MARIO HELD, IA

REGOLAMENTO COMMENTATO

PER IL

SISTEMA FIDE (OLANDESE)

(EDIZIONE 2026)

Rev. 2604221400

Sommario

INTRODUZIONE 5

C.04.1 REGOLE DI BASE PER I SISTEMI SVIZZERI 7

C.04.2 REGOLE GENERALI DI TRATTAMENTO PER I TORNEI SVIZZERI 9

1. SISTEMI DI ABBINAMENTO 9

2. ORDINAMENTO INIZIALE ED INSERIMENTI TARDIVI 10

3. ABBINAMENTI, COLORI E REGOLE DI PUBBLICAZIONE 12

4. REGOLE PER LE COMPETIZIONI 13

C.04.3 SISTEMA FIDE (OLANDESE) 15

0. TERMINOLOGIA E DEFINIZIONI 15

1. NOTE INTRODUTTIVE E DEFINIZIONI 15

1.1 NUMERO DI ABBINAMENTO NEL TORNEO (TPN) 15

1.2 ORDINAMENTO 15

1.3 GRUPPI DI PUNTEGGIO E BRACKET DI ABBINAMENTO 15

1.4 FLOATER E FLOAT 16

1.5 BYE ASSEGNATO DALL'ABBINAMENTO ("PAB") 17

1.6 DIFFERENZA COLORE 17

1.7 PREFERENZA DI COLORE 18

1.8 TOPSCORER 19

1.9 PANORAMICA DELL'ABBINAMENTO DI UN TURNO 19

2. CRITERI DI ABBINAMENTO 21

2.1 CRITERI ASSOLUTI 21

2.2 CRITERIO DI COMPLETAMENTO 22

2.3 CRITERIO PER IL PAB 23

2.4 CRITERI DI QUALITÀ 23

3. PROCESSO DI ABBINAMENTO PER UNA BRACKET 32

3.1 DEFINIZIONI DEI PARAMETRI 33

3.2 SOTTOGRUPPI (COMPOSIZIONE ORIGINALE) 34

3.3 PREPARAZIONE DEL CANDIDATO 35

3.4 VALUTAZIONE DEL CANDIDATO 36

3.5 AZIONI QUANDO IL CANDIDATO NON È PERFETTO 37

3.6 MODIFICHE IN BRACKET OMOGENEE E RESIDUI 38

3.7 MODIFICHE IN BRACKET ETEROGENEE 40

3.8 AZIONI QUANDO NON ESISTE ALCUN CANDIDATO PERFETTO 41

4. REGOLE PER LA GENERAZIONE SEQUENZIALE DEGLI ABBINAMENTI 42

4.1 NUMERO PROGRESSIVO DI SEQUENZA NELLA BRACKET (BSN) 42

4.2 TRASPOSIZIONI IN S2 43

4.3 SCAMBI NELLE BRACKET OMOGENEE O NEI RESIDUI (S1 ORIGINALE ↔ S2 ORIGINALE) 44

4.4 SET DI MDP ABBINABILI 46

4.5 ELEMENTO SUCCESSIVO (SEGUE GLI ARTICOLI DA 4.2 A 4.4) 47

5. REGOLE DI ASSEGNAZIONE DEL COLORE 47

INTRODUZIONE

Di seguito presentiamo le regole generali per i sistemi svizzeri (Manuale FIDE C.04.1 e C.04.2) e le regole per il sistema FIDE (Olandese) (Manuale FIDE C.04.3), insieme ad alcune note esplicative.

La prima parte contiene le regole che definiscono i requisiti tecnici che qualsiasi sistema di abbinamento svizzero deve rispettare, mentre la seconda parte si concentra su una serie di aspetti relativi alla gestione dei tornei, dall'equità dei sistemi alla gestione dei partecipanti iscritti in ritardo, e include diverse regole comuni a tutti i sistemi di abbinamento svizzeri approvati dalla FIDE. La terza parte contiene le regole specifiche per il sistema FIDE (Olandese), ed è a sua volta suddivisa nelle seguenti sezioni:

(1) Osservazioni introduttive e definizioni: contiene i concetti di base relativi al sistema e alle sue variabili di controllo. L'ultimo paragrafo (Panoramica dell'abbinamento di un turno, Articolo 1.9) è una descrizione essenziale del processo di abbinamento.

(2) Criteri di abbinamento: definisce i limiti ai possibili abbinamenti dei giocatori. Alcune di queste limitazioni sono comuni a tutti i sistemi di abbinamento svizzeri della FIDE, mentre altre sono specifiche del sistema FIDE (Olandese) e danno origine ad alcune delle sue peculiarità. Tali criteri si dividono in due categorie distinte. La prima comprende i criteri che devono essere rigorosamente rispettati (criteri assoluti). La seconda si riferisce ai criteri che vanno soddisfatti per quanto possibile (criteri di qualità) ma possono, in una certa misura, essere attenuati. Diremo che un abbinamento è legale se soddisfa pienamente tutti i criteri del primo tipo. Un abbinamento illegale va semplicemente scartato immediatamente.

