

## OSA 5: ŠVEITSI SÜSTEEM

### 1 Sissejuhatus

Šveitsi süsteemi kasutatakse võistlussüsteemina siis, kui võistlustel osalejate arv on nii suur, et ringsüsteemi kasutamine ei ole võimalik. Süsteemi eesmärgiks on, et igas voorus mängiks võimalikult palju mängijaid vastasega, kellel on sama või võimalikult lähedane punktisumma.

Samad mängijad võivad kohtuda omavahel vaid ühe korra.

Šveitsi süsteemil on mitmeid versioone sõltuvalt sellest, kuidas määratakse sama punktisummaga mängijate lõplik paremusjärjestus ja kuidas määratakse paarimine voorudes.

Kasutatava Šveitsi süsteemi detailid võib otsustada võistluse korraldaja. Ametlikel FMJD võistlustel on eelistatud FMJD Šveitsi reitingusüsteem (FMJD Swiss system on Rating) ja FMJD Šveitsi kärbitud Solkoffiga süsteem (FMJD Swiss system on truncated Solkoff), kui FMJD Turniiridirektor ei otsusta teisiti.

Võistlusjuhendis tuuakse välja voorude arv ja kasutatav Šveitsi süsteemi versioon, sealhulgas kõik erisused ja detailid.

Kui mängijate arv on märkimisväärselt suurem või väiksem kui nähti ette juhendit ettevalmistades, võib peakohtunik konsulteerides korraldatejaga muuta voorude arvu, kui see parandab märkimisväärselt mängijate arvu ja voorude arvu suhet.

### 2 Šveitsi süsteemi versioonide alused

Šveitsi süsteemi versioonid erinevad üksteisest järgnevate lõpliku paremusjärjestuse määramise ja paarimise kriteeriumite osas:

1. Sama punktisummaga mängijate lõplik paremusjärjestus.
2. Esimese vooru paarimisel kasutatav mängijate järjestus.
3. Järgmiste voorude paarimisel kasutatav mängijate järjestus.
4. Paarimise süsteem sama punktisummaga mängijate grupis.
5. Meetod paaritu arvuga mängijate grupis paarimisel.
6. Meetod oma punktisumma grupis mittepaaritavate mängijate paarimiseks järgmises grupis.
7. Värvide eelistuse olulisus: mängijad, kes peavad mängima vastavalt valgete või mustade kabenditega.
8. Liuglemise olulisus: mängija paarimine suurema või väiksema punktisummaga vastasega.

### 3 Süsteemide detailid

3.1 Sama punktisummaga mängijate paremusjärjestus.

Sama punktisummaga mängijate järjestamiseks on mitmeid erinevaid süsteeme:

- a. Solkoff või Buchholz: kõikide vastaste punktide summa.
- b. Mediaan-Solkoff: kõikide vastaste punktide summa, millest lahutatakse suurim ja väiksem punktisumma.
- c. Lühike kärbitud Solkoff: kõikide vastaste punktide summa, millest lahutatakse väiksem punktisumma.
- d. Täis kärbitud Solkoff: kõikide vastaste punktide summa, millest on lahutatud väiksem punktisumma; kui see on võrdne, siis 2 väikseimat jne.
- e. Pluss-Solkoff: kõikide vastaste Solkoffide summa.
- f. Baliakini Solkoff: kõikide vastaste punktide ja nende Solkoffide korrutiste summa.
- g. Sonnenborn Berger: kahekordsele võidetud vastaste punktide summale liidetakse viigistatud vastaste punktide summa.
- h. Vastaste keskmine reiting: kõikide vastaste reitingute keskmine.

i. Mängija turniiri esinemisreiting (vt lisa D). Mängija turniiri esinemisreiting võib olla ka esimeseks kriteeriumiks lõpliku paremusjärjestuse määramisel (eespool kogutud punktide summast).

j. Mängija reiting.

k. Loos.

