 a G.</i>
	Rationale: Since the system tries to equalise the ARO of the White seekers (while the Black seekers are “tools” for reaching this goal), it is statistically better to shift White seekers with AROs in the middle (<i>their ARO is probably already equalised</i>), and Black seekers with ratings in the middle (<i>because ARO equalisation is usually performed better by Black seekers with extreme ratings</i>).	Ratio: Poiché il sistema cerca di equalizzare l'ARO dei giocatori che aspettano il Bianco (mentre quelli che aspettano il Nero sono lo “strumento” per raggiungere questo scopo), è statisticamente meglio trasferire i giocatori che aspettano il Bianco con ARO medi (perché i loro ARO sono probabilmente già equalizzati) e giocatori che aspettano il Nero con rating medi (perché l'equalizzazione dell'ARO di solito risulta migliore usando giocatori che aspettano il Nero con rating estremi).
4.4	Sorting G2 players (Transpositions)	Ordinamento dei giocatori di G2 (Trasposizioni)
4.4.1	The players involved are the ones that end up in the G2 subgroup after the maneuvers described in Article 2.2.4. Such players constitute the selected pool (see Article 4.1.1).	I giocatori interessati sono quelli che si ritrovano nel sottogruppo G2 dopo le manovre descritte all'art. 2.2.4. Questi giocatori costituiscono il pool selezionato (vedi l'Articolo 4.1.1).
4.4.2	The players in the G2 pool are assigned sequence numbers according to their initial ranking. The sorted sets of G2 players are also called Transpositions. <i>Note: If, for instance, players A, B, C (listed according to the initial ranking) are in G2, the different Transpositions are {A, B, C} {A, C, B} {B, A, C} {B, C, A} {C, A, B} and {C, B, A}, in that exact order.</i>	Si assegna un numero di sequenza ad ogni giocatore del pool G2 secondo il proprio ordinamento iniziale. Gli insiemi ordinati di giocatori di G2 sono detti anche Trasposizioni. <i>Nota: Se, ad esempio, in G2 ci sono i giocatori A, B, C (elencati secondo l'ordinamento iniziale), le diverse Trasposizioni sono {A, B, C} {A, C, B} {B, A, C} {B, C, A} {C, A, B} e {C, B, A}, in questo esatto ordine.</i>
5.	Colour Allocation rules	Regole di assegnazione del colore
5.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
5.2	For each pair apply (with descending priority):	Per ogni coppia applicare (con priorità decrescente):
5.2.1	When both players have yet to play a game, if the higher ranked player (<i>the player who has more points or, when points are equal, a higher position in the initial ranking list</i>) has an odd pairing number, give them the initial-colour; otherwise give them the opposite colour. <i>Note: Always consider the Initial Order and Late Entries sections of the General Handling Rules for Swiss Tournaments for the proper management of the pairing numbers.</i>	Quando entrambi i giocatori non abbiano ancora giocato nessuna partita: se il giocatore con posizione superiore nell'ordinamento (<i>il giocatore che ha più punti o, a parità di punteggio, una posizione superiore nell'ordinamento iniziale</i>) ha un numero d'abbinamento dispari, assegnargli il colore-iniziale; in caso contrario, assegnargli il colore opposto. <i>Nota: Per la corretta gestione dei numeri di abbinamento, tenere sempre in considerazione le sezioni Ordinamento Iniziale ed Inserimenti tardivi delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.</i>
5.2.2	Grant both colour preferences.	Soddisfare entrambe le preferenze di colore.
5.2.3	Grant the stronger colour preference.	Soddisfare la preferenza di colore più forte.
5.2.4	Alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il bianco e l'altro il nero.

	<i>Note: Always consider Article 4.5 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.</i>	<i>Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 4.5 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.</i>
5.2.5	Grant the colour preference of the higher ranked player (see Article 5.2.1).	Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento (vedi l'Articolo 5.2.1).

04.4.2 Burstein System Sistema Burstein

Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025

0.	Preface <p>The BURSTEIN Swiss Pairing System is designed to maximise the fair treatment of players - in the sense that players having the same score should have met an average opposition as equal as possible during a tournament.</p> <p>The system evaluates the strength of the opposition by means of an Index that only uses current data of the tournament, and is based on tie-break derived method(s) (Ratings are taken into account only when everything else is equal - see articles 1.6 and 1.7). If this Index gives a nearly equal evaluation of all players in the same scoregroup, the goal is reached. Nevertheless, since a Swiss System is a more or less statistical system, this goal can only be reached approximately.</p> <p>The approach is to attempt to equalise the Index of all players in a given scoregroup. Once the system is properly seeded (by pairing a number of early rounds using traditional methods - see Article 1.5), the Index becomes a good evaluator of players' strength. Henceforth, in each round, the system will try to pair players who have a high Index with players who have a low Index within the same scoregroup. Although the immediate effect of this manoeuvre is negligible (the Index is based on opponents' scores, and the players paired together often have equal scores), in the long run the desired effect is achieved (approximately, as mentioned above).</p>	Prefazione <p>Il sistema di abbinamento Svizzero BURSTEIN è progettato per rendere il più possibile equo il trattamento dei giocatori, nel senso che giocatori con lo stesso punteggio dovrebbero aver incontrato un'opposizione media il più possibile equivalente.</p> <p>Il Sistema valuta la forza dell'opposizione per mezzo di un Indice che usa solo i dati attuali del torneo, ed è basato su metodi derivati dagli spareggi tecnici (i rating sono presi in considerazione solo a parità di tutto il resto, vedi articoli 1.6 e 1.7). L'obiettivo è raggiunto se questo Indice dà una valutazione circa uguale per tutti i giocatori di uno stesso gruppo di punteggio. Non di meno, poiché un Sistema Svizzero è più o meno un sistema statistico, questo obiettivo può essere raggiunto approssimativamente.</p> <p>L'approccio usato tenta di equalizzare l'Indice di tutti i giocatori di un dato gruppo di punteggio. Dopo che il sistema sia stato correttamente inizializzato (abbinando un certo numero di turni iniziali con sistemi tradizionali, vedi Articolo 1.5), l'Indice diventa una buona misura della forza dei giocatori. Pertanto, ad ogni turno il sistema cercherà di abbinare giocatori con un Indice alto con giocatori con un Indice basso nello stesso gruppo di punteggio. Benché l'effetto immediato di questa strategia sia trascurabile (l'Indice si basa sui punteggi degli avversari, e i giocatori abbinati tra loro hanno spesso gli stessi punteggi), nel lungo termine si raggiunge l'effetto desiderato (in maniera approssimata, come detto sopra).</p>
1.	Introductory Remarks and Definitions	Note e definizioni iniziali
1.1	Initial ranking list <p>See the Initial Order section of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.</p>	Ranking iniziale <p>Vedi la sezione Ordinamento iniziale delle Regole generali di trattamento per tornei Svizzeri.</p>
1.2	Scoregroups and pairing brackets	Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento
1.2.1	A scoregroup is composed of all the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da tutti i giocatori con lo stesso punteggio.
1.2.2	A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from a scoregroup (called resident players) and (possibly) of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket (called incoming floaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori che devono essere abbinati tra loro. È composta da giocatori provenienti da un gruppo di punteggio (detti giocatori residenti) e (eventualmente) da giocatori rimasti spaati dopo l'abbinamento della bracket precedente (detti floater entranti).
1.3	Byes <p>See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems (<i>Should the number of players to be paired be odd, one player is unpaired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the regulations of the tournament state otherwise.</i>).</p>	Bye <p>Vedi l'Articolo 3 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri (<i>Se il numero dei giocatori da abbinare dovesse essere dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un bye assegnato dall'abbinamento: nessun avversario, nessun colore, e tanti punti quanti sono previsti per la patta, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente.</i>).</p>
1.4	Colour differences and colour preferences	Differenza colore e preferenza di colore
1.4.1	The colour difference of a player is the number of games	La differenza colore di un giocatore è il numero di partite

<p>1.4.2</p>	<p>played with white minus the number of games played with black by this player.</p> <p>The colour preference (also called: due colour) is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two last rounds they played. The preference is white when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with black. The preference is black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with white. 2. A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for black) or -1 (preference for white). 3. A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game they played. 4. Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted) 	<p>che ha giocate con il bianco meno il numero di partite giocate con il nero.</p> <p>La preferenza di colore (detta anche: colore atteso) è il colore che un giocatore dovrebbe idealmente ricevere nella successiva partita. Può essere determinata per ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La preferenza di colore assoluta si verifica quando la differenza colore di un giocatore è maggiore di 1 o minore di -1, o quando un giocatore abbia ricevuto lo stesso colore negli ultimi due turni che ha giocato. La preferenza è al bianco quando la differenza colore è minore di -1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il nero. La preferenza è al nero quando la differenza colore è maggiore di +1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il bianco. 2. La preferenza di colore forte si verifica quando la differenza colore di un giocatore sia +1 (preferenza per il nero) o -1 (preferenza per il bianco). 3. La preferenza di colore debole si verifica quando la differenza colore di un giocatore sia zero, ed è verso l'alternanza dei colori rispetto alla precedente partita giocata. 4. I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita non hanno alcuna preferenza di colore (viene soddisfatta la preferenza dell'avversario).
<p>1.5</p>	<p>Seeding Rounds</p> <p>1.5.1 In order to properly seed the system, some initial rounds, called seeding rounds, are paired following the rules of the FIDE (Dutch) System.</p> <p>1.5.2 The number of seeding rounds is equal to half the number of rounds in the tournament (rounded down) or 4 (four), whichever is lower.</p>	<p>Turni di inizializzazione</p> <p>Per inizializzare correttamente il sistema, alcuni turni iniziali, detti turni di inizializzazione, sono abbinati seguendo le regole del Sistema Svizzero FIDE (Olandese).</p> <p>Il numero di turni d'inizializzazione è uguale al minimo tra la metà del numero di turni del torneo (arrotondata per difetto) o 4 (quattro).</p>
<p>1.6</p>	<p>Opposition Evaluation</p> <p>During the pairing process, the players in a bracket need to be sorted (see Articles 2.1.5, 5.2.1, 5.2.4, 4.1), by applying some or all of the methods defined here, as directed by article 1.7.1.</p> <p>1.6.1 Sorting Methods</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buchholz It is the sum of the (current) scores of the opponents the player met. 2. Sonneborn-Berger It is the sum of the products given by the points the player earned against each opponent times the (current) scores of that opponent. <i>Note: If the standard scoring system is used, the above means the sum of the score of the opponents a player has defeated plus half the sum of the score of the opponents with whom they have drawn.</i> <p>1.6.2 Common Rules</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Unplayed games If a player does not play in a round, the round shall be considered as one in which that player played against himself getting the result (win, draw, loss) that yields the same number of points as registered for the standings 	<p>Valutazione dell'opposizione</p> <p>Durante il processo di abbinamento, i giocatori della bracket vanno ordinati (vedi gli Articoli 2.1.5, 5.2.1, 5.2.4, 4.1) applicando alcuni o tutti tra i metodi qui definiti, come stabilito dall'Articolo 1.7.1.</p> <p>Metodi di ordinamento</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buchholz È la somma dei punteggi (attuali) degli avversari che il giocatore ha incontrato. 2. Sonneborn-Berger È la somma dei prodotti dati dai punti ottenuti dal giocatore contro l'avversario moltiplicati per il punteggio (attuale) dell'avversario. <i>Nota: se si usa il sistema di punteggio standard, la definizione data sopra significa la somma dei punti degli avversari che il giocatore ha sconfitto più la metà della somma dei punti degli avversari con i quali il giocatore ha pareggiato.</i> <p>Regole comuni</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Partite non giocate Se il giocatore non ha giocato in un turno, quest'ultimo sarà considerato come se il giocatore avesse incontrato sé stesso, ottenendo un risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) che dà lo stesso numero di punti registrato per