(3) Processo di abbinamento per una bracket: illustra un possibile metodo per costruire un abbinamento candidato, determinarne la qualità (verificandola rispetto ai criteri di abbinamento) e, se necessario, migliorarla (cercando candidati migliori). Questa sezione, a differenza delle altre, non fornisce regole rigide ma suggerisce piuttosto un metodo per costruire gli abbinamenti, illustrando anziché definendo le regole, che sono invece date dai criteri di abbinamento nella sezione 2 e dalle regole di generazione nella sezione 4. In realtà, gli abbinamenti potrebbero essere costruiti anche con metodi completamente diversi, a condizione che producano risultati identici a quelli forniti dall'algoritmo qui descritto.

(4) Regole per la generazione sequenziale degli abbinamenti: questa sezione definisce le procedure di trasposizione e scambio, mostrando come "rimescolare" l'elenco dei giocatori quando l'abbinamento naturale è illegale (perché due giocatori si sono già affrontati, o per incompatibilità di colori, e così via) o semplicemente inadeguato (ad esempio, a causa di preferenze di colore contrastanti).

(5) Regole di assegnazione dei colori: al termine dell'abbinamento, ogni giocatore riceve il proprio colore secondo queste regole.

Rispetto alla precedente edizione delle regole del sistema FIDE (Olandese), a parte alcuni chiarimenti e ritocchi, sono state introdotte due importanti modifiche che possono comportare abbinamenti diversi da quelli costruiti con le vecchie regole. In primo luogo, ora gli abbinamenti vengono effettuati in modo tale che, per costruzione, sia sempre possibile abbinare anche tutti i giocatori rimanenti. A differenza del passato, quindi, ora non è mai necessario ricorrere ad una strategia di abbinamento diversa, il che permette di eliminare in un colpo solo il Gruppo di punteggio Speciale Collassato (SCS), l'Ultima Bracket Collassata (CLB) e la Penultima Bracket (PPB), che rappresentavano una seria difficoltà nella

precedente edizione. Con queste nuove regole, gli abbinamenti ottenuti possono risultare diversi, ma non sono comunque stravolti perché, anche quando vengono scelti avversari diversi, rimangono comunque equivalenti a quelli scelti con la precedente versione delle regole. La seconda modifica riguarda la diversa gestione del bye assegnato dall'abbinamento ("PAB"), che ora viene attribuito in modo che il giocatore che lo riceve abbia sempre il punteggio più basso possibile e, nella maggior parte dei casi, il maggior numero possibile di partite giocate (anche se in alcuni casi quest'ultimo criterio non può essere applicato). Si tratta di un cambiamento cruciale, che può modificare significativamente l'abbinamento risultante (si spera in meglio!).

La nuova versione delle regole del sistema FIDE (Olandese), come la maggior parte dei sistemi di abbinamento svizzeri approvati dalla FIDE, ha sostituito il tradizionale "numero di abbinamento" (che un tempo era chiamato anche "numero di sorteggio") con il nuovo "Numero di Abbinamento nel Torneo" ("TPN"). Questo numero sostanzialmente equivale al suo predecessore nel funzionamento del sistema di abbinamento, ma segna una discontinuità nel modo in cui lo concepiamo. Prima, consideravamo il numero di abbinamento come un identificativo intrinsecamente legato alla posizione in classifica (o "ranking"), per cui definivamo "basso" il numero di abbinamento di un partecipante che si trovava in fondo alla classifica, anche se, numericamente, in realtà era grande e non piccolo. Ora, il TPN è un numero puro e semplice, quindi un TPN piccolo (basso) è semplicemente un numero piccolo, che è quindi associato a un partecipante che si trova nelle posizioni più alte della classifica. Al contrario, un TPN grande (o alto) è un numero grande, che identifica un partecipante che si trova nelle posizioni più basse della classifica.

C.04.1
REGOLE DI BASE PER I SISTEMI SVIZZERI

Approvato dal FIDE Council il 28/10/2025
In vigore dal 1° Febbraio 2026

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

1. Il numero di turni da giocare è dichiarato in anticipo.

   Di norma, dopo l'inizio del torneo non è consentito modificare il numero di turni; tuttavia, ciò può rendersi inevitabile per cause di forza maggiore, ad esempio quando un evento esterno interrompa il torneo, o quando sia impossibile completare gli abbinamenti per il nuovo turno. Si veda anche l'articolo 1.9.3 del Sistema svizzero FIDE (Olandese) (o l'articolo 1.8.3 del regolamento del sistema Dubov, o l'articolo 1.8.3 del regolamento Burstein, o l'articolo 1.9.3 del Sistema di abbinamento a squadre, che esprimono tutti lo stesso concetto) e il relativo commento.