Mõnedes süsteemides on need meetodid kombineeritud:

- mediaan-Solkoff ja kui võrdne, siis täis kärbitud Sokoff
- täis kärbitud Sokoff ja kui võrdne, siis pluss-Solkoff
- täis kärbitud Sokoff ja kui võrdne, siis Baliakini Sokoff
- lühike kärbitud Sokoff ja kui võrdne, siis pluss-Solkoff ja kui võrdne, siis Baliakini Sokoff ja kui võrdne, siis täis kärbitud Sokoff (uus FMJD standard alates 2019)
- Sokoff ja kui võrdne, siis Sonnenborn Berger.

3.2 Mängijate järjestuse määramine esimeseks vooruks.

Selleks, et paarida mängijaid esimeses voorus, kasutatakse järgnevaid meetodeid:

a. Loos.

b. Mängija reiting.

3.3 Mängijate järjestuse määramine järgmisteks voorudeks.

Selleks, et paarida mängijaid punktigrupis järgmistes voorudes, kasutatakse järgnevaid järjestusmeetodeid:

a. Sokoff, millele järgneb Sonnenborn-Berger (SB).

b. Mängija reiting.

c. Võistluste alguses loositud järjekorra number.

d. Vastaste keskmine reiting.

3.4 Paarimise süsteem sama punktide arvuga mängijate vahel (punktigrupis).

Paarisarvulises punktigrupis saab mängijad paarida järgnevalt:

a. Paarimine kahes grupis: esimese poole mängijad paaritakse kokku teise poole mängijatega.

Näiteks: juhul kui 6 mängijat on samade punktide arvuga järjestatuna 1, 2, 3, 4, 5, 6, paaritakse nad kokku 1-4, 2-5, 3-6.

b. Paaritakse kõrgeim madalaimaga. Näiteks: 6 mängijat paaritakse kokku vastavalt 1-6, 2-5, 3-4.

c. Paarimine loosiga.

Vähendamaks mängijate keskmiste reitingute erinevusi paarimisgrupis on FIDE defineerinud Dubovi Šveitsi süsteemi, kombineerides 3b ja 3c koos 2b-ga:

Kõrgeima vastaste keskmise reitinguga mängija paaritakse kokku madalaima isikliku reitinguga mängijaga.

3.5 Paarituuravulises punktigrupis mängijate paarimine.

Et jõuda punktigrupis paarimiseks vajaliku paarisarvuni, liigutatakse üks mängija teise punktigruppi.

Selleks võib viia:

a. esimese mängija teise gruppi.

b. viimase mängija teise gruppi.

c. loosiga valitud mängija teise gruppi.

Paarimisel võivad olla lisatingimused: juhul, kui punktigrupis ei ole võimalik saavutada head paarimistulemust, võib üle viia järgmise mängija. Tähtis on, et võimalikult paljud mängijad saaksid paaritud oma punktigrupis.

3.6 Meetod, millega paaritakse mängija, keda ei saa paarida oma punktigrupis.

a. Kõrgemast punktigrupist tulev mängija mängib järgmise punktigrupi esimese mängijaga.

b. Kõrgemast punktigrupist tulev mängija mängib järgmise punktigrupi viimase mängijaga. Kui täielik paarimine kõrgemas punktigrupis ei ole võimalik ja madalamale tuleb viia rohkem kui üks mängija, siis kasutatakse samu põhimõtteid ja madalamale viimist alustatakse kõrgeimast mängijast. Näiteks: oletame, et 3 mängijat A, B ja C viiakse madalamasse gruppi järjestuses A, B, C ja oletame, et mängijad madalamas grupis on järjestatud 1, 2, 3, 4, 5, 6, siis:

- a-meetodi puhul pairitakse A-1, B-2, C-3
- b-meetodi puhul pairitakse A-6, B-5, C-4.

3.7 „Värvieelistuse“ olulisus: mängija peab mängima valgete või mustade kabenditega.