	(and the future pairings). Exception: if a player has a series of consecutive zero-point-byes up to the current round, each of the ones gathered in previous rounds, for the benefit of the player's actual over-the-board opponents, is considered as a draw.	la classifica (e per gli abbinamenti dei turni successivi). Eccezione: se fino al turno corrente un giocatore ha una serie di bye a zero punti, per il calcolo relativo agli avversari effettivamente incontrati dal giocatore, ciascuno dei bye ottenuti nei turni precedenti è considerato come una patta.
	2. Acceleration methods If virtual points are used (e.g. with the Baku Acceleration Method - see FIDE-approved Accelerated Systems), such virtual points shall be excluded from the computation of any method.	2. Metodi di accelerazione Se si usano punti virtuali (ad esempio con il Metodo di accelerazione Baku, vedi Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE), questi punti virtuali saranno esclusi dal calcolo di ogni metodo.
1.7	Ranking Order After the seeding rounds (see Article 1.5), for pairings purposes only, the players in a bracket are ranked in order of, respectively:	Ordinamento Dopo i turni di inizializzazione (vedi l'Articolo 1.5), per i soli scopi dell'abbinamento, i giocatori della bracket sono messi in ordine rispettivamente per:
1.7.1	(Opposition Evaluation) Index, which is a sequence of the methods seen in Article 1.6.1, to be applied in the following order (<i>any subsequent method is used when preceding method(s) yield equal values</i>): 1. Buchholz (see Article 1.6.1.1) 2. Sonneborn-Berger (see Article 1.6.1.2)	Indice (di valutazione dell'opposizione), che è una sequenza dei metodi descritti nell'Articolo 1.6.1, da applicarsi nell'ordine seguente (<i>ogni metodo successivo si usa quando il metodo precedente restituisce risultati uguali</i>): 1. Buchholz (vedi Articolo 1.6.1.1) 2. Sonneborn-Berger (vedi Articolo 1.6.1.2)
1.7.2	Pairing numbers assigned to the players according to the initial ranking list (see Article 1.1) and subsequent modifications depending on possible late entries or rating adjustments. <i>Note: Players' scores are not used in the pairing ranking order.</i>	numeri di abbinamento assegnati ai giocatori nell'ordinamento iniziale (vedi Articolo 1.1) e successive modificazioni in base ad eventuali inserimenti tardivi o correzioni del rating. <i>Nota: i punteggi dei giocatori non sono usati nell'ordinamento per l'abbinamento.</i>
1.8	Round-Pairing Outlook <i>Note: This outlook is valid after the seeding rounds (see Article 1.5) have been completed.</i>	Panoramica dell'abbinamento di un turno <i>Nota: Questa panoramica vale dopo che i turni di inizializzazione sono stati completati (vedi Articolo 1.5).</i>
1.8.1	The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] to [C3] (see Article 3.1) have been complied with.	L'abbinamento di un turno (detto "round-pairing") è completo se tutti i giocatori sono stati abbinati (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti da [C1] a [C3] (vedi Articolo 3.1) sono soddisfatti.
1.8.2	The pairing process starts with the assignment of the pairing-allocated-bye (see see Article 2.1) and continues by pairing the top scoregroup, and then bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.	Il processo di abbinamento inizia con l'attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento (vedi l'Articolo 2.1) e prosegue con l'abbinamento del gruppo di punteggio a punteggio maggiore, proseguendo bracket dopo bracket fino a che siano stati usati tutti i gruppi di punteggio, in ordine discendente, e l'abbinamento del turno sia completo.
1.8.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do. <i>Note: Article 2 describes the pairing procedures.</i> <i>Article 3 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).</i> <i>Article 5 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.</i>	Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, l'arbitro decide cosa fare. <i>L'Articolo 2 descrive le procedure di abbinamento.</i> <i>L'Articolo 3 descrive tutti i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).</i> <i>L'Articolo 5 descrive le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il bianco.</i>
2.	Pairing Procedures	Procedure di abbinamento
2.1	Pairing-Allocated-Bye assignment The pairing-allocated-bye is assigned to the player who:	Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito a un giocatore che:
2.1.1	has neither received a pairing-allocated-bye, nor scored a	non abbia né ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento,

	(forfeit) win in the previous rounds (see [C2], Article 3.1.2)	né ottenuto una vittoria (a forfait) in un turno precedente (vedi [C2], Articolo 3.1.2)
2.1.2	allows a complete pairing of all the remaining players (see [C4], Article 3.2.1)	consenta un completo abbinamento dei giocatori rimanenti (vedi [C4], Articolo 3.2.1)
2.1.3	has the lowest score	abbia il punteggio più basso
2.1.4	has played the highest number of games	abbia giocato il maggior numero di partite
2.1.5	occupies the lowest ranking (according to Article 1.7)	occupi la posizione inferiore nell'ordinamento (secondo l'Articolo 1.7)
2.2	Pairing Process for a bracket	Processo di abbinamento per una bracket
2.2.1	Preparation	Preparazione
	1. The pairing of a bracket is composed of pairs and outgoing floaters.	1. L'abbinamento di una bracket è composto di coppie e di floater uscenti.
	2. Determine the maximum number of pairs that can be obtained in the current bracket while complying with criteria from [C1] to [C5] (see Articles 3.1.1 to 3.3.1).	2. Determinare il massimo numero di coppie che si possono ottenere nella bracket corrente adempiendo ai criteri da [C1] a [C5] (vedi Articoli da 3.1.1 a 3.3.1).
	3. This automatically determines the number of outgoing floaters.	3. Questo determina automaticamente il numero di floater uscenti.
2.2.2	Operations	Esecuzione
	1. Choose the first pairing (as ordered according to Article 4) that complies best with all the pairing criteria ([C1] to [C8], see Articles 3.1 to 3.3).	1. Scegliere il primo abbinamento (nell'ordine indicato dall'Articolo 4) che meglio soddisfi tutti i criteri di abbinamento (da [C1] a [C8], vedi Articoli da 3.1 a 3.3).
	2. Consider that a pairing is better than another if it better satisfies a quality criterion ([C5]–[C8], see Article 3.3) of higher priority.	2. Si consideri che un abbinamento è migliore di un altro se soddisfa meglio un criterio di qualità ([C5]–[C8], vedi Articolo 3.3) di priorità superiore.
3.	Pairing Criteria	Criteri di abbinamento
3.1	Absolute Criteria	Criteri assoluti
	No pairing shall violate the following absolute criteria:	Nessun abbinamento deve violare i seguenti criteri assoluti:
3.1.1	[C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (<i>Two players shall not play against each other more than once</i>).	[C1] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 2 (<i>Due giocatori non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta.</i>).
3.1.2	[C2] See the Basic Rules for Swiss, Article 4 (<i>A player who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye</i>).	[C2] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 4 (<i>Un giocatore che abbia già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o abbia già ottenuto in un singolo turno, senza giocare, tanti punti quanti sono attribuiti per una vittoria, non dovrà ricevere il bye assegnato dall'abbinamento.</i>).
3.1.3	[C3] Two players with the same absolute colour preference (see Article 1.4.2.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7).	[C3] Due giocatori con la stessa preferenza assoluta (vedi Articolo 1.4.2.1) non si devono abbinare tra loro (vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articoli 6 e 7).
3.2	Completion criterion	Criterio di completamento
	[C4] Choose the set of outgoing floaters in order to complete the round-pairing.	[C4] Scegliere il set di floater uscenti che permetta di completare l'abbinamento del turno.
3.3	Quality Criteria	Criteri di qualità
	To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per ottenere il miglior abbinamento possibile per una bracket, si devono soddisfare il più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
3.3.1	[C5] Maximise the number of pairs (<i>equivalent to: minimise the number of outgoing floaters</i>)	[C5] Massimizzare il numero di coppie (<i>equivalente a: minimizzare il numero di downfloater</i>).
3.3.2	[C6] First maximise the number and then the scores of the incoming floaters that can be paired.	[C6] Massimizzare prima il numero e poi il punteggio dei floater entranti da abbinare.
3.3.3	[C7] Choose the outgoing floaters so that in the following bracket [C4], [C5] and [C6] are complied with in the	[C7] Scegliere l'insieme dei floater in modo da soddisfare [C4], [C5] e [C6] nel miglior modo possibile nella

	<p>best possible way (<i>i.e.</i>, besides compliance with [C4] -see Article 3.2.1-, the number of pairs must be maximised, and all these floaters must be paired - or, at least, the ones with the highest scores).</p>	<p>bracket seguente (<i>cioè</i>, oltre a rispettare [C4] -vedi Articolo 3.2.1-, bisogna massimizzare il numero di coppie, e tutti i floater devono essere abbinati – o almeno quelli a punteggio maggiore).</p>
3.3.4	[C8] Minimise the number of players who do not get their colour preference.	[C8] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza di colore.
4.	Order of pairings	Ordine degli abbinamenti
4.1	All players in the bracket shall be tagged with consecutive in-bracket sequence-numbers (BSN for short) representing their respective ranking order (according to Article 1.7) in the bracket (<i>i.e.</i> 1, 2, 3, 4, ...).	A ciascun giocatore della bracket sarà assegnato un numero progressivo di sequenza nella bracket (abbreviato in BSN), che rappresenta il rispettivo ordine (secondo l'Articolo 1.7) nel ranking della bracket (<i>cioè</i> 1, 2, 3, 4, ...)
4.2	The bracket is then extended, adding a number of virtual players equal to the number of outgoing floaters (see [C5], Article 3.3.1). All those virtual players are assigned a BSN equal to zero, meaning that their opponent shall float.	La bracket è quindi estesa con l'aggiunta di un numero di giocatori virtuali uguale al numero di float uscenti (vedi [C5], Articolo 3.3.1). A tutti questi giocatori virtuali è assegnato un BSN uguale a zero, indicante che i loro avversari dovranno flottare.
4.3	In order to sort all the possible pairings, apply the following rule: a pairing precedes another if its BSN #1's opponent has a higher BSN (<i>i.e.</i> lower ranking) than the other's. If BSN #1's opponents are the same, then compare BSN #2's opponents; and so on.	Per ordinare tutti i possibili abbinamenti, applicare la seguente regola: un abbinamento ne precede un altro se l'avversario del BSN #1 ha un BSN maggiore (<i>cioè</i> un ranking minore) rispetto all'altro abbinamento. Se gli avversari del BSN #1 sono gli stessi, si confrontano gli avversari del BSN #2 e così via.
5.	Colour Allocation rules	Regole di assegnazione del colore
5.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
5.2	For each pair apply (with descending priority):	Per ciascuna coppia, applicare i seguenti criteri (con priorità decrescente):
5.2.1	When both players have yet to play a game, if the higher ranked player (according to Article 1.7) has an odd pairing number, give them the initial-colour; otherwise give them the opposite colour. <i>Note: Always consider the Initial Order and Late Entries sections of the General Handling Rules for Swiss Tournaments for the proper management of the pairing numbers.</i>	Se entrambi i giocatori devono ancora giocare una partita: se il giocatore più in alto nell'ordinamento (secondo l'Articolo 1.7) ha numero di abbinamento dispari, assegnargli il colore-iniziale; altrimenti assegnargli il colore opposto. <i>Nota: Per la corretta gestione dei numeri di abbinamento, tenere sempre in considerazione le sezioni Ordinamento Iniziale ed Inserimenti tardivi delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.</i>
5.2.2	Grant both colour preferences.	Soddisfare entrambe le preferenze di colore.
5.2.3	Grant the stronger colour preference.	Soddisfare la preferenza di colore più forte.
5.2.4	Alternate the colours to the most recent time in which one player had white and the other black.	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il bianco e l'altro il nero.
5.2.5	Grant the colour preference of the higher ranked player (see Article 1.7).	Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento (vedi l'Articolo 1.7).

