

ŠVICARSKI SUSTAV

Nedirigirane varijante – brojevi se izvlače.

Dirigirane varijante – igrači su rangirani putem rejtinga.

Osnovna načela:

1. Broj kola unaprijed odrediti.
2. Dva igrača mogu igrati samo jednom (iznimka kontumac)
3. Igrači se sastaju s istim ili najbližim brojem bodova
4. Broj partija s bijelim i crnim figurama mora biti što je moguće ujednačeniji
5. Kad je moguće, igraču se dodjeljuje suprotna boja od one u prethodnom kolu

Kod ekipnih natjecanja primjenjuju se samo prva 3 načela.

4.4.1. PRAVILA FIDE VARIJANTE ŠVICARSKOG SUSTAVA

To je švicarski sustav temeljen na rejtingu. Pravila prihvaćena na Generalnoj skupštini 1992. godine.

A. Uvodne primjedbe i definicije

A.1. Rejting

Provjeriti sve rejtinge. Ako se ne zna pouzdan rejting igrača, suci ga moraju što realnije procijeniti. Pretvaranje njemačkog INGO sustava
 $\text{rejting} = 2840 - 8 \times \text{INGO}$. Pretvaranje britanskog BCF sustava
 $\text{rejting} = 600 + 8 \times \text{BCF}$.

A.2. Poredak za rangiranje igrača

- a) broj bodova
- b) rejting
- c) FIDE titula
- d) abecedni red

A.3. Rezultatske grupe

Homogena je grupa igrača s jednakim brojem bodova.

Igrači s više bodova koji ostanu bez protivnika prebacuju se u nižu rezultatsku grupu koja tako postaje heterogena.

A.4. Flotiranje

Kad se paruju igrači s različitim brojem bodova, više rangirani igrač flotira prema dolje (↓) a niže rangirani igrač flotira prema gore (↑).

Isti igrač ne smije nejednako flotirati u slijedećim kolima.

A.5. BYE

Bez protivnika ostaje neparan igrač, sa dna liste. Dobiva 1 bod, nema boje figura i to je flotiranje prema dolje.

A.6. Podgrupe

Svaka rezultatska grupa se dijeli na podgrupe S1 i S2. Podgrupu S1 čini gornja polovica igrača, a predstavlja broj parova u grupi koje treba odrediti. Podgrupa S2 sadrži preostale igrače. Igrači prebačeni iz više grupe obavezno idu u skupinu S1.

A.7. Razlike boja i tražena boja

Isključivo tražena boja pojavljuje se kad je razlika ± 1 ili kad je istom bojom igrao u posljednja 2 kola. **Tražena boja** je bijela kad je razlika boja negativna ili kad su zadnje dvije partije bile s crnim figurama. U suprotnom je tražena boja crna. Iznimka: parovi posljednjeg kola za igrače s više od 50% bodova.

Jako tražena boja pojavljuje se kad je razlika boja drugačija od nule.

Umjereno tražena boja pojavljuje se kad je razlika boja jednaka nuli.

Tražena boja tada je suprotna onoj iz prethodne partije.

Prije prvog kola se izvlači tražena boja za prvorangiranog igrača.

A.8. Definicija «x»-a

Broj parova u rezultatskoj grupi koji mogu biti sastavljeni a ne zadovoljavaju kriterije tražene boje označava se sa x.

$x = b - q$ ili $x = w - q$ (q je broj igrača rezultatske grupe podijeljen sa 2 i zaokružen na više)

A.9. Premještanje i zamjene

Ponekad je potrebno mijenjati redoslijed igrača u podgrupi S2 radi ispravnog određivanja parova. Opširnije u članku D2.

B. Kriteriji po kojima se određuju parovi

Isključivi (bezuvjetni) kriteriji

Oni se ne smiju prekršiti. Ako je potrebno, igrača se prebacuje u nižu grupu.