Paarimisjärgse värvi määramise asemel võib värvieelistus mõjutada mängija paarimist, kuid tuleb arvestada, et paarimiste arv samas punktigrupis ei saaks mõjutatud. Värvieelistusel on järgnevad võimalused:

- Värvieelistus puudub: paarimine viiakse läbi reeglitele vastavalt ning igale mängijale määratakse värvid nii, et ta saab turniiril võimalikult võrdse arvu valgeid ja musti mängitavaid partiisid.
- Nõrk värvieelistus: kui mängija on mänginud 2 korda enam ühe värviga ning ta peaks mängima uuesti sama värviga, võib paarimist grupis muuta, et mängija saaks endale teise värvi.
- Tugev värvieelistus: iga vooru järel (eriti peale paarituid voore) jagatakse mängijad igas punktigrupis kaheks alamgrupiks: mängijad, kes peaksid mängima vastavalt valgete ja mustade kabenditega ning paarimise esimeseks kriteeriumiks punktigrupis saab see, et ühe alamgrupi mängijad mängiks vastastega teisest alamgrupist.

3.8 Liuglejate tähtsus: mängijad kõrgema või madalama punktisummaga vastastega.

Aegajalt on vajalik paarida mängija kõrgema punktisummaga mängijaga (üles-liuglemine) või väiksema punktisummaga mängijaga (alla-liuglemine). Paarimist punktigrupis võib muuta, kui see paarimine viiks olukorrani, kus mängija on mänginud kõrgema punktisummaga vastasega viimases või kahes viimases voorus ning peaks ka paaritavas voorus mängima endast kõrgema punktisummaga mängijaga; mängija on mänginud madalama punktisummaga vastasega viimases või kahes viimases voorus ning peaks ka paaritavas voorus mängima endast madalama punktisummaga mängijaga.

#### **4 Mõned üldised detailid**

4.1 Meetod, mida kasutatakse paaritu arvu mängijate puhul.

Juhul, kui turniiril osaleb paaritu arv mängijaid, lisatakse mängijate nimekirja „olematu lisamängija“ (Dummy). Madalaima grupi viimane mängija pairitakse kokku Dummyga, ta saab vaba vooru („bye“) ja selles voorus 2 punkti. Turniiril võib mängija saada ainult ühe vaba vooru. Vältimaks halba paarimist teises voorus, arvestatakse esimeses voorus „vaba vooru“ saanud mängijat paarimisel, nagu oleks tal null (0) punkti. Juhul, kui võistlustel on reitingud olulised (nt loosimine reitingute alusel), saab „olematu lisamängija“ oma reitinguks nõrgima reitinguga mängija reitingu miinus 1.

4.2 Paarimine katkestanud mängijaga turniiril

Võistluse katkestanud mängijad jäävad lõplikku turniiritabelisse koos nende poolt saavutatud punktidega. Katkestanud mängijat järgmistes voorudes ei paarita. Kui vooru paarimiseks jääb paaritu arv mängijaid, lisatakse Dummy ning käsitatakse edasisel paarimisel, nagu kirjeldatud punktis 4.1. Kui peale katkestamisi jäi vooru paarimiseks paarisarv mängijaid, siis juhul kui Dummy oli enne olemas, ei paarita Dummy mängijat tulevastes voorudes.

4.3 Paarimine edasilükatud ja katkestatud partiide puhul

Juhul, kui järgmiseks vooruks on vaja paarida ning üks või mitu partiid on lõpetamata (edasilükatud,

katkestatud või lõpetamata), loetakse nende partiide tulemus paarimise tarbeks viigiks. Mängijaid võib uuesti omavahel kokku paarida, kui partiid tegelikult ei toimunud.

#### 4.4 Mängijate arv ja voorude arv

Voorude arv sõltub mängijate arvust. Lisaks võib see sõltuda teiselt turniirilt mänguõiguse saanud mängijate arvust. Tervikuna ei peaks voorude arv olema liialt suur võrreldes mängijate arvuga. Kui voorude arv läheneb 50% mängijate arvust, võivad tekkida probleemid viimaste voorude paarimisel.