04.4.3

Lim System

Sistema Lim

Approved by the General Assembly of 1987.

Amended by the 1988, 1989, 1997, 1998 General Assemblies and 1999 Executive Board.

General Pairing Rules

1 Awarding the pairing-allocated bye

- 1.1 In addition of what is stated in the Basic Rules (C.04.1.c), the pairing-allocated bye is awarded to the player with the lowest rank in the lowest score-group.

2 Pairing a Score-group

- 2.1 Two players who have not yet played each other are said to be compatible provided that the pairing will not require either player to have the same colour in three successive rounds, or to have three more of one colour than the other.

- 2.2 The players with the same score form a score-group. The Median Score-group is the score-group with players having the score equal to half the number of rounds that have been played. Pairing begins with the highest score-group and proceeds downward until just before the Median Score-group, then continues with the lowest score-group and proceeds upwards to the Median Score-Group which is paired last. The Median-Score-group is paired downward.

- 2.3 Before the players in a score-group are paired, the players in the score-group who have no suitable opponents for the following reasons are identified and transferred to a neighbouring score-group:

- the player has already played all the players of his score-group; or
- the player has already received two more of one colour over an equal allocation and there is no compatible opponent available in the score-group to enable him to have a permissible colour; or
- the player has already received the same colour in the previous two rounds and there is no compatible player in the score-group to enable the player to have the alternate colour; or
- it is necessary to make even the number of players in the score-group.

Such a transferred player is described as a floater. Rules on how to select the floater, if a choice is available, are given in the section on “Floater Selection Rules” (section 3).

- 2.4 The players in a score-group, after transfer of players where necessary, are arranged in the order of their pairing numbers and the players in the top half are tentatively paired with the players in the bottom half. These pairings are said to be proposed pairings, to be confirmed after scrutiny for compatibility and proper colour. If the players in a score-group are numbered : 1, 2, 3 ... n, then the proposed pairings are (ignoring colours): 1 v (n/2 + 1), 2 v (n/2 + 2), 3 v (n/2 + 3) ... n/2 v n.

Approvato dall'Assemblea Generale 1987.

Emendato dalle Assemblee Generali del 1988, 1989, 1997, 1998 e dal Comitato Esecutivo del 1999.

Regole generali di abbinamento

Attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento

Oltre a quanto stabilito nelle regole di base (C.04.1.c), il bye assegnato dall'abbinamento viene attribuito al giocatore posto più in basso nell'ordinamento nel gruppo di punteggio inferiore.

Abbinamento di un gruppo di punteggio

Due giocatori che non abbiano ancora giocato tra loro si dicono compatibili se il loro abbinamento non richiede che uno dei due abbia lo stesso colore per la terza volta consecutiva o che abbia un colore tre volte più dell'altro.

I giocatori con lo stesso punteggio formano un gruppo di punteggio. Il gruppo di punteggio mediano è il gruppo di punteggio contenente i giocatori che hanno punteggio pari alla metà del numero dei turni già giocati. Gli abbinamenti iniziano dal gruppo di punteggio più alto e procedono verso i gruppi di punteggio inferiori fino al gruppo di punteggio mediano (escluso), quindi proseguono dal gruppo di punteggio più basso verso i gruppi di punteggio superiori fino al gruppo di punteggio mediano, che viene abbinato per ultimo. Il gruppo di punteggio mediano viene abbinato dall'alto verso il basso.

Prima di abbinare i giocatori in un gruppo di punteggio, vengono identificati e trasferiti ad un gruppo di punteggio vicinore i giocatori del gruppo di punteggio che, per le ragioni sottoelencate, non abbiano avversari compatibili:

- il giocatore ha già giocato con tutti i giocatori del gruppo di punteggio, ovvero
- il giocatore ha già ricevuto uno stesso colore due volte di più rispetto al colore opposto, e nel gruppo di punteggio non c'è alcun avversario compatibile che gli consenta di ricevere il colore permesso, ovvero
- il giocatore ha già ricevuto uno stesso colore nei due turni immediatamente precedenti e nel gruppo di punteggio non c'è alcun avversario compatibile che gli permetta di avere il colore diverso, ovvero
- è necessario rendere pari il numero di giocatori nel gruppo di punteggio.

Il giocatore così trasferito è detto “floater”. Le regole per la scelta del floater, qualora ci sia la possibilità di scegliere, sono date nella sezione “Regole per la scelta del floater” (sezione 3).

I giocatori in un gruppo di punteggio, dopo il trasferimento di giocatori se necessario, sono disposti nell'ordine dei rispettivi numeri di sorteggio e si prova ad abbinare i giocatori della metà superiore con quelli della metà inferiore. Questo viene chiamato *abbinamento candidato*, e dev'essere confermato con la verifica della compatibilità e del giusto colore. Se i giocatori nel gruppo di punteggio sono numerati con 1, 2, 3... n, l'abbinamento candidato è (ignorando il colore): 1 - (n/2 + 1), 2 - (n/2 + 2), 3 - (n/2 + 3) ... n/2 - n.

2.5 Where a proposed pairing would result in the pairing of players who have already played each other, the lower numbered player of the two is exchanged for another within the same score-group. Further exchanges of opponents may be made to allow alternation or equalisation of colours where possible. How players are exchanged is described in the “Exchange Rules” (section 4).

2.6 Pairing a blocked median score-group

If the median score-group cannot be paired it should be extended step by step under the following rules:

- if the number of floaters from higher score-groups is larger than the number of floaters from lower score-groups the next pairing of the lower score-group shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the lower score-group. Then the pairing of the median score-group is started again.
- if the above condition is not fulfilled, then the next pairing of the higher score-group shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the higher score-group. Then the pairing of the median score-group is started again.

3 **Floater Selection Rules**

3.1 The “floater” is a player who is transferred to another score-group in accordance with Rule 2.3, or because a compatible opponent cannot be found for the player in spite of exchanges in the score-group.

3.2 When pairing proceeds downward, the floater is transferred to the next lower score-group. When pairing proceeds upwards, the floater is transferred to the next higher score-group.

When making even a score-group, determine the due colours of the players and select as the floater a player who would tend to equalise the number of players due different colours.

(In Maxi-tournaments, when pairing downward, the difference in rating between the chosen player and the lowest numbered player in the score-group must differ by 100 points or less, otherwise the lowest numbered player in the score-group is chosen as the floater. When pairing upwards, the difference in rating between the player chosen and the highest numbered player in the score-group must differ by 100 points or less, otherwise the highest numbered player is chosen as the floater.)

If the number of players due white equals the number of players due black, the lowest numbered player is chosen as the floater when pairing downward, and the highest numbered player is chosen as the floater when pairing upwards.

3.3 If there is a choice as to which player floats to a lower score-group, the player chosen is the lowest numbered player in the score-group who has a compatible opponent in the lower score-group, after excluding the opponents of other floaters who have higher scores or higher pairing numbers than the proposed floater.

Qualora l’abbinamento candidato risultasse nell’abbinamento di due giocatori che si siano già incontrati, il giocatore con il numero di sorteggio più basso viene scambiato con un altro nello stesso gruppo di punteggio. Ulteriori scambi di avversari possono essere fatti per consentire l’alternanza od il bilanciamento dei colori ove possibile. Il modo di scambiare i giocatori è descritto in “Regole per lo Scambio” (sezione 4).

Abbinamento di un gruppo di punteggio mediano bloccato

Se non si riesce ad abbinarlo, il gruppo di punteggio mediano deve venire esteso passo a passo secondo le seguenti regole:

- se il numero di floater dai gruppi di punteggio superiori è maggiore del numero di floater dai gruppi di punteggio inferiori, si disfa la coppia successiva del gruppo di punteggio immediatamente inferiore ed i giocatori di questa coppia sono trattati come ulteriori floaters dal gruppo di punteggio inferiore. A questo punto, si ricomincia da capo l’abbinamento del gruppo di punteggio mediano.
- Se la condizione sopra esposta non è realizzata, allora verrà disfatta la coppia successiva del gruppo di punteggio immediatamente superiore ed i giocatori di questa coppia sono trattati come floater aggiuntivi dal gruppo di punteggio superiore. A questo punto, si ricomincia da capo l’abbinamento del gruppo di punteggio mediano.

Regole per la scelta del floater

Il “floater” è un giocatore trasferito ad un diverso gruppo di punteggio, o a norma della regola 2.3 o perché nel suo gruppo di punteggio non si riesce a trovargli un avversario compatibile a dispetto degli scambi.

Quando l’abbinamento procede verso il basso, il floater viene trasferito nel gruppo di punteggio inferiore successivo. Quando l’abbinamento procede verso l’alto, il floater viene trasferito nel gruppo di punteggio superiore successivo.

Nel rendere pari un gruppo di punteggio, si determinano i colori attesi dai giocatori e si sceglie come floater un giocatore che tenda a bilanciare il numero di giocatori che attendono i diversi colori.

(Nei maxi-tornei, quando l’abbinamento procede verso il basso, la differenza di rating tra il giocatore scelto ed il giocatore con numero di sorteggio più basso nel gruppo di punteggio deve essere minore o uguale a 100 punti, altrimenti si sceglie come floater il giocatore con il numero di sorteggio più basso. Quando l’abbinamento procede verso l’alto, la differenza di rating tra il giocatore scelto ed il giocatore con numero di sorteggio più alto nel gruppo di punteggio deve essere minore o uguale a 100 punti, altrimenti si sceglie come floater il giocatore con il numero di sorteggio più alto.)