2. Due partecipanti non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta.

   Questo è l'unico principio dei sistemi svizzeri cui un sistema approvato dalla FIDE non può proprio rinunciare, a meno che procedere diversamente non sia davvero inevitabile! (Vedi, ad esempio, l'articolo C.04.3:1.9.3).

3. Se il numero dei partecipanti da abbinare è dispari, un partecipante non viene abbinato. Questo partecipante 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.

   Questo numero di punti sarà lo stesso per tutti i bye assegnati dall'abbinamento.

   Questa regola, oltre a stabilire che un Bye assegnato tramite abbinamento ("PAB") non ha avversario né colore, consente agli organizzatori del torneo di assegnare al PAB un punteggio diverso dal solito punto intero. Ad esempio, il regolamento del torneo può specificare che il PAB valga mezzo punto (o addirittura zero punti). Ciò contribuisce a ridurre lo squilibrio di forza nei turni successivi per i giocatori più deboli. Infatti, tali giocatori, dopo aver ricevuto un PAB da un punto intero al primo turno, si troveranno ad affrontare un avversario (troppo) forte al turno successivo, e talvolta anche in quello seguente, con conseguenze dannose sia per il morale del giocatore sia per il Buchholz (o altro criterio di spareggio) dell'avversario.

   Notiamo che, sebbene il regolamento del torneo possa liberamente stabilire il valore del PAB, non può modificarlo nel corso del torneo.

4. Un partecipante 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.

Qualunque sia il valore di un bye assegnato dall'abbinamento, questo non può essere assegnato ad un giocatore che ne abbia già ricevuto uno in precedenza, o che abbia già ottenuto un punteggio equivalente ad una vittoria senza giocare. Questo comprende le vittorie a tavolino ("forfeit") e, a partire da queste nuove regole, anche il bye a punto intero (o "FPB", un'opzione "ultima risorsa" talvolta utilizzata dall'arbitro per correggere circostanze impreviste). L'assegnazione di un PAB, tuttavia, non è inibita da precedenti "bye su richiesta" (quando il regolamento del torneo li preveda, come ad esempio l'Half Point Bye, o HPB), nemmeno qualora il giocatore ne abbia ricevuto più di uno.

5. In generale, i partecipanti sono abbinati con altri aventi lo stesso punteggio.

La collocazione di questo principio prima delle regole di bilanciamento del colore ne evidenzia la maggiore importanza rispetto a queste ultime. È a causa di questa regola che non possiamo far flottare i giocatori per soddisfare preferenze di colore non assolute (vedi C.04.3:1.7.1).

6. Per ciascun partecipante, la differenza tra il numero di turni giocati con il nero ed il numero di turni giocati con il bianco non deve essere superiore a 2 o inferiore a -2. Ogni sistema di abbinamento può prevedere delle eccezioni a questa regola.

7. Nessun partecipante riceverà lo stesso colore per tre volte di seguito. Ogni sistema di abbinamento può prevedere delle eccezioni a questa regola.

Le eccezioni di cui agli articoli 6 e 7 sono possibili, ma non obbligatorie. Il sistema FIDE (Olandese) le prevede solo nell'ultimo turno (e solo quando vi siano ottime ragioni). Altri sistemi si comportano diversamente: ad esempio, il sistema Dubov non ammette mai tali eccezioni, che contrastano con i suoi principi fondamentali, mentre il sistema di abbinamento a squadre TPS le ammette in tutti i turni.

8. In generale, il partecipante riceve il colore con il quale ha giocato meno turni. Se i colori sono già bilanciati, in generale il partecipante riceve il colore opposto all'ultimo con il quale ha giocato.

Questa regola implementa il buon bilanciamento dei colori che tutti i sistemi svizzeri approvati dalla FIDE devono garantire.

9. Le regole di abbinamento devono essere così trasparenti che la persona responsabile degli abbinamenti sia in grado di spiegarle.