B.1. (a) Dva igrača se mogu sastati samo jednom (iznimka nedolazak ili kontumac, +:-)

(b) Igrač može samo jednom dobiti bod bez igre, BYE ili zbog nedolaska protivnika

B.2. (a) Razlika boja bilo kojeg igrača ne smije biti veća od ± 2

(b) Ni jedan igrač ne može dobiti istu boju 3 puta uzastopno

Relativni (uvjetni) kriteriji

Za udovoljavanje ovim kriterijima može se vršiti premještanje ili zamjene, ali se igrači ne prebacuju u nižu grupu.

- B.3.** Razlika osvojenih bodova igrača koji se paruju treba biti što je moguće manja. Najbolje je kad je 0.
- B.4.** Što veći broj igrača mora dobiti traženu boju figura.
- B.5.** Igrač ne smije flotirati u istom smjeru 2 kola uzastopno
- B.6.** Igrač ne bi smio flotirati kako je flotirao prije 2 kola

C. Postupci određivanja parova

Najprije se odrede prihvatljivi parovi za sve grupe, a zatim se dodjeljuje boja figura.

C.1. Ako se u rezultatskoj grupi nalazi igrač kojem se ne mogu pronaći parovi unutar te rezultatske grupe tada se:

- primjenjuje članak C12 ako je prebačen iz više grupe
- primjenjuje članak C13 ako je najniža rezultatska grupa
- u ostalim slučajevima prebacuje se u nižu grupu

C.6. Paruju se najviše rangirani igrač podgrupe S1 s najviše rangiranim igračem podgrupe S2 i tako redom.

D. Premještanje i postupci zamjene

Na str. 181 Šahovskog priručnika opisani su postupci premještanja igrača unutar podgrupe (5687,5768,5786 itd.) ili zamjene jednog ili dva igrača između grupa .

E. Pravila dodjeljivanja boje figura

1. Dodijeliti jednom i drugom igraču traženu boju
2. Dodijeliti traženu boju igraču s jačim prioritetom
3. Dodijeliti suprotnu boju onoj iz prethodnog kola
4. Dodijeliti traženu boju više rangiranom igraču

Napomena: u prvom kolu svi parni igrači podgrupe S1 imaju različitu boju od neparnih igrača iste podgrupe.

F. Završne napomene

F.1. Sortiranje parova

- Kriteriji: - broj bodova višeg igrača unutar para
- zbroj bodova oba igrača unutar para
 - rang višeg igrača unutar para

F.2. BYE se ne uzima u obzir pri određivanju boja. Pojedini parovi mogu se ponovo spariti ako nisu odigrani zbog nedolaska.

F.3. Povijest boja CBB-C tretira se kao –CBBC

F.4. Najniže rangirani igrač je BYE, a prvi igrač grupe S1 igra protiv prvog igrača iz skupine S2 i tako redom.

F.5. Igrači koji napuste turnir neće se više parovati. Igrači za koje se zna da neće igrati u pojedinom kolu neće se parovati u tom kolu

- i dobivaju 0.
- F.6.** Službeno objavljeni parovi neće se mijenjati – osim ako ne narušavaju isključive kriterije.
- F.7.** Kad je rezultat pogrešno upisan, partija odigrana obrnutom bojom figura ili treba korigirati igračev rejting, to će utjecati samo na buduće određivanje parova. Sudac odlučuje hoće li raspasiti objavljene parove po kojima još nije igrano.