Se il numero di giocatori che attendono il bianco è uguale al numero di giocatori che attendono il nero, si sceglie come floater il giocatore con il numero di sorteggio più basso quando l’abbinamento procede verso il basso, ovvero quello con il numero di sorteggio più alto quando l’abbinamento procede verso l’alto.

Se c’è la possibilità di scegliere quale giocatore deva flottare verso un gruppo di punteggio inferiore, si sceglie il giocatore con numero di sorteggio minore nel gruppo di punteggio, che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio inferiore, dopo aver escluso gli avversari degli altri floaters che abbiano punteggio o numero di sorteggio superiori al giocatore in esame.

<p>3.4 If there is a choice as to which player floats to a higher score-group, the player chosen is the highest numbered player in the score-group who has a compatible opponent in the higher score-group, after excluding the opponents of other floaters who have lower scores or lower pairing numbers than the proposed floater.</p>	<p>Se c'è la possibilità di scegliere quale giocatore deva fluttare verso un gruppo superiore, si sceglie il giocatore con numero di sorteggio maggiore nel gruppo di punteggio, che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio superiore, dopo aver escluso gli avversari degli altri floater che abbiano punteggio o numero di sorteggio inferiori al giocatore in esame.</p>
<p>3.5 If a proposed floater has no compatible opponent in the adjacent score-group, he shall, if possible, be exchanged for another player in his score-group; otherwise he shall be floated to a further score-group.</p>	<p>Se un candidato floater non ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente, verrà, se possibile, scambiato con un altro giocatore del suo gruppo di punteggio; altrimenti, flatterà ad un gruppo di punteggio successivo.</p>
<p>3.6 When pairing a group that includes floaters from a higher score-group, the floater with the highest score is paired first, or the floater with the highest pairing number, if scores are equal.</p>	<p>Nell'abbinamento di un gruppo che comprenda floater da un gruppo di punteggio superiore, si abbina per primo il floater con il punteggio maggiore; ovvero, a parità di punteggi, quello con numero di sorteggio più alto.</p>
<p>3.6.1 When pairing a group that includes down-floaters (DF) from a higher score-group, the floater with the higher pairing number is paired first.</p>	<p>3.6.1 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente giocatori floater verso il basso (<i>down-floater</i>, DF) da un gruppo di punteggio superiore, si abbina per primo il giocatore con il numero di sorteggio più alto.</p>
<p>3.6.2 When pairing a group with DF coming from different higher score-groups, the floater coming from the highest score group is paired first (not always the one with the highest pairing number).</p>	<p>3.6.2 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente DF provenienti da diversi gruppi di punteggio superiori, si abbina per primo il giocatore proveniente dal gruppo di punteggio più alto (che non sempre è quello con il numero di sorteggio più alto).</p>
<p>3.6.3 When there are DF and UF (up-floaters) in the same score-groups (this should normally happen in the median score-group) in the upper half of score-groups or in the median group, first pair the DF, then the UF and finally the remaining players.</p>	<p>3.6.3 Quando in uno stesso gruppo di punteggio, nella metà superiore dei gruppi di punteggio o nel gruppo di punteggio mediano, ci siano sia DF che UF (<i>up-floater - giocatori floater verso l'alto</i>, NdT) (il che normalmente dovrebbe avvenire nel gruppo di punteggio mediano), si abbinano per primi i DF, quindi gli UF ed infine i restanti giocatori.</p>
<p>3.7 When pairing a group that includes floaters from a lower score-group, the floater with the lowest score is paired first, or the floater with the lowest pairing number, if scores are equal.</p>	<p>Nell'abbinare un gruppo che comprenda floater da un gruppo di punteggio inferiore, si abbina per primo il floater con il punteggio minore ovvero, a parità di punteggi, quello con numero di sorteggio più basso.</p>
<p>3.7.1 When pairing a group that includes UF from a lower score-group (in the 2nd half) the floater with the lowest pairing number is paired first.</p>	<p>3.7.1 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente UF da un gruppo di punteggio inferiore (nella seconda metà dei gruppi di punteggio), si abbina per primo il giocatore con il numero di sorteggio più basso.</p>
<p>3.7.2 When pairing a group that includes UF coming from different lower groups, the UF coming from the lowest score-group is paired first (not always the player with the highest pairing number).</p>	<p>3.7.2 Nell'abbinamento di un gruppo comprendente UF provenienti da diversi gruppi di punteggio inferiori, si abbina per primo il giocatore proveniente dal gruppo di punteggio più basso (che non sempre è quello con il numero di sorteggio più alto). (<i>si deve intendere "più basso" al posto di "più alto", NdT</i>)</p>
<p>3.7.3 When there are UF and DF in the same score group in the second half of score-groups, first pair the UF, then the DF, and finally the other remaining players.</p>	<p>3.7.3 Quando in uno stesso gruppo di punteggio nella metà inferiore dei gruppi di punteggio ci siano sia DF che UF, per primi si abbinano gli UF, quindi i DF ed infine i restanti giocatori.</p>
<p>3.8 When pairing downward, the floater is paired with the highest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less). When pairing upwards, the floater is paired with the lowest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less).</p>	<p>Nell'eseguire l'abbinamento verso il basso, il floater va abbinato con il giocatore disponibile con numero di sorteggio più alto che attenda il colore opposto (a condizione, nei maxi-tornei, che il rating dell'avversario proposto scambiato a questo scopo differisca di 100 punti o meno). Nell'abbinamento verso l'alto, il floater va abbinato con il giocatore disponibile con numero di sorteggio più basso, che attenda il colore opposto (a condizione, nei maxi-tornei, che il rating dell'avversario proposto scambiato a questo scopo differisca di 100 punti o meno).</p>
<p>3.9 Due to their origin and their compatibility in the adjacent score-</p>	<p>A seconda della loro provenienza e della compatibilità nei gruppi</p>

group there are 4 types of floaters listed in descending order of disadvantages.

- a. a floater who has already floated to the score-group just being handled and has no compatible opponent in the adjacent score-group.
- b. a floater who has already floated to the score-group just being handled and has a compatible opponent in the adjacent score-group.
- c. a floater who has no compatible opponent in the adjacent score-group.
- d. a floater who has a compatible opponent in the adjacent score-group.

If there is a choice the floaters should be chosen to minimise the disadvantages using the following priorities.

- a. avoid floater(s) of type a
- b. avoid floater(s) of type b
- c. avoid floater(s) of type c

3.10 A floater who has floated the round just before shall not be floated due to section 2.3.d provided:

- this will not produce other floaters of the types a, b, c of section 3.9
- this will not decrease the number of pairings of that score-group

4 Exchange Rules

4.1 The proposed pairings of players obtained according to Rule 2.4 are scrutinised in turn for compliance with the compatibility statement (see 2.1). And,

- a. when pairing downward, scrutiny of proposed pairings begins with the highest numbered player; if the pairing is found not to comply with 2.1, the lower numbered player is exchanged until a compatible pairing is found; or,
- b. when pairing upwards, scrutiny of proposed pairings begins with the lowest numbered player; if the pairing is found not to comply with 2.1, the higher numbered player is exchanged until a compatible pairing is found.

4.2 In the following example of a score-group with six players, and pairing downward, the attempt is first made to find a compatible opponent for Player #1, the highest numbered player in the score-group.

Six players in a score-group with proposed pairings as follows:

1 v 4
 2 v 5
 3 v 6

If the pairing 1 v 4 is not compatible, for example, because the players had met in an earlier round, the positions of Player #4 and Player #5 are exchanged so that we have:

1 v 5
 2 v 4
 3 v 6

If the pairing 1 v 5 is also not compatible, a further exchange is

di punteggio adiacenti, ci sono 4 tipi di floater, elencati in ordine decrescente di svantaggio:

- a. un floater che abbia già flottato al gruppo di punteggio appena lavorato e non abbia avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.
- b. un floater che abbia già flottato al gruppo di punteggio appena lavorato ed abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio adiacente.
- c. un floater che non abbia avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.
- d. un floater che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio adiacente.

Se è possibile, i floater devono essere scelti in modo tale da minimizzare gli svantaggi usando le seguenti priorità:

- a. evitare floater di tipo a
- b. evitare floater di tipo b
- c. evitare floater di tipo c

Un floater che abbia già flottato nel turno precedente non dovrà flottare nuovamente, secondo quanto esposto nella sezione 2.3.d, a condizione che:

- questo non produca altri floaters dei tipi a, b, c come nella sezione 3.9
- questo non riduca il numero di coppie del gruppo di punteggio

Regole per lo scambio

Di ciascun abbinamento candidato ottenuto secondo la Regola 2.4 si dovrà verificare la conformità al requisito di compatibilità (vedi 2.1). Inoltre,

- a. nell'eseguire l'abbinamento verso il basso, la verifica degli abbinamenti candidati inizia dal giocatore con il numero di sorteggio più alto; se l'abbinamento non soddisfa 2.1, si scambia il giocatore con il numero di sorteggio più basso fino a trovare una coppia compatibile; ovvero,
- b. nell'eseguire l'abbinamento verso l'alto, la verifica degli abbinamenti candidati inizia dal giocatore con il numero di sorteggio più basso; se l'abbinamento non soddisfa 2.1, si scambia il giocatore con il numero di sorteggio più alto fino a trovare una coppia compatibile.

Nell'esempio seguente di un gruppo di punteggio con sei giocatori ed abbinamento verso il basso, per prima cosa si tenta di trovare un avversario compatibile per il giocatore #1, che è il giocatore con più alto numero di sorteggio nel gruppo di punteggio.

Siano dati sei giocatori in un gruppo di punteggio con il seguente abbinamento proposto:

1 - 4
 2 - 5
 3 - 6

Se la coppia 1 - 4 non è compatibile, ad esempio perché i giocatori si sono già incontrati in un turno precedente, si scambiano le posizioni dei giocatori #4 e 5, ottenendo:

1 - 5
 2 - 4
 3 - 6

made. The original proposed pairing and possible exchanges made to find a compatible opponent for Player #1 are as follows:

Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #1

1 v 4	1 v 5	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 5	2 v 4	2 v 4	2 v 5	3 v 5
3 v 6	3 v 6	3 v 5	4 v 6	4 v 6

- 4.3** After a compatible opponent, for example, #6, has been found for Player #1, the proposed pairing for Player #2 is scrutinised. Exchanges to find a compatible opponent for Player #2 are as follows:

Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #2

1 v 6	1 v 6	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 4	2 v 5	2 v 3	2 v 6	3 v 5
3 v 5	3 v 4	4 v 5	4 v 5	4 v 6

- 4.4** The exchanges to find a compatible opponent for Player #2 must at the same time leave Player #1 with a compatible opponent. If this cannot be done, for example, if Player #1 and Player #2 have previously played each other and all the other players except Player #6, then the original pairing of Player #1 with Player #6 is retained and Player #2 is floated. And,

- if the score-group originally had uneven members and the lowest numbered player was floated to make even the number of players in the score-group, #2 is exchanged with the floater, originally #7 in the score-group, or,
- if the score-group was originally even, then the lowest numbered player remaining must be floated in company with #2 to maintain an even number of members in the score-group.