A volte, i giocatori chiedono all'arbitro di giustificare o spiegare gli abbinamenti, che oggigiorno vengono solitamente preparati con l'ausilio di un programma software (che, se possibile, dovrebbe essere approvato dalla FIDE). Anche quando gli abbinamenti sono generati dal computer, l'arbitro ne assume sempre la piena responsabilità e, pertanto, deve essere in grado di spiegare e giustificare qualsiasi abbinamento. Di conseguenza, le regole di abbinamento non devono essere tanto complicate da rendere impossibile la spiegazione, anche considerando che un giocatore potrebbe essere completamente all'oscuro di come vengono effettuati gli abbinamenti; e, a dirla tutta, il sistema Olandese soddisfa il requisito a malapena … Ancora più importante, va sottolineato che questa regola esclude tutti quei sistemi che, a causa della loro complessità matematica o logica, possono essere implementati solo tramite software, e quindi gli abbinamenti che ne derivano non possono essere spiegati a parole.

C.04.2
REGOLE GENERALI DI TRATTAMENTO PER I TORNEI SVIZZERI

Approvato dal FIDE Council il 28/10/2025
In vigore dal 1° Febbraio 2026

1. SISTEMI DI ABBINAMENTO

Le regole contenute in questa sezione mirano a impedire qualsiasi manipolazione degli abbinamenti a favore di qualche partecipante (ad esempio, per aiutare un giocatore a ottenere una norma). A tal fine, le regole devono essere innanzitutto ben specificate, trasparenti e inequivocabili.

1.1 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 dell'organizzatore e se sono tra quelli pubblicati in Sistemi Accelerati Approvati dalla FIDE.

1.2 Sistemi di abbinamento o metodi di accelerazione non pubblicati dalla FIDE possono essere autorizzati, a condizione che una descrizione dettagliata delle relative regole:

1.2.1 sia stata preventivamente sottoposta alla Commissione di Qualificazione (QC) e da questa temporaneamente autorizzata; e

1.2.2 sia inclusa nel regolamento del torneo ed esplicitamente consegnata ai partecipanti prima dell'inizio del torneo.

Queste norme rendono possibile anche l'uso di un sistema sperimentale (o personalizzato), purché sia autorizzato dalle autorità competenti e le sue regole siano rese debitamente note.

1.3 Nel sottoporre un torneo alla FIDE, l'Arbitro Principale 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 1.2.1.

Questa regola rende praticamente possibile un efficace controllo degli abbinamenti.

1.4 I sistemi di abbinamento Svizzero definiti dalla FIDE abbinano i partecipanti in maniera imparziale, obiettiva e riproducibile. In ogni torneo in cui tali sistemi siano usati, arbitri diversi, o diversi programmi di gestione torneo approvati dalla FIDE, devono riuscire ad arrivare ad abbinamenti identici. Tuttavia, l'uso di un tale sistema è deprecato, salvo qualora per esso sia disponibile un programma di gestione tornei approvato dalla FIDE e provvisto di un sistema di verifica degli abbinamenti gratuito in grado di verificare i tornei svolti con quel sistema.

Di per sé, un sistema di abbinamento ufficialmente riconosciuto dalla FIDE non può essere deprecato; però è meglio non usare un sistema in un torneo se non c'è un software approvato per creare e verificare gli abbinamenti.

1.5 Non è consentito alterare gli abbinamenti corretti in favore di un qualsiasi partecipante. 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.

Cose terribili accadono a chi manomette gli abbinamenti... vedi, ad esempio, la decisione del Sottocomitato Disciplinare degli Arbitri della FIDE sul Caso DSC-002-2023-002 (spoiler: diciotto mesi di squalifica per l'arbitro) e la decisione della Commissione Etica e Disciplinare della FIDE EDC 10/23 (spoiler: quattro anni di squalifica più revoca del titolo di Organizzatore Internazionale per il padre di un giocatore).

2. ORDINAMENTO INIZIALE ED INSERIMENTI TARDIVI

2.1 Prima dell'inizio del torneo, si assegna ad ogni partecipante una misura della sua forza di gioco. Di solito la forza è rappresentata per mezzo delle liste di classificazione (rating list) dei partecipanti. Se una lista di classificazione è disponibile per tutti i partecipanti, si dovrebbe usare quella lista. È consigliabile verificare tutti i rating dichiarati dai giocatori. Se per un giocatore non è disponibile un rating affidabile, l'Arbitro Principale deve farne una stima il più possibile accurata.

Il principio fondamentale di tutti i sistemi svizzeri è quello di abbinare giocatori a pari punteggio, in modo che, nella fascia più alta della classifica, il numero di ex-æquo si dimezzi approssimativamente a ogni turno. Pertanto, in un torneo con T turni, se il numero N di giocatori è inferiore a 2^T [cioè, $T \geq log_2(N)$], teoricamente alla fine non dovremmo più avere giocatori a pari merito per il primo posto.

