

## L'avversario virtuale per il calcolo dello spareggio tecnico nelle partite non disputate

### Riferimenti FIDE

I documenti ufficiali di riferimento per questa nota sono:

- FIDE Executive Board, 15 to 22 October 2011 - Krakow, Poland - Annex 65: Rules and Tournament Regulations Commission minutes. (<http://www.fide.com>)
- Handbook FIDE: C. General Rules and Recommendations for Tournaments. 06 FIDE Tournament Rules. (<http://www.fide.com>)

### Campo di applicazione

Le regole che seguono si applicano:

- al sistema Buchholz
- al sistema Sonneborn-Berger
- alle loro varianti

### Regole

Per il calcolo dello spareggio tecnico la FIDE, su proposta di Wim van Beersum, ha codificato 2 principi che trattano le partite non giocate, facendo un distinguo tra il giocatore che non ha disputato una o più partite e gli avversari che lo hanno incontrato.

Principio 1) Nel caso di una partita non disputata per bye o forfeit, per il giocatore sarà considerato per quel turno il punteggio dell'**avversario virtuale**.

Principio 2) Per il calcolo dello spareggio tecnico per gli avversari del citato giocatore, **le sue partite non giocate, per qualunque motivo (bye, forfeit, ritiro, esclusione) e indipendentemente dal risultato registrato, devono essere considerate come dei pareggi.**

Nell'applicare il Principio 1 è necessario fare un ulteriore distinguo tra partite vinte (bye incluso) o perse a forfeit.

### Vittoria a forfeit

Se si vince una partita a forfeit (o per bye), la partita in oggetto (avversario virtuale per quel turno) porta un contributo per il proprio spareggio tecnico pari al **proprio punteggio avuto prima di quel turno + 0 punti per quel turno + ½ punto per ogni turno restante.**

### Sconfitta a forfeit

Se si perde una partita a forfeit, la partita in oggetto (avversario virtuale per quel turno) porta un contributo per il proprio spareggio tecnico pari al **proprio punteggio avuto prima di quel turno + 1 punto per quel turno + ½ punto per ogni turno restante.**

L'applicazione del Principio 2 invece ha la stessa valenza sia per le partite vinte che quelle perse a forfeit, e la regola può essere così riformulata: **il contributo di un giocatore per lo spareggio tecnico degli avversari è dato dal punteggio ottenuto nelle partite effettivamente giocate, aumentato di mezzo punto per ogni partita non giocata.**

In formula si ha:

$$\mathbf{Svon = SPR + (1 - SfPR) + 0.5 * (n - R)}$$

dove per il giocatore P che non ha giocato un turno R:

n = numero di turni completati

Svon (score of virtual opponent after round n) = punteggio dell'avversario virtuale dopo il turno n

SPR (score of P before round R) = punteggio di P prima del turno R

SfPR (forfeit score of P in round R) = punteggio forfait di P al turno R

Esempio 1: al turno 3 di un torneo da 9 turni il giocatore P non si è presentato.

Il punteggio di P dopo 2 turni è 1.5. Il punteggio del suo avversario virtuale è:

$$\text{Svon} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2.5 \text{ dopo il turno 3.}$$

$$\text{Svon} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5.5 \text{ alla fine del torneo.}$$

Esempio 2: al turno 6 di un torneo da 9 turni l'avversario di P non si è presentato.

Il punteggio di P dopo 5 turni è 3.5. Il punteggio del suo avversario virtuale è:

$$\text{Svon} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6 - 6) = 3.5 \text{ dopo il turno 6.}$$

$$\text{Svon} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9 - 6) = 5.0 \text{ alla fine del torneo.}$$