### 5 Mõned FMJD standardsed paarimissüsteemid

#### 5.1 FMJD Šveitsi reitingusüsteemis paarimine

- Lõpliku paremusjärjestuse võrdsete punktide puhul määrab 3.1h (vastaste keskmine reiting).
  - Paarimisgrupi järjekord esimeses voorus on 3.2b (mängija reiting).
  - Paarimisgrupi järjekord järgnevates voorudes on 3.3b (mängija reiting).
  - Paarimissüsteem paarimisgrupis on 3.4a (kahes grupis paarimine).
  - Juhul, kui paarimisgrupis on paaritu arv võistlejaid viiakse üle mängija vastavalt 3.5b (madalaima isikliku reitinguga mängija viiakse järgmisse gruppi).
  - Järgmisse paarimisgruppi viidud mängija saab vastase 3.6a järgi (kõrgeima isikliku mängija reitinguga).
  - FMJD Šveitsi reitingusüsteemi paarimisel on soovitatav arvestada „liuglejaid“, vt 3.8.
  - FMJD Šveitsi reitingusüsteemi paarimisel on soovitatav mitte kasutada värveelistust (3.7).
- Kui kohtunik või korraldaja otsustab paarida värveelistust kasutades, peab see olema võistlusjuhendis ära toodud.

#### 5.1a FMJD Šveitsi reitingusüsteemis paarimine, FMJD Mängijate Komitee eelistus (lühendatult Mängijate Komitee eelistus).

Tegemist on versiooniga FMJD Šveitsi reitingusüsteemis paarimisest järgnevate erisustega:

- Punktigrupis paaritakse kõrgeima vastaste keskmise reitinguga mängija madalaima isikliku reitinguga mängijaga.
- Paarituarvulises grupis viiakse järgmisse gruppi kõrgeima isikliku reitinguga mängija ja tema vastaseks on järgmise grupi kõrgeima isikliku reitinguga mängija.

#### 5.2 Standardne FMJD Šveitsi süsteem (Solkoff)

- Lõplik paremusjärjestus punktigrupis määratakse vastavalt 3.1c, millele järgneb 3.1e, millele järgneb 3.1f, millele järgneb 3.1d: lühike kärbitud Solkoff; kui võrdne, pluss-Solkoff; kui võrdne, Baliakini Solkoff ning kui võrdne, täis kärbitud Solkoff.
- Paarimisgrupi järjekord esimeses voorus on 3.2a (võistleja loosinumber).
- Paarimisgrupi järjekord järgnevates voorudes on 3.3a (Solkoff, kui võrdne, siis SB).
- Paarimissüsteem paarimisgrupis on 3.4a (kahes grupis paarimine).
- Juhul, kui paarimisgrupis on paaritu arv võistlejaid, viiakse üle mängija vastavalt 3.5b (madalaim Solkoff, kui võrdne, siis SB).
- Järgmisse paarimisgruppi viidud mängija saab vastase 3.6a järgi (kõrgeim Solkoff, kui võrdne, siis SB).
- Kui paarimisprogramm ei toeta seda paarimismudelit, on lubatud punktigrupi esimene mängija paarida madalama punktigrupi madalaima asetusega mängijaga, nagu on KNDB Šveitsi süsteemis Solkoffi järgi.

#### 5.2a FMJD Šveitsi süsteem kärbitud Solkoffi järgi

- Lõpliku paremusjärjestuse võrdsete punktide puhul määrab 3.1d (täis kärbitud Solkoff)
- kõik muud tingimused on samad kui standardses FMJD Šveitsi süsteemis (Solkoff)

### **5.2b FMJD Šveitsi süsteem mediaan-Solkoffi järgi**

- Lõpliku paremusjärjestuse võrdsete punktide puhul määrab 3.1b, millele järgneb 3.1d (mediaan-Solkoff, millele järgneb täis kärbitud Solkoff)
- kõik muud tingimused on samad kui standardses FMJD Šveitsi süsteemis (Solkoff)