L'esperienza dimostra che, per raggiungere questo obiettivo in un contesto reale (che include pareggi e risultati inattesi), è essenziale una valutazione precisa della forza dei giocatori. In assenza di informazioni più precise, il rating di un giocatore sconosciuto può essere stimato in base ad una classifica nazionale (se disponibile), utilizzando le opportune formule di conversione; in alternativa, si possono utilizzare altre liste di rating, tranche, risultati di tornei e così via, purché affidabili. Gli arbitri principali devono usare il loro buon senso per ottenere la migliore valutazione possibile con i dati disponibili.

2.2 Prima del primo turno, i partecipanti sono classificati in ordine di, rispettivamente:

2.2.1 Forza (per esempio, rating)

Nelle competizioni individuali, di solito, si adotta come misura della forza di gioco il rating del giocatore. Come accennato sopra, questo rating può essere ufficiale o presuntivo. Il rating, quando utilizzato, è quello valido il giorno di inizio del torneo. Eventuali successivi aggiornamenti della lista dei rating non modificano l'ordine iniziale. (Tuttavia, la lista può essere riordinata – entro certi limiti, vedi Articolo 2.3 – quando è necessario correggere degli errori o quando si ammettono nuovi partecipanti al torneo).

Per le competizioni a squadre, non esiste un rating di squadra. Tuttavia, abbiamo i rating individuali dei membri della squadra, dai quali è possibile ricavare una stima della forza della squadra. Però non esiste una regola universale per farlo: la responsabilità di definire una formula è lasciata al regolamento del torneo.

2.2.2 Titolo FIDE (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-senza titolo), per i tornei individuali

I titoli FIDE sono ordinati in base al rating nominale decrescente. A parità di rating, i titoli ottenuti tramite norme hanno la precedenza su quelli automatici (è il caso dei titoli WGM e FM, e dei titoli WIM e CM).

2.2.3 Alfabetico (salvo qualora sia stato preventivamente stabilito che questo criterio sia sostituito da un altro)

L'ordinamento alfabetico è inessenziale, la sua unica ragione d'essere è quella di garantire un ordine univoco. Questo criterio si può quindi sostituire con qualsiasi altro metodo di ordinamento che sia in grado di dare un ordine univoco, a condizione che tale metodo sia stato precedentemente dichiarato. (Ad esempio, se molti giocatori non hanno rating, metterli in ordine casuale potrebbe essere una soluzione più equa rispetto all'ordinamento alfabetico.)

2.3 Questa classificazione è usata per determinare il Numero di Abbinamento nel Torneo ("TPN"); il partecipante più alto nel ranking 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 TPN. Dopo che sia stato abbinato il quarto turno non è più consentita alcuna variazione dei TPN per questo motivo.

I numeri di abbinamento del torneo (TPN) vengono utilizzati come principio guida dalla maggior parte dei sistemi di abbinamento svizzeri, per cui la loro modifica comporta un'alterazione degli abbinamenti successivi. Ci aspettiamo che ciò possa accadere, semmai, al primo turno di un torneo o, in rari casi, al secondo o terzo turno. Quando si verificano questi cambiamenti, la verifica degli abbinamenti diventa improba. Perciò, per semplificarla nelle fasi avanzate del torneo, questa regola vieta le modifiche tardive dei TPN.

Tuttavia, per calcolare correttamente le variazioni di rating, le classifiche, i titoli e così via devono comunque essere giusti. Questi dati possono essere corretti ogni volta che venga scoperto un errore, anche nei turni finali (perfino dopo la fine del torneo!); negli ultimi turni, però, la correzione non comporta il ricalcolo dei TPN.

Notiamo che questa restrizione alla rinumerazione dei partecipanti si applica solo alle correzioni: i ritardatari (vedi Articolo 2.4 qui sotto), indipendentemente dal turno di iscrizione, vanno posizionati correttamente nell'elenco, e i TPN devono essere riassegnati di conseguenza.

2.4 Un Inserimento Tardivo è un partecipante che viene preso in considerazione solo per l'abbinamento di turni successivi al primo. Se ammesso al torneo, per i turni non giocati riceve zero punti (salvo qualora le regole del torneo stabiliscano diversamente) e riceve un appropriato TPN e viene abbinato solo quando effettivamente arriva.

L'ammissione di un ritardatario è responsabilità dell'Arbitro Principale (in accordo con l'Organizzatore). Un Inserimento Tardivo può essere ammesso o meno, a seconda delle condizioni specifiche e, in alcuni casi, del regolamento dell'evento. (Ad esempio, il regolamento può prevedere che un partecipante sia ammesso a un turno successivo con un certo punteggio, ad esempio con il cosiddetto "Bye a mezzo punto" o "HPB"). Il regolamento chiarisce inoltre che ai partecipanti iscritti in ritardo non deve essere

assegnato un TPN (e quindi non devono essere abbinati) fino al loro effettivo ingresso al torneo (evitando così il rischio di avere scacchiere vuote).

