Svizzero accelerato

Spiegazione del sistema svizzero accelerato

Le seguenti spiegazioni sono a cura di Luigi Forlano, autore di Vega (http://www.vegachess.com)

Tornei con turni accelerati: che cosa sono e quando usarli

Ad ogni turno di un torneo con sistema svizzero il numero dei giocatori a punteggio pieno (perfect score) si spera si dimezzi. E' proprio tale speranza (ben riposta) che permette ai tornei svizzeri di funzionare. Nella realtà ciò accade quasi sicuramente nei primi turni mentre nei turni finali questo comincia a non essere vero. All'ultimo turno, se vogliamo designare con chiarezza un vincitore, al massimo dovrà esserci un solo giocatore a punteggio pieno. Per realizzare questa situazione il numero dei turni di gioco T deve essere fissato in relazione al presunto numero massimo di partecipanti N. La relazione tra T ed N è la seguente

$$2^T = N$$

Se ciò non accadesse, infatti, avremo due o più giocatori a fine torneo a punteggio pieno e che non hanno giocato fra di loro. In questi casi si ricorre a spareggi indiretti (Bucholz, ecc…) che designerebbero il vincitore in modo del tutto fortuito con grave danno di immagine sia dell'organizzatore (appare del tutto inefficiente in fase di programmazione del torneo) sia degli stessi giocatori che vedono trasformare il torneo di scacchi in una vera e propria lotteria. La seguente tabella mostra quanto deve essere N per un dato numero di turni programmati (ricordo che T è fissato all'inizio del torneo mentre N è sconosciuto):

T (turni)	N (numero massimo di giocatori)
3	8
4	16
5	32
6	64
7	128
8	256
9	512

Attenzione, T è un numero minimo, quindi occorre disputare almeno uno o due turni in più per premunirsi dalle patte che tendono a "spuntare" la piramide, sia per consentire qualche possibilità di recupero a chi ha pareggiato/perso una partita e segue dalle retrovie la marcia dei primi. In questo modo il vincitore non solo avrà raggiunto la cima ma avrà dimostrato anche di poterla difendere e quindi di essere davvero il più forte in quel torneo.

Cosa deve fare quindi l'organizzatore di un torneo per premunirsi da un grande numero di partecipanti a fronte di un fissato numero di turni? I tornei a rischio sono evidentemente quelli che si disputano su 5 o 6 turni, oggi di moda per necessità, e gli open con centinaia di giocatori. Per quest'ultimi 9 turni potrebbero non essere sufficienti per stilare una buona classifica a causa dei mancati incontri tra i giocatori al vertice. Aumentare il numero dei criteri di spareggio non migliora il quadro generale: occorre aumentare il numero dei turni. Ma

quando essi non possono essere aumentati per motivi organizzativi esistono dei rimedi? La risposta per fortuna è affermativa.

Intanto non si deve usare il sistema italo-svizzero (in pratica finalmente abolito nel nuovo RTF ma ancora usato in alcuni semilampo da arbitri ed organizzatori inconsapevoli). Esso infatti è più lento nella formazione della piramide rispetto a quello svizzero e può produrre degli abbinamenti sfavorevoli nel gruppo di vertice (caso per niente raro) per cui si perdono dei turni preziosi per stilare una classifica attendibile.

Una volta scelto un sistema svizzero la migliore soluzione consiste nell'usare un certo numero di **turni iniziali accelerati** (di solito due). Il loro scopo è proprio quello di ridurre il numero dei giocatori a punteggio pieno. Essi sono permessi dalla FIDE purché sia specificato nel bando del torneo, mentre l'RTF della FSI li permette in quanto ha liberalizzato i tornei lasciando ampio margine di manovra all'organizzatore. Per illustrarne il funzionamento mostrerò un caso concreto con 12 giocatori e 3 turni di gioco. Esistono diversi modi per impostare due turni accelerati e qui descriverò quello più semplice e diffuso. Intanto vediamo che cosa succederebbe in un torneo normale con i seguenti giocatori supponendo che il giocatore col rating più alto vinca il proprio incontro:

ID	Elo
1	2700
2	2600
3	2550
4	2300
5	2280
6	2250
7	2000
8	1950
9	1900
10	1500
11	1450
12	1400

Giocatori partecipanti al torneo

1 turno	2 turno	3 turno	Classifica
1 - 7 = 1 - 0 2 - 8 = 1 - 0 3 - 9 = 1 - 0 4 - 10 = 1 – 0 5 - 11 = 1 – 0 6 - 12 = 1 – 0	1 - 4 = 1 - 0 2 - 5 = 1 - 0 3 - 6 = 1 - 0 7 - 10 = 1 – 0 8 - 11 = 1 – 0 9 - 12 = 1 – 0	1 - 3 = 1 - 0 2 - 5 = 1 - 0 4 - 6 = 1 - 0 7 - 8 = 1 – 0 9 - 10 = 1 – 0 11 - 12 = 1 – 0	3 punti: giocatori 1 e 2