Ukoliko pravila turnira ne određuju drugačije:

- F.8.** Igrač koji je odsutan jedno kolo bez prethodne najave napustio je turnir.
- F.9.** Za određivanje parova prekinute partije se smatraju neriješenim
- F.10.** Kriteriji u svrhu određivanja konačnog poretka:
- najveći broj osvojenih bodova (ako više igrača ima jednak broj bodova novčane nagrade se dijele)
 - kad je u pitanju prvo mjesto, najbolji rezultat u međusobnim partijama
 - najveći prosječni rejting protivnika
 - žrijeb

4.42 KUP VARIJANTA ŠVICARSKOG SUSTAVA

1. RANGIRANJE EKIPE

- 1.1.** Prikupiti sve sastave ekipa s FIDE rejtingom ili nacionalnim rejtingom. Rok za prijavu mora biti nekoliko sati prije početka.
- 1.2.** Rangiranje se vrši na temelju prosjeka 4 natjecatelja s najvišim rejtingom (Kup za muškarce) i 3 natjecateljice (Kup za žene). Ako su u ekipi prijavljena 2 stranca, za rangiranje se uzima samo onaj s većim rejtingom, odnosno najjači sastav po rejtingu koji može nastupiti u određenom kolu. Ako dvije ekipe imaju jednak rejting, uzima se rejting rezervi, a na kraju odlučuje žrijeb.

- 2. Broj kola određuje se pravilnikom natjecanja**
- 3. Neparan broj ekipa**

Tada je u svakom kolu jedna ekipa slobodna. U prvom kolu je to ekipa s najnižim turnirskim brojem, a u slijedećem kolu ekipa s najnižim brojem u najnižoj rezultatskoj grupi, koja nije bila slobodna ili nije dobila meč bez borbe. Slobodnoj ekipi dodjeljuje se 50% mogućih bodova.

4. Prekinute partije

Za određivanje parova smatraju se neriješene.

5. Kriteriji kod diobe mjesta

- prvo je ukupni broj bodova**
- a) Bucholtz
 - b) meč bodovi

- c) Sonneborn-Bergerov koeficijent prema meč bodovima
- d) Središnji Bucholtz 1
- e) žrijeb

6. Postupak određivanja parova

- 6.1.** Parovi prvog kola: 1-9, 2-10, 3-11, 4-12, 5-13 itd.
- 6.2.** U slijedećim kolima poštuje se jednako načelo unutar rezultatske grupe.
- 6.3.** Ne može se igrati s istom ekipom dvaput
- 6.4.** Određivanje parova vrši se bez obzira na boju figura
- 6.5.** Određivanje parova vrši se od više rezultatske grupe na dolje
- 6.6.** Ako je u rezultatskoj grupi neparan broj ekipa, najniža ekipa prebacuje se u nižu grupu i sparuje s najvišom ekipom iz te grupe.
- 6.7.** Ako je najniža ekipa iz jedne turnirske grupe igrala sa svim ekipama iz niže grupe, vraća se u svoju grupu, a u nižu grupu se prebacuje slijedeća ekipa s najnižim turnirskim brojem.
- 6.8.** Ako se nikako ne može spariti ekipe iz dvije susjedne grupe, tada se sporna ekipa prebacuje u drugu nižu grupu.
- 6.9.** Kod određivanja parova prioritet se daje parovima iz iste rezultatske grupe.

7. Određivanje boje figura

- 7.1.** U prvom kolu se određuje žrijebom. Npr. ekipe 1,3,5,7 su bijele a 2,4,6,8 su crne.
- 7.2.** Prioriteti u slijedećim kolima:
 - izjednačavanje boja figura na prvoj ploči
 - naizmjeničnost boje figura na prvoj ploči
- 7.3.** Ako su dvije ekipe imale jednak broj crnih i bijelih figura u proteklim mečevima primjenjuje se načelo naizmjeničnosti boje
- 7.4.** Načelo najmanje uzastopnosti iste boje figura.
- 7.5.** Ako je sve isto, bijela je ekipa s višim turnirskim brojem.

8. Korekcije

Ekipi koja je bila slobodna zbog neparnog broja ekipa ili je dobila meč bez igre izvršit će se korekcija Bucholtz koeficijenta.

$$f = k/n$$

f= korekcijski faktor

k=broj kola na turniru

n=broj mečeva koja je ekipa odigrala