2.5 Se ci sono inserimenti tardivi, i TPN assegnati all'inizio del torneo sono provvisori. I TPN definitivi sono assegnati solo quando la Lista dei Partecipanti è chiusa e le conseguenti correzioni sono riportate nei tabelloni.

Vedi anche l'Articolo 2.3.

3. ABBINAMENTI, COLORI E REGOLE DI PUBBLICAZIONE

3.1 Ai soli fini dell'abbinamento, le partite aggiornate (nelle competizioni individuali) e gli incontri aggiornati (nelle competizioni a squadre) sono considerati delle patte.

Oggigiorno, le partite o gli incontri sospesi si usano solo quando un imprevisto impedisca il normale svolgimento. Di solito, quindi, al momento di abbinare il turno successivo, non se ne conosce ancora l'esito e, di conseguenza, per effettuare gli abbinamenti, è necessario un risultato presunto (che potrebbe essere errato). Per limitare la possibile discrepanza con il risultato reale, questa regola assegna a entrambi i partecipanti un "pareggio temporaneo". Poiché gli abbinamenti ottenuti tramite questo risultato presunto potenzialmente potrebbero essere errati, è opportuno ridurre al minimo il numero di turni in cui il risultato reale è sconosciuto, cioè completare la partita o l'incontro sospeso il prima possibile.

3.2 I partecipanti che si ritirano dal torneo non verranno più abbinati.

3.3 I partecipanti 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).

La clausola di eccezione (quella tra parentesi) lascia agli organizzatori la libertà di inserire il "Bye a mezzo punto" nel regolamento del torneo.

3.4 Nelle situazioni in cui è significativa la storia del colore, vengono considerati solo gli incontri o le partite effettivamente giocati. Per esempio, un partecipante con una storia colore BWBuW (u come "unplayed", "non giocato", cioè che non ha giocato una partita valida nel quarto turno) sarà trattato come se la sua storia colore fosse uBWBW. WBuWB conterà come uWBWB, BWWuBuW come uuBWWBW e così via.

Consideriamo solo le partite effettivamente giocate, tralasciando le possibili "lacune", che "galleggiano" in testa alla lista. Pertanto, ad esempio, nel confronto tra le storie dei colori di due giocatori, le sequenze WuuB, WuBu, WBuu, uWuB, uWBu sono tutte equivalenti a uuWB.

3.5 Due partecipanti abbinati tra loro che non abbiano giocato la partita o incontro, possono essere abbinati tra loro in un turno successivo.

3.6 Dopo che l'abbinamento è completato e prima di pubblicare, si devono ordinano le coppie. I criteri di ordinamento raccomandati sono (con priorità decrescente):

3.6.1 il punteggio maggiore del partecipante con ranking maggiore nelle coppie interessate;

3.6.2 la maggiore somma dei punteggi di entrambi i partecipanti delle coppie interessate;

3.6.3 il TPN minore del partecipante con ranking maggiore nelle coppie interessate.

Anche quando si utilizza un software di abbinamento, è consigliabile verificare l'ordine delle scacchiere prima di pubblicare l'abbinamento, poiché alcuni giocatori interpretano un ordine errato come un "errore di abbinamento". Si noti che, per consentire la gestione di esigenze particolari, questi criteri di ordinamento sono solo raccomandati; ad esempio, l'arbitro può modificare l'ordine delle scacchiere, o assegnare una scacchiera fissa ad alcuni giocatori, per gestire problemi logistici o di salute. Alcuni software di abbinamento possono farlo automaticamente.

Quando si utilizza un sistema di abbinamento accelerato (vedi C.04.7), alcuni partecipanti ricevono dei punti virtuali, che sono aggiunti al punteggio reale ai soli fini dell'abbinamento e dell'ordinamento delle coppie (vedi Articolo C.04.7:1.5).

4. REGOLE PER LE COMPETIZIONI

4.1 Ogni potenziale partecipante che non abbia confermato la propria presenza ad un torneo FIDE prima dell'orario fissato per il sorteggio iniziale deve essere escluso dal torneo, salvo qualora l'Arbitro Principale decida diversamente.

L'ammissione di un ritardatario è a discrezione dell'Arbitro Principale, che prende la decisione finale e se ne assume anche la responsabilità (ad esempio, se durante il turno ci sono scacchiere vuote). Pertanto, prima di accettare un giocatore arrivato in ritardo e di procedere all'abbinamento effettivo, vogliamo essere assolutamente certi che il giocatore sarà presente in tempo per giocare. Se non ne siamo così sicuri, probabilmente è meglio ammettere il giocatore al torneo, e abbinarlo, solo per un turno successivo (secondo o terzo).