### **5.3 KNDB Šveitsi süsteem Solkoffi järgi**

- Lõpliku paremusjärjestuse võrdsete punktide puhul määrab 3.1a, millele järgneb 3.1g (Solkoff, millele järgneb SB)
- Paarimisgrupi järjekord esimeses voorus on 3.2a (võistleja loosinumber).
- paarimine esimeses voorus on 1-2, 3-4 jne või juhuslik (ei oma tähtsust).
- Paarimisgrupi järjekord järgnevatel voorudes on 3.3a (Solkoff, kui võrdne, siis SB).
- Paarimissüsteem paarimisgrupis on 3.4b (kõrgeim madalaimaga).
- Juhul, kui paarimisgrupis on paaritu arv võistlejaid, viiakse üle mängija vastavalt 3.5a (kõrgeima Solkoffiga, millele järgneb SB).
- Järgmise paarimisgruppi viidud mängija saab vastase 3.6b järgi (madalaim Solkoff, kui võrdne, siis SB).

## **6 Kiirendatud meetod**

On mitmeid kiirendatud paarimise meetodeid, mille puhul vastaste reitingute erinevused esimestes voorudes ei ole liialt suured.

### **6.1 Neljas grupis paarimine**

Esimeseks vooruks jagatakse mängijad nelja gruppi, vastavalt oma reitingule. Mängijad grupis 1 mängivad mängijatega grupist 2 vastavalt oma reitingule. Mängijad grupist 3 mängijatega grupist 4 vastavalt oma reitingule.

Järgmistel voorudes kasutatakse sama meetodit esimese punktigrupi sees, kuni mängijate arv esimeses grupis on suurem kui järelejäänud voorude arv.

Kui võistlustel osalevate mängijate reitingud on väga erinevad, on analoogselt võimalik jagada mängijad gruppidesse nii, et mängijad grupist 1 mängivad mängijatega grupist 2, mängijad grupist 3 mängijatega grupist 4, mängijad grupist 5 mängijatega grupist 6 jne.

### **6.3 Haley süsteem**

Esimeses voorus jagatakse mängijad nelja gruppi ning pairitakse nagu eelmises meetodis kirjeldatud. Teise vooru paarimise tarbeks saavad kahe ülemise grupi mängijad kaks lisapunkti (saades võidu, viigi ja kaotuse puhul vastavalt kokku 4, 3 või 2 punkti), kahe alumise grupi mängijad lisapunkte ei saa (mängijatel on vastavalt 2, 1 või 0 punkti).

Mängijad, kellel on 3 või 4 punkti, pairitakse mängijatega kahest esimesest mängijategrupist ning mängijad, kellel on 1 või 0 punkti pairitakse mängijatega kolmandast ja neljandast grupist. Seega on 2 punktiga mängijate grupis mängijaid kõigist gruppidest: kaotuse saanud mängijad kahest tugevamast grupist ning võidu saanud mängijad kahest viimasest grupist.

Igas grupis toimitakse paarituks jäänud mängijatega nagu põhisüsteemis, määratakse värvid ja mängijad pairitakse nagu põhisüsteemis. Edasiste voorude paarimiseks esimeste voorude paarimise tarbeks lisatud lisapunktid tühistatakse ja paarimised viiakse läbi vastavalt tegelikule punktide arvule mängijate partiide tulemuste põhjal nagu põhisüsteemis.

## Lisa A. FMJD Šveitsi reitingusüsteemi paarimise kirjeldus

### a. Turniiri algus: kõikide reitingute leidmine

Turniiri eel leitakse kõigi mängijate reitingud. Olenevalt turniirist võivad selleks olla FMJD või rahvuslikud reitingud. Võistlejatele, kes ei oma reitingut, määrab reitingu kohtunik ja/või korraldaja. Võimalusel peaks FMJD reitingute arvutamisel rahvuslikest reitingutest kasutama FMJD reitingute konverteerimise tabelit. Mitmetel föderatsioonide reitingute jaoks on FMJD avaldanud oma kodulehel vahendi rahvusliku reitingu konverteerimiseks FMJD reitinguks ja vastupidi. Ainult siis, kui reitingut ei ole võimalik tuletada, määrab võimalikult õiglase reitingu kohtunik. Mängija tugevuse kohta võib küsida hinnangut mängijalt endalt või kaasvõistlejalt.