5 Colour allocation rules

- 5.1** Where possible, and by means of exchanges, each player shall be given the alternate colour; at the end of each even-numbered round each player shall have had an equal number of whites and blacks. Moreover,

- no player shall be given the same colour in three successive rounds, and
- no player shall be given three more of one colour than the other.

- 5.2** After the first scrutiny and exchanges necessary to establish that all pairings in a score-group are new pairings, a second scrutiny with exchanges where necessary is undertaken to give each player, if possible, the alternating colour and at the same time, the equalising colour.

- 5.3** If one of the players in a pairing had the same colour in the previous two rounds, he must be given the alternating colour. If both players had the same colour in the previous two rounds and compatible opponents in the score-group are not available, then one or both players must be floated.

- 5.4** If both players in a pairing had the same colour in the previous round, then the colours they had in earlier rounds, going back in

Se nemmeno la coppia 1 - 5 è compatibile, si fa un nuovo scambio. L'abbinamento proposto originale e gli scambi possibili per cercare un avversario compatibile per il giocatore #1 sono i seguenti:

Abbinamento proposto (col. 1) e possibili scambi per cercare un avversario compatibile al #1

1 - 4	1 - 5	1 - 6	1 - 3	1 - 2
2 - 5	2 - 4	2 - 4	2 - 5	3 - 5
3 - 6	3 - 6	3 - 5	4 - 6	4 - 6

Dopo che sia stato trovato un avversario compatibile per il giocatore #1 (ad esempio il #6), si esamina l'abbinamento proposto per il giocatore #2. Gli scambi per trovare un avversario compatibile al giocatore #2 sono i seguenti:

Abbinamento proposto (col. 1) e possibili scambi per cercare un avversario compatibile al #2

1 - 6	1 - 6	1 - 6	1 - 3	1 - 2
2 - 4	2 - 5	2 - 3	2 - 6	3 - 5
3 - 5	3 - 4	4 - 5	4 - 5	4 - 6

Gli scambi per trovare un avversario compatibile per il giocatore #2 devono allo stesso tempo lasciare un avversario compatibile per il #1. Se questo non è possibile, ad esempio se i giocatori #1 e #2 hanno in precedenza già giocato tra loro e con tutti gli altri giocatori eccetto il #6, allora si mantiene l'abbinamento originale del giocatore #1 con il #6 e il giocatore #2 flotta. Inoltre:

- se il gruppo di punteggio in origine aveva un numero dispari di elementi ed il giocatore con il numero di sorteggio più basso era stato fatto flottare per pareggiare il numero di giocatori del gruppo di punteggio, si scambia il #2 con il floater, originariamente #7 nel gruppo di punteggio; oppure,
- se il gruppo di punteggio era originariamente pari allora, per mantenere un numero pari di elementi nel gruppo di punteggio, si fa flottare insieme al #2 il giocatore rimanente con numero di sorteggio più basso.

Regole di assegnazione del colore

Ove possibile, anche per mezzo di scambi, ad ogni giocatore sarà assegnato il colore alternato; alla fine di ogni turno pari ciascun giocatore dovrebbe avere avuto un uguale numero di bianchi e neri. Inoltre,

- a nessun giocatore verrà assegnato uno stesso colore per tre turni consecutivi, e
- a nessun giocatore verrà assegnato uno stesso colore tre volte più dell'altro.

Dopo il primo esame e gli scambi necessari a stabilire che tutti gli abbinamenti in un gruppo di punteggio siano nuovi, se necessario viene eseguita una seconda verifica con scambi per assicurare ad ogni giocatore, se possibile, il colore alternato che, nel contempo, pareggi il bilancio di colori.

Se uno dei giocatori ha avuto lo stesso colore nei due turni precedenti, gli *deve* essere assegnato il colore opposto. Se entrambi i giocatori hanno avuto lo stesso colore nei due turni precedenti e nel gruppo di punteggio non sono disponibili altri avversari compatibili, allora uno dei due giocatori deve flottare.

Se in un abbinamento entrambi i giocatori hanno avuto lo stesso colore nel turno precedente, si decide a chi dare il colore

<p>sequence, shall decide who is given the alternate colour. If players in the median score-group or above had identical histories, then the higher ranked is given the alternate colour, or, in even-numbered rounds, the equalising colour. If the players below the median score-group had identical histories, then the lower ranked player is given the alternate colour, or, in even numbered rounds, the equalising colour.</p>	<p>alternato sulla base del colore avuto nei turni ancora precedenti, risalendoli in sequenza. Se due giocatori in un gruppo di punteggio, a partire da quello mediano in su, hanno identica storia di colore, si dà il colore alternato - o, nei turni pari, il colore che pareggia il bilancio - al giocatore più alto in classifica. Se hanno la stessa storia di colore due giocatori in un gruppo di punteggio al di sotto di quello mediano, si dà il colore alternato - o, nei turni pari, il colore che pareggia il bilancio - al giocatore più basso in classifica.</p>
<p>5.5 In the odd-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour which gives him one more only of one colour than the other.</p>	<p>Nei turni dispari, ogni qual volta sia possibile, a ciascun giocatore si dovrà dare il colore che gli fa avere una sola volta di più un colore rispetto all'altro.</p>
<p>5.6 In the even-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour that gives him an equal number of whites and blacks.</p>	<p>Nei turni pari, ogni qual volta sia possibile, a ciascun giocatore si darà il colore che gli fa avere lo stesso numero di bianchi e di neri.</p>
<p>When both players of a pairing are due the same equalising colour, and further exchanges are not possible, the colour history will decide who is given the equalising colour, as in Rule 5.4. One player will then have two more of one colour than the other colour.</p>	<p>Quando ad entrambi i giocatori di una coppia per pareggiare il bilancio spetterebbe lo stesso colore, e non siano possibili ulteriori scambi, si deciderà a chi assegnare il colore equalizzante in base alla storia colore, come da Regola 5.4. Uno dei giocatori avrà quindi avuto un colore due volte di più dell'altro.</p>
<p>This is allowed but care must be taken not to violate Rules 5.1(a) and 5.1(b), and to equalise the player's colours at the earliest opportunity.</p>	<p>Questo è lecito, ma è necessario porre attenzione a non violare le Regole 5.1(a) e 5.1(b), e a pareggiare il bilancio colore del giocatore alla prima occasione possibile.</p>
<p>5.7 (In Maxi-tournaments, an exchange of opponents to find, for example, one who is due the alternate colour is allowed only if the ratings of the opponents to be exchanged differ by 100 points or less.)</p>	<p>(Nei maxi-tornei lo scambio di giocatori, ad esempio per trovarne uno che aspetti il colore opposto, è consentito solo se i rating degli avversari da scambiare differiscono di 100 punti o meno).</p>
<p>6 Exceptions applicable to the last round</p>	<p>Eccezioni applicabili all'ultimo turno</p>
<p>In the last round, the general principle C.04.1.c, requiring players with the same score to be paired if they had not met in an earlier round, shall have priority over alternation and equalisation of colours, even if it is necessary for one of the players to be given the same colour for the third round in succession, or to be given three more of one colour than the other.</p>	<p>Nell'ultimo turno, il principio generale C.04.1.c, che richiede che giocatori con lo stesso punteggio vengano abbinati, se non hanno già giocato in precedenza, ha la precedenza sull'alternanza e sul bilanciamento del colore, anche se per questo fosse necessario dare ad un giocatore lo stesso colore per la terza volta consecutiva, od un colore tre volte più dell'altro.</p>
<p>Brief examples of pairing</p>	<p>Brevi esempi di abbinamento</p>
<p>7 Pairing Round One</p>	<p>Abbinamento del primo turno</p>
<p>7.1 If the number of players is uneven the lowest rated player in the Pairing List is given the pairing-allocated bye.</p>	<p>Se il numero di giocatori è dispari, si attribuisce il bye assegnato dall'abbinamento al giocatore con il rating più basso nella lista.</p>
<p>7.2 The colour to be given to Player #1 is decided by drawing lots; the other odd-numbered players in the upper half of the Pairing List are then given the same colour as Player #1. Player #2 together with the other even-numbered players in the upper half of the Pairing List are given the other colour.</p>	<p>Il colore da assegnare al giocatore #1 è stabilito a sorteggio; gli altri giocatori con numero di sorteggio dispari nella metà superiore della lista di abbinamento prendono lo stesso colore del #1. Il giocatore #2 e gli altri giocatori con numero di sorteggio pari nella metà superiore della lista di abbinamento prendono il colore opposto.</p>
<p>Depending on the draw, the pairings for the first round in a tournament of forty players would be either 1 v 21, 22 v 2, 3 v 23, 24 v 4, ... 40 v 20; or 21 v 1, 2 v 22, 23 v 3, 4 v 24 ... 20 v 40, where the player having white is mentioned first. This is the only occasion when colours need be decided by lot.</p>	<p>A seconda del sorteggio, l'abbinamento per il primo turno in un torneo con 40 giocatori sarà quindi o 1-21, 22-2, 3-23, 24-4, ... 40-20, oppure 21-1, 2-22, 23-3, 4-24, ... 20-40, dove il giocatore che ha il bianco è il primo. Questa è l'unica occasione in cui il colore debba essere tirato a sorte.</p>
<p>7.3 Players who have won their games are each awarded one point; each of those who have drawn receives 0.5 point. Each of those who have lost receives 0 point.</p>	<p>I giocatori che hanno vinto la propria partita ricevono un punto; quelli che hanno pareggiato, 0,5 punti a testa. Tutti quelli che hanno perso ricevono 0 (zero) punti.</p>
<p>8 Round Two</p>	<p>Secondo turno</p>
<p>8.1 The players are arranged in groups of the same score.</p>	<p>I giocatori vengono divisi in gruppi dello stesso punteggio.</p>
<p>8.2 If the number of players is uneven, then the pairing-allocated</p>	<p>Se il numero di giocatori è dispari, il bye assegnato</p>

	bye is awarded as in Rule 1.	dall'abbinamento viene attribuito come da regola 1.
8.3	Pairing begins with the highest score-group (1 point), continues with the lowest score-group (0 point) and finishes with the Median Score-group (0.5 point).	L'abbinamento inizia dal gruppo di punteggio superiore (1 punto), continua con il gruppo di punteggio inferiore (0 punti) e finisce con il gruppo di punteggio mediano (0,5 punti).
	Detailed instructions for pairing Round Two and subsequent rounds are above.	Le istruzioni dettagliate per l'abbinamento del secondo turno e dei turni successivi sono come sopra.