Quando accettiamo iscrizioni tardive al torneo, indipendentemente dal turno, i nuovi giocatori devono occupare la loro posizione corretta nella lista dei partecipanti. Di conseguenza, l'iscrizione di un giocatore in ritardo comporta il ricalcolo dei TPN in base alla nuova lista. Alcuni giocatori, quindi, giocheranno i turni successivi con un TPN diverso, e questo li potrebbe confondere. Ad esempio, consideriamo un giocatore che si iscrive fin dall'inizio ma entra nel torneo (diciamo, con 100 partecipanti) al secondo turno, come numero 31. Nel primo turno quel giocatore non aveva TPN – quindi, i giocatori che (ora) hanno i numeri 33, 35, 37 e così via, nel primo turno avevano TPN pari e quindi il colore opposto a quello del giocatore #1.

Infine, dobbiamo sempre ricordarci che il limite imposto dall'articolo 2.3 sulla rigenerazione dei TPN non si estende al caso di un giocatore aggiunto in ritardo.

4.2 I risultati di un turno saranno pubblicati nel luogo di pubblicazione designato all'ora preannunciata secondo il ruolino di marcia del torneo.

4.3 Se

4.3.1 un risultato è stato scritto erroneamente, oppure

4.3.2 una partita od un incontro sono stati giocati a colori invertiti, oppure

4.3.3 si è dovuto correggere il rating di un giocatore,

e di ciò è data comunicazione all'Arbitro Principale entro un orario limite prefissato dopo la pubblicazione dei risultati, 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 l'errore viene notificato dopo la fine del turno successivo, la correzione sarà fatta dopo il torneo ed ai soli fini del calcolo delle variazioni di rating.

L'applicazione delle regole 4.2 e 4.3 richiede che l'Arbitro Principale stabilisca e pubblichi un orario per la pubblicazione degli abbinamenti. Queste regole limitano la revisione degli abbinamenti: se un errore non è segnalato entro il termine stabilito, tutti gli abbinamenti successivi, così come la classifica finale, dovranno essere preparati utilizzando il risultato errato come se fosse corretto. Tuttavia, la variazione di rating va sempre calcolata in base ai risultati effettivi, quindi la correzione va effettuata subito prima dell'invio del torneo per l'omologazione.

4.4 Una volta pubblicati, gli abbinamenti non dovranno essere modificati a meno che non si si verifichi una delle seguenti situazioni e l'Arbitro Principale ritenga che la variazione degli abbinamenti sia nel miglior interesse del torneo:

4.4.1 l'accidentale abbinamento di due partecipanti che si sono già incontrati;

4.4.2 le regole della specifica competizione consentano all'Arbitro Principale di modificare gli abbinamenti;

4.4.3 due partecipanti vicini in classifica si trovino senza avversario e siano d'accordo per incontrarsi tra loro;

4.4.4 un inserimento tardivo sia ammesso al torneo, le variazioni agli abbinamenti pubblicati siano minime e ci sia il consenso di tutti i partecipanti coinvolti;

4.4.5 circostanze impreviste (come un improvviso ritiro o un risultato registrato erroneamente) danneggino le scacchiere superiori all'ultimo turno (Nota: le "scacchiere superiori" sono quelle identificate come tali dall'Arbitro Principale).

Il principio fondamentale è che un giocatore potrebbe dedicare diverse ore alla preparazione per l'avversario annunciato, e questo sforzo non va vanificato.

Tuttavia, in qualche caso, la modifica degli abbinamenti potrebbe essere necessaria; questo articolo include tutti questi casi, compresi quelli menzionati in C.05 "Regolamento generale per le competizioni". In passato, l'unico caso in cui erano consentite modifiche agli abbinamenti era quando un abbinamento veniva (accidentalmente) ripetuto (a questo proposito, si veda anche l'articolo C.04.3:1.9.3 e il relativo commento). Ora possiamo intervenire anche quando alcuni partecipanti non hanno un avversario (estendendo quanto menzionato negli articoli C.05:6.4 e C.05:6.7.3), o quando si verifica qualcosa che può compromettere la correttezza degli abbinamenti nei turni finali (articolo 4.4.5). Quest'ultima situazione prevede i casi in cui il sistema, che di solito "corregge" gli errori durante gli abbinamenti successivi, non ha più il tempo di farlo, così che la correttezza della classifica finale ne risente negativamente. Naturalmente, tornei diversi possono richiedere decisioni diverse. In un torneo di alto livello, i giocatori sarebbero probabilmente contrariati da un cambiamento negli abbinamenti. In un torneo per bambini principianti, invece, è molto più importante far giocare tutti i bambini piuttosto che preservare una improbabile preparazione. È sempre responsabilità degli arbitri principali usare il proprio buon senso nell'interesse del torneo.