### b. Esimese vooru paarimine

"Esimese vooru paarimiseks järjestatakse mängijad nende oma reitingute alusel. Mängijad jagatakse pooleks: grupp A on kõrgema reitinguga mängijad ja grupp B madalama reitinguga mängijad. Esimese vooru paarimiseks pairitakse A grupi tugevaim mängija B grupi tugevaima mängijaga, A grupi tugevuselt teine B grupi tugevuselt teise mängijaga jne. Vältimaks võimalikku värvide probleemi järgmise vooru paarimisel, mängib A1 mängija B1 vastasega valgetega, A2 B2 mängijaga mustadega jne. Skemaatiliselt:

A1 – B1

B2 – A2

A3 – B3

B4 – A4

jne."

### c. Punktigruppide moodustamine

Iga vooru järel moodustavad sama punktide arvuga mängijad punktigrupi. Niipalju kui võimalik, mängivad sama punktigrupi mängijad omavahel. Mängijad reastatakse punktigrupis oma reitingu alusel.

### d. Paarimine punktigrupis

Kui punktigrupis on paaritu arv mängijaid, kehtivad paarimisel järgnevad tingimused sõltuvalt kasutatavast FMJD Šveitsi süsteemist reitingu alusel:

- standardne FMJD Šveitsi süsteem reitingute alusel: madalaima reitinguga mängija pairitakse järgmises punktigrupis kõrgeima reitinguga mängijaga.
- Mängijate Komitee eelistus: kõrgeima reitinguga mängija pairitakse järgmises punktigrupis kõrgeima reitinguga mängijaga.

Kui turniiril kasutatakse liuglemist, siis võib seda paarimist muuta, kui kõrgema punktigrupi mängija on juba liuelnud alla ühes või mõlemas viimases kahes voorus. Sel juhul pairitakse madalama punktigrupi vastasega tugevuselt järgmine mängija.

Sama kehtib ka madalama punktigrupi mängija osas: kui ta on liuelnud üles ühes või kahes viimases voorus, pairitakse kõrgema punktigrupi vastasega tugevuselt järgmine mängija.

Kui A ja B alamgruppide vahel ei saa head paarimist, siis võib liikuda alla mõni teine mängija, et saavutada parem paarimine A ja B vahel.

Paarimiseks järjestatakse kõik gruppi jäänud sama punktide arvuga mängijad nende reitingute alusel. Mängijate grupp jagatakse pooleks: grupp A on kõrgema reitinguga mängijad ja grupp B on madalama reitinguga mängijad. Mõlemas rühmas järjestatakse mängijad reitingute alusel. Seejärel pairitakse grupi A esimene mängija grupi B esimese mängija vastu jne nagu esimese ringi paarimisel. Peale paarimist omistatakse mängijatele värvid nii, et kõikide mängijate värvid oleks võimalikult võrdselt jagunenud.

Kui turniiri mängitakse nõrga värveelistusega, siis võib paarimist kohandada juhul, kui mõlemale mängijale pole võimalik õiget värvi anda. Näiteks siis, kui mõlemad mängijad on mänginud valgetega kaks korda rohkem, siis ei ole võimalik neile õiget värvi anda. Põhimõtteliselt pairitakse kuni värvide probleemini. Seejärel pairitakse kõrgema grupi mängija madalamast grupist järgmise mängijaga, kellega on võimalik mõlemale mängijale õiged värvid määrata.

Vajadusel võib kogu paarimist muuta, et saada hea värvide sobivus.

Kui ei ole võimalik samas punktigrupis saavutada head värvide sobivust kõigile, siis ei ole lubatud 2 või enam mängijat teise punktigrupi viia.