04.5

FIDE-approved Accelerated Systems

Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE

Approvato dal FIDE Council il 13/04/2024
In vigore dal 1 Luglio 2025

0

Preface

In Swiss tournaments with a wide range of (mostly reliable) playing strengths, the results of the first round(s) are usually quite predictable. In the first round, only a few percent of the games have a result other than “win to the stronger part”. The same may happen again in round two. It can be shown that, in title tournaments, this can prevent players from achieving norms.

An accelerated pairing is a variation of Swiss pairings in which the first rounds are modified in such a way as to overcome the aforementioned weaknesses of the Swiss system, without compromising the reliability of the final rankings.

It is not appropriate to design an entirely new pairing system for acceleration, but rather design a system that works together with existing FIDE-defined pairing systems. This result is normally achieved by rearranging score brackets in some way that is not only dependent on the points that the players have scored. For instance, one of the possible methods is to add so-called “virtual points” to the score of some higher rated players (who are supposedly stronger) and henceforth build the score brackets based on the total score (real score + virtual points).

The following chapters will describe the methods that were statistically proven to accomplish the aforementioned goals. The Baku Acceleration Method is presented first, because it was the first that, through statistical analysis, was proven to be good and stable (and is also easy to explain).

Other accelerated methods may be added, as long as they can be proven, through statistical analysis, to get better results than already described methods or, if their effectiveness is comparable, to be simpler.

Unless explicitly specified otherwise, each described acceleration method is applicable to any Swiss Pairing System.

1.

Baku Acceleration Method

1.1

Premise

1.1.1 The Baku Acceleration Method is applicable in any tournament where the standard scoring point system (one point for a win, half point for a draw) is used.

1.2

Initial Groups Division

1.2.1 Before the first round, the list of players to be paired (properly sorted) shall be split in two groups, GA and GB.

The first group (GA) shall contain the first half of the players, rounded up to the nearest even number. The second group

Prefazione

Nei tornei Svizzeri con un'ampia gamma di forze di gioco (purché siano in prevalenza affidabili), il risultato del primo turno (o dei primi turni) di solito è fortemente prevedibile. Nel primo turno, solo una piccola percentuale delle partite termina con un risultato diverso dalla “vittoria per il partito più forte”, e lo stesso può ripetersi nel secondo turno. Si può dimostrare che, nei tornei validi per i titoli internazionali, questo può impedire a dei giocatori di ottenere una norma.

Un sistema di abbinamento accelerato è una variante dell'abbinamento Svizzero in cui i primi turni sono modificati in modo da superare le suddette debolezze dei sistemi Svizzeri, senza però compromettere l'affidabilità della classifica finale.

Progettare un sistema di abbinamento completamente nuovo non sarebbe appropriato; dobbiamo piuttosto realizzare un sistema che funzioni in associazione con i sistemi di abbinamento definiti dalla FIDE già esistenti. Questo risultato normalmente si ottiene rimodulando i gruppi di punteggio in una qualche maniera che non dipenda solo dai punteggi ottenuti dai giocatori. Ad esempio, uno dei metodi possibili è quello di aggiungere al punteggio di alcuni giocatori di rating elevato (che si suppongono quindi essere i più forti) dei cosiddetti “punti virtuali”, e costruire i gruppi di punteggio in base al punteggio totale (punteggio reale + punti virtuali).

Nei capitoli che seguono saranno descritti i metodi che hanno dimostrato statisticamente di raggiungere le mete sopra delineate. Per primo è presentato il Metodo di Accelerazione Baku, perché è stato il primo che, attraverso un'analisi statistica, ha dimostrato di essere ben stabile (ed è anche facile da spiegare).

Ulteriori metodi di accelerazione potranno essere introdotti qualora, sottoposti all'analisi statistica, dimostrino di dare risultati migliori di quelli offerti dai metodi già descritti; o, laddove l'efficacia sia la stessa, di essere più semplici.

Salvo esplicita diversa indicazione, ciascun metodo di accelerazione è applicabile ad ogni sistema di abbinamento Svizzero.

Metodo di Accelerazione “Baku”

Premessa

Il Metodo di Accelerazione Baku è applicabile a qualsiasi torneo in cui sia utilizzato il sistema di punteggio standard (un punto per la vittoria, mezzo punto per la patta).

Suddivisione iniziale dei gruppi

Prima del primo turno, la lista dei giocatori da abbinare, debitamente ordinata, sarà divisa nei due gruppi GA e GB.

Il primo gruppo (GA) conterrà la prima metà dei giocatori, arrotondata al numero pari immediatamente superiore. Il

	(GB) shall contain all the remaining players. <i>Note: For instance, if there are 161 players in the tournament, the nearest even number that comprises the first half of the players (i.e. 80.5) is 82. The formula $2 * Q$ (2 times Q), where Q is the number of players divided by 4 and rounded upwards, may be helpful in computing such number - that, besides being the number of GA players, is also the pairing number of the last GA player.</i>	secondo gruppo (GB) conterrà tutti i giocatori rimanenti. <i>Nota: Se ad esempio nel torneo ci sono 161 giocatori, il più vicino numero pari che comprenda la prima metà dei giocatori (che vale 80.5) è 82. La formula $2*Q$ (due volte Q), in cui Q è il numero di giocatori diviso per quattro e arrotondato all'intero superiore, può aiutare a calcolare questo numero - che, oltre ad essere il numero di giocatori del gruppo GA, è anche il numero di abbinamento dell'ultimo giocatore di GA.</i>
1.3	Late Entries	Inserimenti tardivi
1.3.1	If there are entries after the first round, those players shall be accommodated in the pairing list according to the Initial Order and Late Entries sections of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	Se ci sono inserimenti dopo il primo turno, quei giocatori saranno sistemati nella lista di abbinamento secondo le sezioni Ordinamento iniziale ed Inserimenti tardivi delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.
1.3.2	The last GA-player shall be the same as in the previous round. <i>Note 1: In such circumstances, the pairing number of the last GA player may be different by the one set accordingly to Article 1.2.</i> <i>Note 2: After the first round, GA may contain an odd number of players.</i>	L'ultimo giocatore del gruppo GA dovrà essere lo stesso che nel turno precedente. <i>Nota 1: In tali circostanze, il numero di abbinamento dell'ultimo giocatore di GA può essere diverso da quello stabilito secondo l'Articolo 2.</i> <i>Nota 2: Dopo il primo turno, GA può contenere un numero dispari di giocatori.</i>
1.4	Virtual points	Punti virtuali
1.4.1	The “accelerated rounds” are the ones in the first half (rounded up) of the tournament.	I “turni accelerati” sono quelli compresi nella prima metà (arrotondata per eccesso) del torneo.
1.4.2	Before pairing the first half (rounded up) of the accelerated rounds, all the players in GA are assigned a number of points (called virtual points) equal to 1.	Prima di abbinare la prima metà (arrotondata per eccesso) dei turni accelerati, a tutti i giocatori di GA è assegnato un numero di punti (detti punti virtuali) pari ad 1.
1.4.3	Such virtual points are reduced to 0.5 before pairing the remaining accelerated rounds. <i>Note: Consequently, no virtual points are ever given to players in GB or to any player after the last accelerated round has been played.</i> Example: In a nine-round tournament, the accelerated rounds are five. The players in GA are assigned one virtual point in the first three rounds, and half virtual point in the next two rounds.	Detti punti virtuali sono ridotti a 0.5 prima di abbinare i rimanenti turni accelerati. <i>Nota: Di conseguenza, nessun punto virtuale è attribuito ai giocatori di GB, o ad alcun giocatore, dopo che sia stato svolto l'ultimo turno accelerato.</i> Esempio: In un torneo a nove turni, i turni accelerati sono cinque. Ai giocatori in GA si assegna un punto virtuale nei primi tre turni, e mezzo punto virtuale nei due turni successivi.
1.5	Pairing score	Punteggio di abbinamento
	The pairing score of a player (i.e. the value used to define the scoregroups and internally sort them) is given by the sum of their standings points and the virtual points assigned to them.	Il punteggio di abbinamento di un giocatore (cioè il valore usato per definire ed ordinare internamente i gruppi di punteggio) è dato dalla somma dei suoi punti di classifica (reali) e dei punti virtuali assegnati.

04.6

Swiss Team Pairing System

Sistema Svizzero di abbinamento a squadre

Approvato dal FIDE Council il 27/07/2024
In vigore dal 1 Agosto 2024

0.

Preface

The Swiss Pairing System Rules specified in the Basic Rules for Swiss Systems and in the Articles 1, 3 and 4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments are for individuals, but can also be applied *mutatis mutandis* to teams, with one significant exception: the Articles 6 and 7 of the Basic Rules for Swiss Systems never apply.

In fact, for teams, the colours are less important. This is mainly because individuals in a team can be substituted or shifted between the various boards, and because teams are often composed of an even number of players, resulting in each team having an equal number of players playing with White and Black. That's why the rules presented here display various lower-strength colour preferences than those described in the individual rules, and of different varieties, to facilitate various forms of team competitions. There may be competitions where colours have no importance at all (for instance because each individual plays one game with White and one with Black); others where having a particular colour is not a decisive factor (for instance, because teams have an even number of players and all teams play in the same geographical place); and other competitions, where the colour is more meaningful (for instance, because the composition of the teams cannot be changed, or teams have an odd-number of players, or having a particular colour may mean a home or a road match). In any case, the colour will never be a factor so decisive as to prevent two teams from playing against each other. Therefore, there are no absolute colour preferences outlined in these regulations.

The Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order) has been deliberately omitted from the initial list shown above because there are too many variants to take into account to define an appropriate strength for teams, such as only using starters' ratings, including reserves, counting a fixed number of highest ratings, managing unrated players, and so on. In the end, it's preferable to leave any details out of the general rules and let the initial order of teams be determined by the rules of each specific competition.

1.

Introductory Remarks and Definitions

1.1 Tournament Pairing Number ("TPN")

1.1.1 Each team must have a different TPN, from 1 to the TPN corresponding to the last team.

1.1.2 The rules of the team competition shall describe how to assign a TPN to each team. Otherwise, it is a decision of the arbiter.

Note: This provision overrides the rules of Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order).

Prefazione

Le regole dei Sistemi di abbinamento Svizzero specificate nelle Regole di base per i Sistemi Svizzeri e negli Articoli 1, 3 e 4 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri sono previste per tornei individuali ma si possono applicare, *mutatis mutandis*, ai tornei a squadre, con un'importante eccezione: gli Articoli 6 e 7 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri non si applicano mai.