Come era da aspettarsi al terzo turno abbiamo due giocatori a pari punti. Adesso rifacciamo il torneo ma introducendo due turni accelerati. Si opera così: Alla chiusura delle iscrizioni occorre:
1) ordinare i giocatori in ordine di elo;
2) assegnare **1 punto fittizio** alla prima metà dei giocatori;
3) effettuare gli abbinamenti come al solito in ciascuno dei due gruppi (in ogni gruppo accoppiare il 1° con n/2+1, ecc…);

I punti 1) e 2) hanno il compito di creare due gruppi artificiali A, ad un punto, e B, a zero punti, per cui al primo turno giocano tra loro i 6 giocatori di A da una parte, e i rimanenti 6 giocatori di B dall'altra (vedi tabella sottostante):

ID	Elo	punti	
6	2250	1	gruppo A
12	1400	0	gruppo B

Situazione iniziale prima di generare il turno 1

1 turno
1 - 4 = 1 - 0
2 - 5 = 1 - 0
3 - 6 = 1 - 0
7 - 10 = 1 – 0
8 - 11 = 1 – 0
9 - 12 = 1 – 0

Abbinamento turno 1

Al secondo turno avremo i vincitori di A che chiameremo A+ a 2 punti (uno reale ed un fittizio), gli sconfitti di A che chiameremo A- ad 1 punto (ancora quello fittizio), ed i vincitori e sconfitti B+ e B- dell'altro gruppo rispettivamente ad 1 e 0 punti. L'abbinamento del secondo turno prevede pertanto gli incontri tra giocatori di A+, quelli tra i giocatori di A- contro i giocatori di B+, ed infine gli incontri tra i giocatori di B- (si osservi il disegno sottostante)

ID	Elo	punti	
3	**2550**	**2**	**gruppo A+**
6	**2250**	**1**	**gruppo A-**
9	**1900**	**1**	**gruppo B+**
12	**1400**	**0**	**gruppo B-**

Situazione iniziale prima di generare il turno 2

2 turno
1 - 3 = 1 - 0
2 - 4 = 1 - 0
5 - 6 = 1 - 0
7 - 9 = 1 – 0
8 - 10 = 1 – 0
11 - 12 = 1 – 0

Abbinamento turno 2

Al termine del secondo turno si toglie il punto fittizio a chi l'ha avuto in precedenza ottenendo i seguenti gruppi:

ID	Elo	punti
1	**2700**	**2**

2	2600	2
3	2550	1
4	2300	1
5	2280	1
6	2250	1
7	2000	1
8	1950	1
9	1900	1
10	1500	0
11	1450	0
12	1400	0

All'inizio del 3° turno abbiamo quindi un gruppo con solo due giocatori (e non tre come nel torneo precedente). Dopo il terzo turno uno dei giocatori vincerà ed avremo solo un giocatore a punteggio pieno. In definitiva questo modo di procedere è come se facesse disputare il torneo su 4 turni normali anziché 3. Come abbiamo visto i giocatori al vertice li si fa incotrare tra loro subito, evitandogli un incontro dall'esito scontato e quindi inutile con giocatori molto deboli (il primo turno normale). Il meccanismo cruciale del metodo scatta al secondo turno accelerato, quando gli sconfitti di A (0 punti reali ed 1 punto fittizio) giocano con i vincenti di B (1 punto reale) e li battono. Se ciò non accadesse l'intero sitema fallirebbe! Basterebbe che solo uno di B+ vincesse uno di A- ed alla fine rischieremo di avere di nuovo due giocatori a punteggio pieno a fine torneo.

Spero sia dunque chiaro a questo punto quando i turni accelerati possono essere usati. Essi sono indicati in quei tornei in cui i giocatori sono distribuiti in un grande intervallo Elo come accade in tornei affollati tipo open integrali o nei tornei open con Elo maggiore di 2000 per esempio. In questi tornei, soprattutto negli open integrali, i primi turni spesso sono del tutto inutili ai fini della determinazione della classifica finale.

Per gli amanti dei calcoli ricordo che con tornei normali circa il 25% dei giocatori avrà 2 punti al termine del secondo turno. Con due turni accelerati, in condizioni ideali, tale numero può essere ridotto al 12.5%, mentre potrebbe essere il 37.5% se le previsioni non venissero rispettate. Pertanto è consigliabile usare i tornei accelerati quando i giocatori hanno un Elo stabile e c'è la ragionevole speranza che la prima metà vincerà la seconda metà dei giocatori. Se essa non è almeno del 50% allora i turni accelerati rischiano di produrre un numero maggiore di giocatori a punteggio pieno rispetto agli abbinamenti standard. I tornei in cui i turni accelerati devono essere evitati sono:
1) quelli in cui vi sono molti giocatori forti senza Elo o con Elo sottostimato (alcuni semilampo e tornei scolastici);
2) quando i giocatori sono distribuiti in un intervallo Elo limitato, meno di 300 punti;
3) il numero di giocatori non è più grande di 2 elevato al numero dei turni.

Per impostare i turni accelerati si può usare carta e penna. Tuttavia l'uso di un programma semplifica molto la vita. In Italia i programmi che li gestiscono sono RWGET di Walter Ravagnati e Vega di Luigi Forlano.