Kui on tugeva värveelistusega turniir, siis on paaritutes voorudes paarimise esimeseks kriteeriumiks värveelistus: sama punktide arvuga mängijad jagatakse gruppidesse W (valgetega mängijad, white) ja B (mustadega mängijad, black).

Reeglina mängivad W-grupi mängijad valgetega B-grupi mängijate vastu. Nii palju kui võimalik, tuleks järgida Šveitsi süsteemi reitingute alusel paarimise põhimõtet - kõrgema reitinguga mängijate grupp saab vastased madalama reitinguga mängijate grupist.

Kõiki värveelistuse või liuglemisega seotud probleemide lahendusi on keeruline või isegi võimatu kirjeldada.

Enamasti kasutatakse Šveitsi süsteemi turniiridel paarimiseks arvutiprogramme ning erinevad programmid kasutavad nende probleemide lahendamiseks pisut erinevaid lähenemisviise.

#### **e. Lõpptulemus**

Lõplikuks paremusjärjestuseks on mängijate järjestus kõrgeima punktisumma alusel ning sama punktisummaga mängijad järjestatakse vastaste kõrgeima keskmise reitingu alusel.

## **Lisa B. FMJD Šveitsi süsteem Solkoffi alusel kirjeldus**

Šveitsi süsteemi variandid Solkoffi järgi erinevad vaid lõppjärjestuse määramise osas võrdsete punktide korral.

### **a. Turniiri alustamine: loosimine**

Enne turniiri alustamist loosib organisator või kohtunik kõikidele mängijatele loosinumbrid või laseb mängijatel endal loosi tõmmata.

### **b. Esimese voo paarimine**

Esimese voo paarimiseks reastatakse mängijad nende loosinumbrite alusel. Mängijate grupp jagatakse pooleks: grupp A on madalamate loosinumbritega mängijad ja grupp B on kõrgemate loosinumbritega mängijad. Mõlemas grupis reastatakse mängijad loosinumbrite järjekorras. Esimese voo paarimiseks paaritakse A-grupi esimene mängija B-grupi esimese mängijaga, A-grupi teine mängija B-grupi teise mängijaga jne. Kuna mängijate tugevuse ja loosinumbrite vahel ei ole seost, siis võivad kõik A-grupi mängijad mängida valgetega. Skemaatiliselt:

A1 – B1

A2 – B2

A3 – B3

jne.

### **c. Järgmise voo punktigruppide moodustamine**

Pärast igat voo jagatakse sama punktide arvuga mängijad gruppidesse. Võimalikult palju sama punktide arvuga mängijaid paaritakse omavahel. Igas punktigrupis järjestatakse mängijad nende Solkoffi ja SB alusel.

### **d. Paarimine punktigrupis**

Kui punktigrupis on paaritu arv mängijaid, siis paaritakse punktigrupi madalaima Solkoffi ja SB-ga mängija järgmise (madalama) punktigrupi mängijaga, kel on kõrgeim Solkoff ja SB.

Kui turniiril kasutatakse liuglemist, siis võib seda paarimist muuta: kui kõrgema punktigrupi mängija on juba liuelnud alla ühes või kahes viimases voo, siis paaritakse madalama punktigrupi vastasega tugevuselt järgmine mängija.

Sama kehtib ka madalama punktigrupi mängija osas: kui ta on liuelnud üles ühes või kahes viimases voo, paaritakse kõrgema punktigrupi vastasega tugevuselt järgmine mängija.

Kui A ja B alamgruppide vahel ei saa head paarimist, siis võib liuelda alla mõni teine mängija, et saavutada parem paarimine A ja B vahel.

Grupis paarimiseks järjestatakse kõik gruppi jäänud sama punktide arvuga mängijad nende Solkoffi ja SB alusel.

Mängijate grupp jagatakse pooleks: grupp A on kõrgema Solkoffi ja SB-ga mängijad ja grupp B on madalama Solkoffi ja SB-ga mängijad. Mõlemas rühmas järjestatakse mängijad nende Solkoffi ja SB alusel.