Per le squadre, in effetti, i colori sono meno importanti, principalmente perché i giocatori in una squadra possono essere sostituiti o ruotati tra le varie scacchiere, e perché le squadre sono spesso formate da un numero pari di giocatori, per cui la squadra ha ugual numero di giocatori col Bianco e col Nero. Ecco perché, per agevolare le diverse forme di tornei a squadre, le regole qui esposte contengono preferenze di colore di tipo diverso e forza minore di quelle descritte nei regolamenti per i tornei individuali. Possono esserci tornei in cui i colori non hanno alcuna importanza (ad esempio perché ciascun giocatore gioca una partita col Bianco ed una col Nero); altre, in cui avere un dato colore non è un fattore decisivo (ad esempio, perché le squadre hanno un numero pari di giocatori e giocano tutte nella stessa area geografica); ed altre competizioni in cui il colore è più significativo (ad esempio perché la composizione della squadra non può essere cambiata, o le squadre hanno un numero dispari di giocatori, oppure avere un determinato colore può significare giocare in casa o in trasferta). In ogni caso, il colore non sarà mai un fattore così decisivo da impedire che due squadre si possano incontrare tra loro, perciò questo regolamento non prevede preferenze assolute di colore.

L'Articolo 2 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri (Ordinamento iniziale) è stato deliberatamente omesso nella preparazione della lista iniziale, perché nel definire appropriatamente la forza di gioco di una squadra ci sono troppe varianti di cui tenere conto, quali ad esempio usare solo i rating dei giocatori dello schieramento iniziale, includere le riserve, contare un numero fisso di giocatori con rating superiore, gestire i giocatori senza rating e così via. Alla fin fine, è meglio lasciare questi dettagli fuori dalle regole generali, e permettere che l'ordinamento iniziale delle squadre sia determinato dalle regole dello specifico torneo.

Definizioni e note preliminari

Numero di abbinamento nel torneo ("TPN")

Ogni squadra deve avere un TPN diverso dagli altri, da 1 al TPN corrispondente all'ultima squadra.

Le regole dalla competizione a squadre dovranno indicare come assegnare un TPN a ciascuna squadra. Diversamente, sarà decisione sarà lasciata all'arbitro.

Nota: questa disposizione supera quelle dell'Articolo 2 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri (Ordinamento iniziale).

1.1.3	Once defined, the TPN should not be modified (except as stated in Article 3 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Late Entries)), unless the arbiter decides otherwise.	Una volta assegnato, il TPN non dovrebbe essere modificato (eccetto per quanto stabilito nell'Articolo 3 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri (Inserimenti tardivi), salvo che l'arbitro decida diversamente.
1.2	Score	Punteggio
1.2.1	The rules of the competition shall state which, between “match points” and “game points”, is called “primary score” (or, more simply, “score”), and whether the other (“secondary score”) is used, and if so, for what.	Le regole della competizione dovranno stabilire quale, tra i “punti squadra” ed i “punti partita”, sia il “punteggio primario” (o, più semplicemente, “punteggio”), e se l'altro (“punteggio secondario”) sia usato e, se sì, per quali scopi.
1.2.2	The default is to use “match points” as the (primary) score and “game points” only for colour allocation (see Article 4.2.2).	Per default si usano come punteggio (primario) i “punti squadra”, e i “punti partita” solo per assegnazione del colore (vedi Articolo 4.2.2).
1.3	Scoregroups and Pairing Brackets	Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento
1.3.1	A scoregroup is composed of all the teams with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da tutte le squadre con lo stesso punteggio.
1.3.2	A (pairing) bracket is an even numbered group of teams all to be paired. It is composed of teams coming from the same scoregroup (called resident teams) and (possibly) of teams coming from lower scoregroups (called upfloaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di squadre, in numero pari, da abbinare. È composta da squadre provenienti da uno stesso gruppo di punteggio (dette squadre residenti) e (eventualmente) da squadre provenienti da gruppi di punteggio inferiore (dette <i>upfloater</i>).
1.4	Pairing-Allocated-Bye (PAB)	Bye assegnato dall'abbinamento (PAB)
1.4.1	Should the number of teams to be paired be odd, one team is unpaired. This team receives a pairing-allocated-bye: no opponent, no colour, and as many match points and game points as are rewarded for a draw, unless the regulation of the team competition state otherwise.	Se il numero di squadre da abbinare dovesse essere dispari, una squadra non viene abbinata. Questa squadra riceve un bye assegnato dall'abbinamento: nessuna avversaria, nessun colore, e tanti punti squadra e partita quanti sono previsti per la patta, salvo che le regole del torneo stabiliscano diversamente.
1.5	Floater	Floater
1.5.1	A team is said to float when plays against an opponent with a different primary score.	Si dice che una squadra flotta quando gioca contro un'avversaria avente diverso punteggio primario.
1.6	Colour Difference (CD)	Differenza colore (CD)
1.6.1	A team is said to have (had) a colour (White or Black) in a match if the match was actually played and the player on the first board was scheduled to play with that colour.	Si dice che una squadra ha (avuto) un colore (Bianco o Nero) in un incontro se l'incontro è stato effettivamente giocato e il giocatore in prima scacchiera doveva giocare con quel colore.
1.6.2	The colour difference of a team is the number of matches where the team had White minus the number of matches where the team had Black.	La differenza colore di una squadra è il numero di incontri in cui la squadra aveva il bianco meno il numero di incontri in cui la squadra aveva il nero.
1.7	Colour Preference	Preferenza di colore
	Type A colour preferences are used unless the rules of the team competition specify that either Type B colour preferences shall be used or colour preferences are not to be used at all.	Saranno usate preferenze di colore di Tipo A, salvo qualora le regole del torneo a squadre specificino che si usino preferenze di colore di Tipo B, ovvero che le preferenze di colore non siano usate per nulla.
1.7.1	Type A colour preferences	Preferenze di colore di Tipo A
	1. A team has a simple (Type A) colour preference for White if its CD is less than -1, or, being its CD 0 or -1, the team had Black in the last two played matches.	Una squadra ha una preferenza di colore semplice (di Tipo A) per il Bianco se la sua CD è minore di -1, o, essendo 0 o -1, la squadra ha avuto il Nero negli ultimi due incontri giocati.
	2. A team has a simple (Type A) colour preference for Black if its CD is more than +1, or, being its CD 0 or +1, the team had White in the last two played matches.	Una squadra ha una preferenza di colore semplice (di Tipo A) per il Nero se la sua CD è maggiore di +1, o, essendo 0 o +1, la squadra ha avuto il Bianco negli ultimi due incontri giocati.
	3. In all other situations, the team has no (Type A) colour preference.	In tutte le altre situazioni, la squadra non ha alcuna preferenza di colore (di Tipo A).
1.7.2	Type B colour preferences	Preferenze di colore di Tipo B
	1. A team has a strong (Type B) colour preference for White if its CD is less than -1, or, being its CD 0 or -1, the team	Una squadra ha una preferenza di colore forte (di Tipo B) per il Bianco se la sua CD è minore di -1, o, essendo 0 o -1, la

<p>had Black in the last two played matches.</p> <p>2. A team has a strong (Type B) colour preference for Black if its CD is more than +1, or, being its CD 0 or +1, the team had White in the last two played matches.</p> <p>3. A team has a mild (Type B) colour preference for White if its CD is -1, or, if it is zero and it is not the last round, the team had Black in the last played match.</p> <p>4. A team has a mild (Type B) colour preference for Black if its CD is +1, or, if it is zero and it is not the last round, the team had White in the last played match.</p> <p>5. A team has no (Type B) colour preference when it has yet to play a match, or when its CD is zero when pairing for the last round.</p> <p>1.8 Top-Scoregroup</p> <p>1.8.1 During the pairing, it is the group of one or more teams that have the highest score among the teams that are yet to be paired.</p> <p>1.9 Round-Pairing Outlook</p> <p>1.9. The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the teams (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] and [C2] (see Article 3.1) have been complied with.</p> <p>1.9.2 The pairing process consists of the following steps:</p> <p>1. The first step in the pairing process is the assignment of the pairing-allocated-bye (if needed) by applying Article 2.1.</p> <p>2. Then, the top-scoregroup (see Article 1.8) is combined, when needed, with a set of upfloaters (selected according to Article 2.2), to form a bracket that is paired according to Article 2.3.</p> <p>3. The previous step-2 is then repeated until the round-pairing is complete.</p> <p>4. Colours are then assigned according to Article 4.</p> <p>1.9.3 If it is impossible to complete a round-pairing, the arbiter shall decide what to do.</p> <p><i>Note: Article 2 describes the pairing procedures.</i></p> <p><i>Article 3 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).</i></p> <p><i>Article 4 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.</i></p> <p>2. Pairing Rules</p> <p>A pairing is legal when the absolute criteria ([C1] and [C2], see Article 3.1) and, where applicable, the completion criterion ([C3], see Article 3.2) are complied with.</p> <p>2.1 Pairing-Allocated-Bye Assignment</p> <p>The pairing-allocated-bye is assigned to the team that:</p> <p>2.1.1 leaves a legal pairing for all the teams</p> <p>2.1.2 has the lowest score</p> <p>2.1.3 has played the highest number of games</p> <p>2.1.4 has the highest TPN</p> <p>2.2 Selection of Upfloaters for the Top-Scoregroup</p> <p>2.2.1 All teams with a lower score than the resident teams of the</p>	<p>squadra ha avuto il Nero negli ultimi due incontri giocati.</p> <p>Una squadra ha una preferenza di colore forte (di Tipo B) per il Nero se la sua CD è maggiore di +1, o, essendo 0 o +1, la squadra ha avuto il Bianco negli ultimi due incontri giocati</p> <p>Una squadra ha una preferenza di colore debole (di Tipo B) per il Bianco se la sua CD è -1, o, se è zero e non è l'ultimo turno, la squadra ha avuto il Nero nell'ultimo incontro giocato.</p> <p>Una squadra ha una preferenza di colore debole (di Tipo B) per il Nero se la sua CD è +1, o, se è zero e non è l'ultimo turno, la squadra ha avuto il Bianco nell'ultimo incontro giocato.</p> <p>Una squadra non ha preferenza di colore (di Tipo B) se deve ancora giocare un incontro oppure se, nell'abbinamento dell'ultimo turno, se la sua CD è zero.</p> <p>Top-Scoregroup</p> <p>Durante l'abbinamento, è il gruppo di una o più squadre che hanno il punteggio maggiore tra le squadre ancora da abbinare.</p> <p>Panoramica dell'abbinamento di un turno</p> <p>L'abbinamento di un turno (detto "round-pairing") è completo se tutte le squadre sono state abbinare (eccetto al più una, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti [C1] e [C2] (vedi Articolo 3.1) sono soddisfatti.</p> <p>Il processo di abbinamento consiste nei seguenti passaggi:</p> <p>1. Il primo passo nel processo è l'attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento (se richiesto), mediante l'applicazione dell'Articolo 2.1.</p> <p>2. Quindi si combinano, se necessario, il top-scoregroup (vedi l'Articolo 1.8) con un insieme di upfloater (selezionati secondo l'Articolo 2.2), per formare una bracket che viene abbinata secondo l'Articolo 2.3.</p> <p>3. Il passo 2 qui sopra viene quindi ripetuto fino a che l'abbinamento del turno sia completato.</p> <p>4. Si assegnano infine i colori secondo l'Articolo 4.</p> <p>Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, l'arbitro dovrà decidere cosa fare.</p> <p><i>Nota: L'Articolo 2 descrive le procedure di abbinamento.</i></p> <p><i>L'Articolo 3 definisce i criteri che l'abbinamento della bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).</i></p> <p><i>L'Articolo 4 definisce le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori giocheranno con il Bianco.</i></p> <p>Regole di abbinamento</p> <p>Un abbinamento è legale quando sono soddisfatti i criteri assoluti ([C1] e [C2], vedi Articolo 3.1) e, ove applicabile, il criterio di completamento ([C3], vedi Articolo 3.2).</p> <p>Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento</p> <p>Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito alla squadra che:</p> <p>permette un abbinamento legale di tutte le squadre</p> <p>ha il punteggio più basso</p> <p>ha giocato il maggior numero di partite</p> <p>ha il TPN più alto.</p> <p>Selezione degli Upfloater per il Top-Scoregroup</p> <p>Tutte le squadre con punteggio inferiore a quello delle</p>
--	---