Seejärel paaritakse grupi A esimene mängija grupi B esimese mängija vastu jne, nagu esimese voo paarimisel. Peale paarimist omistatakse mängijatele värvid nii, et kõikide mängijate värvid oleks võimalikult võrdselt jagunenud.



Kui turniiri mängitakse nõrga värveelistusega, siis võib paarimist kohandada juhul, kui mõlemale mängijale pole võimalik õiget värvi anda. Kui mõlemad mängijad on mänginud valgetega kaks korda rohkem, siis ei ole võimalik neile õiget värvi anda. Põhimõtteliselt pairitakse kuni värvide probleemini. Seejärel pairitakse kõrgema grupi mängija madalamast grupist järgmise mängijaga, kellega on võimalik mõlemale mängijale õiged värvid määrata.

Vajadusel võib kogu paarimist muuta, et saada hea värvide sobivus.

Kui ei ole võimalik samas punktigrupis saavutada head värvide sobivust kõigile, siis ei ole lubatud 2 või enam mängijat teise punktigrupi viia.

Kui on tugeva värveelistusega turniir, siis on paaritutes voorudes paarimise esimeseks kriteeriumiks värveelistus: sama punktide arvuga mängijad jagatakse gruppidesse W (valgetega mängijad, white) ja B (mustadega mängijad, black).

Reeglina mängivad W-grupi mängijad valgetega B-grupi mängijate vastu.

Nii palju kui võimalik, tuleks järgida Šveitsi süsteemi Solkoffi alusel paarimise põhimõtet - kõrgema Solkoffi ja SB-ga mängijate grupp saab vastased madalama Solkoffi ja SB-ga mängijate grupist.

Kõiki värveelistuse või liuglemisega seotud probleemide lahendusi on keeruline või isegi võimatu kirjendada.

Enamasti kasutatakse Šveitsi süsteemi turniiridel paarimiseks arvutiprogramme ning erinevad programmid kasutavad nende probleemide lahendamiseks pisut erinevaid lähenemisviise.

#### **e. Lõplik paremusjärjestus**

Lõplikus paremusjärjestuses järjestatakse mängijad kõrgeima puntisumma alusel ning sama punktisummaga mängijad järjestatakse vastavalt kasutatavale Šveitsi süsteemile:

- standardne FMJD Šveitsi süsteem (Solkoff): lühike kärbitud Solkoff (3.1c), kui võrdne, pluss-Solkoff (3.1e), kui võrdne, Baliakini Solkoff (3.1f), kui võrdne, täis kärbitud Solkoff (3.1d).
- FMJD Šveitsi süsteem kärbitud Solkoffi järgi: täis kärbitud Solkoff (3.1d).
- FMJD Šveitsi süsteem mediaan-Solkoffi järgi: mediaan-Solkoff (3.1b), kui võrdne, täis kärbitud Solkoff (3.1d).

## **Lisa D. Turniiri esinemisreiting**

### **Sissejuhatus**

Turniiri esinemisreitingut võib kasutada kohtade määramisel võrdsete punktide korral või isegi esimese kriteeriumina (tähtsamana saavutatud punktisummast).

On olemas lihtne võimalus arvutada turniiri esinemisreitingut kasutades selleks mängija vastaste reitingute keskmist. Arvestades ELO reitingusüsteemi tõenäosusteooriat, ei ole see aga matemaatiliselt korrektne.

Mängija tulemus oma vastataste keskmise reitingu vastu ei pruugi anda sama tulemust kui turniiri esinemisreiting, eriti kui mängija vastaste reitingud on küllatki erinevad.

Turniiri esinemisreitingud arvutatakse iga partii järel.

### **Definitsioon**

Turniiri esinemisreiting on reiting, mille puhul mängija oodatav tulemus arvutatuna iga vastase puhul, võrdub mängija saavutatud tulemusega.