<p>top-scoregroup (see Article 1.8) are potential upfloaters.</p> <p>2.2.2 Consider all sets of potential upfloaters that comply with [C4] and [C5] (see Articles 3.3.1 and 3.3.2).</p> <p><i>Note: This somehow determines the number of upfloaters in the set and their scores.</i></p> <p>2.2.3 In each set, the potential upfloaters, identified by their TPN, are first sorted by score (from highest to lowest) and, when scores are equal, by TPN (from lowest to highest).</p> <p>2.2.4 These sets are then sorted among themselves by the lexicographic order of their TPNs.</p> <p><i>Example: Let's assume that 2,6,8 have 3 points, and 1,3,5 have 2.5 points. [C4] determines that a set of three upfloaters is needed, and [C5] determines that two upfloaters must have 3 points and the other 2.5 points. The possible set of upfloaters are: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}, already sorted in the proper order.</i></p> <p>2.2.5 Choose the first set that, together with the top-scoregroup (see Article 1.8), produces a legal pairing that also complies with criterion [C6] (see Article 3.3.3) - besides [C4] and [C5] (see Articles 3.3.1 and 3.3.2), which it complies with by construction.</p> <p>2.3 Pairing of a Bracket</p> <p>2.3.1 A pairing is a sequence of pairs that includes all teams in the bracket. For each pair, the team with the lower TPN is the top member of the pair; the team with the higher TPN is the bottom member of the pair.</p> <p>2.3.2 A pairing is identified by the TPNs of the top members of each pair, sorted from lowest to highest, followed by the TPNs of the bottom member of the corresponding pair.</p> <p><i>Example: If 11-24 16-6 10-9 8-4 is a pairing, its identifying number is 4 6 9 11 8 16 10 24.</i></p> <p>2.3.3 Pairings are sorted by the lexicographic order of their identifiers.</p> <p>2.3.4 Choose the first pairing that also complies with criteria [C1], [C7], [C8] and [C9] (see Articles 3.1.1 and 3.3.4 to 3.3.6 – besides the other criteria, which it complies with by construction).</p> <p>3. Pairing Criteria</p> <p>3.1 Absolute Criteria</p> <p>No pairing shall violate the following absolute criteria:</p> <p>3.1.1 [C1] Two teams shall not play against each other more than once.</p> <p>3.1.2 [C2] A team that has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, the same score rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye.</p> <p>3.2 Completion Criterion</p> <p>3.2.1 [C3] Choose the set of upfloaters (which may be empty) so that all the remaining teams outside the top-scoregroup allow the completion of the round-pairing.</p>	<p>squadre residenti nel top-scoregroup (vedi Articolo 1.8) sono potenziali upfloater.</p> <p>Si considerino tutti gli insiemi di potenziali upfloater che soddisfano [C4] e [C5] (vedi Articoli 3.3.1 e 3.3.2).</p> <p><i>Nota: Questo in qualche modo determina il numero di upfloater nell'insieme ed il loro punteggio.</i></p> <p>In ciascun insieme, i potenziali upfloater, identificati dal proprio TPN, sono dapprima ordinati per punteggio (dal più alto al più basso) e, a parità di punteggio, per TPN (dal più basso al più alto).</p> <p>Questi insiemi sono quindi ordinati tra loro in base all'ordine lessicografico dei rispettivi TPN.</p> <p><i>Esempio: Supponiamo che 2,6,8 abbiano 3 punti, e 1,3,5 abbiano 2.5 punti. Se [C4] stabilisce che è richiesto un insieme di tre upfloater, e [C5] determina che due upfloater devono avere 3 punti e l'altro 2.5 punti, i possibili insiemi di upfloater sono, già disposti nell'ordine corretto: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}.</i></p> <p>Va scelto il primo insieme che, unito al top-scoregroup (vedi Articolo 1.8), produca un abbinamento legale che soddisfi anche il criterio [C6] (vedi Articolo 3.3.3), oltre a [C4] e [C5] (vedi gli Articoli 3.3.1 e 3.3.2), che il candidato soddisfa per costruzione.</p> <p>Abbinamento di una Bracket</p> <p>Un abbinamento è una sequenza di coppie che comprende tutte le squadre di una bracket. Per ciascuna coppia, la squadra con il TPN più basso è il membro superiore (“<i>membro top</i>”) della coppia; la squadra con il TPN più alto è il membro inferiore (“<i>membro bottom</i>”) della coppia.</p> <p>Un abbinamento è identificato dai TPN dei membri top di ciascuna coppia, ordinati dal più piccolo al più grande, seguiti dai TPN del membro inferiore della coppia corrispondente.</p> <p><i>Esempio: Se 11-24 16-6 10-9 8-4 è un abbinamento, il suo numero identificativo è 4 6 9 11 8 16 10 24.</i></p> <p>Gli abbinamenti vanno disposti in base all'ordine lessicografico dei loro identificatori.</p> <p>Scegliere il primo abbinamento che soddisfa anche i criteri [C1], [C7], [C8] e [C9] (vedi gli Articoli 3.1.1 e da 3.3.4 a 3.3.6 – oltre agli altri criteri, che soddisfa per costruzione).</p> <p>Criteri di abbinamento</p> <p>Criteri assoluti</p> <p>Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:</p> <p>[C1] Due squadre non giocheranno l'una contro l'altra più di una volta.</p> <p>[C2] Una squadra che ha già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o realizzato in un singolo turno, senza giocare, lo stesso punteggio assegnato per una vittoria, non dovrà ricevere il bye assegnato dall'abbinamento.</p> <p>Criterio di completamento</p> <p>[C3] Scegliere l'insieme di upfloater (che potrebbe essere vuoto) in modo che tutte le squadre rimanenti all'infuori del top-scoregroup consentano di completare l'abbinamento del turno.</p>
---	---

3.3	Quality Criteria	Criteri di qualità
	In order to best pair all teams of the top-scoregroup (see Article 1.8), comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per abbinare al meglio tutte le squadre del top-scoregroup (vedi Articolo 1.8), soddisfare quanto meglio possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
3.3.1	[C4] Minimise the number of upfloaters.	[C4] Minimizzare il numero di upfloater.
3.3.2	[C5] Minimise the score differences in the pairs involving upfloaters, i.e., maximise the lowest score among the upfloaters (and then the second lowest, and so on).	[C5] Minimizzare le differenze di punteggio nelle coppie contenenti upfloater, ovvero massimizzare il punteggio più basso tra gli upfloater (e quindi il secondo e così via).
3.3.3	[C6] Choose the set of upfloaters in order to maximise the number of remaining teams that can be legally paired in the following scoregroup (<i>only in the following scoregroup, even though the upfloaters may come from lower scoregroups</i>).	[C6] Scegliere l'insieme di upfloater in modo da massimizzare il numero di squadre rimanenti che possano essere legalmente abbinate nel gruppo di punteggio successivo (<i>solo nel gruppo di punteggio successivo, anche se gli upfloater potrebbero provenire da gruppi di punteggio inferiori</i>).
3.3.4	[C7] Minimise the number of teams whose colour preference, if any, is not fulfilled.	[C7] Minimizzare il numero di squadre la cui preferenza di colore, se ne hanno una, non sia soddisfatta.
3.3.5	[C8] (Type B only) Minimise the number of teams whose strong colour preference, if any, is not fulfilled.	[C8] (solo Tipo B) Minimizzare il numero di squadre la cui preferenza forte di colore, se ne hanno una, non sia soddisfatta.
3.3.6	[C9] With the exception of the last two rounds, minimise the number of teams that float in consecutive rounds.	[C9] Ad eccezione degli ultimi due turni, minimizzare il numero di squadre che flottano in turni consecutivi.
4.	Colour Allocation Rules	Regole di assegnazione del colore
4.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
4.2	The first-team is the team (first that applies):	La prima-squadra è la squadra (vale la prima condizione soddisfatta):
4.2.1	with the higher primary score; or	con il maggiore punteggio primario, o
4.2.2	with the higher secondary score (<i>unless the rules of the competition state not to use it</i>); or	con il maggiore punteggio secondario (<i>salvo quando le regole del torneo specificchino che non vada usato</i>), o
4.2.3	with the lower TPN.	con il TPN più basso.
4.3	For each pair apply (with descending priority):	Per ciascuna coppia, applicare i seguenti criteri (con priorità decrescente):
4.3.1	When both teams have yet to play a game, if the first-team has an odd TPN, give them the initial-colour; otherwise give them the opposite colour. <i>Note: Always consider Article 3 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Late Entries) for the proper management of the TPN.</i>	Se entrambe le squadre devono ancora giocare un incontro, se la prima-squadra ha un TPN dispari, assegnarle il colore-iniziale; altrimenti assegnarle il colore opposto. <i>Nota: Per la corretta gestione dei TPN, tenere sempre in considerazione l'Articolo 3 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri (Inserimenti tardivi).</i>
4.3.2	If only one team has a colour preference, grant it.	Se solo una squadra ha una preferenza di colore, soddisfarla.
4.3.3	If the two teams have opposite colour preferences, grant them.	Se le squadre hanno preferenze di colore opposte, soddisfarle.
4.3.4	(Type B only) If only one team has a strong colour preference, grant it.	(Solo Tipo B) Se solo una squadra ha una preferenza forte di colore, soddisfarla.
4.3.5	Give White to the team with the lower colour difference. <i>Note: -2 is lower than -1; +1 is lower than +2.</i>	Assegnare il Bianco alla squadra con la differenza di colore minore. <i>Nota: -2 è minore di -1; +1 è minore di +2.</i>
4.3.6	Alternate the colours to the most recent time in which one team had White and the other Black. <i>Note: Always consider Article 4.5 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.</i>	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale una squadra abbia avuto il bianco e l'altra il nero. <i>Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 4.5 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.</i>
4.3.7	Grant the colour preference of the first-team.	Soddisfare la preferenza di colore della prima-squadra
4.3.8	Alternate the colour of the first-team from the last played round.	Alternare il colore della prima-squadra rispetto all'ultimo turno giocato.