C.04.3
SISTEMA FIDE (OLANDESE)

Approvato dal FIDE Council il 28/10/2025
In vigore dal 1° Febbraio 2026

0. TERMINOLOGIA E DEFINIZIONI

La sezione *Terms and Definitions* è stata aggiunta dall'88° Congresso FIDE di Goynuk 2017.

Vedi https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions

1. NOTE INTRODUTTIVE E DEFINIZIONI

1.1 Numero di Abbinamento nel Torneo (TPN)

Per la definizione e gestione del TPN, vedi l'Articolo 2 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri (Ordinamento iniziale ed inserimenti tardivi).

1.2 Ordinamento

Ai fini dell'abbinamento, i giocatori sono ordinati secondo, rispettivamente:

1.2.1 Punteggio

1.2.2 TPN (in ordine crescente)

> *I giocatori sono ordinati in modo tale che la loro forza di gioco presunta tenda a diminuire dall'alto verso il basso della lista (vedi anche C.04.2:2). Quando si accettano iscrizioni tardive, indipendentemente dal turno, i nuovi giocatori devono occupare la loro posizione corretta nella lista. Quindi, la lista va riordinata per assegnare ai giocatori dei nuovi TPN (vedi C.04.2, articoli 2.3, 2.4, 2.5). Lo stesso procedimento può essere eseguito quando si deve correggere un rating errato. Alcuni partecipanti potrebbero quindi giocare i turni successivi con numeri nuovi e diversi; se non è pubblicizzato adeguatamente, questo cambiamento può confondere i giocatori che, nel leggere gli abbinamenti, cercano ancora i loro vecchi TPN.*

1.3 Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento

1.3.1 Un gruppo di punteggio è composto da tutti i giocatori con lo stesso punteggio.

1.3.2 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 spaiati nell'abbinamento della bracket precedente.

> *Queste due definizioni risolvono ogni ambiguità tra gruppi di punteggio e bracket di abbinamento, affermando che il gruppo di punteggio è la "struttura portante" di una bracket, che è composta dal gruppo di punteggio stesso insieme*

a tutti i giocatori rimasti dalla bracket precedente. I giocatori del gruppo di punteggio sono detti giocatori residenti e hanno tutti uno stesso punteggio, che è detto punteggio residente ed è il "punteggio nominale" della bracket.

Si noti che la precedente edizione di queste regole prevedeva un "Gruppo di punteggio speciale collassato" (SCS), in cui i giocatori residenti potevano avere punteggi diversi. La grande novità di questa edizione è che questo gruppo di punteggio speciale non è più necessario. Ciò semplifica la logica degli abbinamenti, che ora vengono effettuati seguendo sempre la stessa strategia.

1.3.3 Una bracket (di abbinamento) è omogenea se tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio; altrimenti è eterogenea.

In una bracket omogenea non ci sono differenze di punteggio tra i giocatori; queste bracket sono costituite solo da un (normale) gruppo di punteggio e niente più; una bracket eterogenea, invece, contiene giocatori che non sono stati abbinati nelle bracket precedenti e quindi hanno punteggi più alti.

1.3.4 Una bracket di abbinamento residua ("residuo") è una sotto bracket di una bracket eterogenea, contenente alcuni dei suoi giocatori residenti (vedi l'Articolo 3.3 per ulteriori dettagli).

L'Articolo 3.3 illustra un modo di costruire un abbinamento candidato per una bracket, e spiega come e quando si costruisce ed usa un residuo.

1.4 Floater e Float

1.4.1 Un downfloater è un giocatore che rimane spaiato 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", NdT*], (abbreviato in MDP).

Un giocatore può diventare un downfloater per diversi motivi; ad esempio, la bracket può contenere un numero dispari di giocatori, cosicché uno resta spaiato; oppure il giocatore non ha alcun avversario possibile nella bracket (cioè nessun abbinamento legale). Talvolta, due o più giocatori condividono alcuni avversari possibili, ma non in numero sufficiente, per cui nessun giocatore è incompatibile, ma non è comunque possibile abbinarli tutti (ad esempio, due giocatori con un solo avversario possibile, tre giocatori con solo due avversari possibili e così via – questa situazione è talvolta chiamata semi-incompatibilità o incompatibilità a isola). In questo caso, alcuni giocatori non possono essere abbinati, pur non essendo incompatibili, e alla fine dovranno flottare.

Infine, ma non meno importante, a volte alcuni giocatori devono flottare per soddisfare il criterio di completamento (vedi articoli 1.9 e 2.2) e consentire così il completamento degli abbinamenti del turno.

Per analogia con il termine "downfloater", spesso usiamo (ufficiosamente!) il termine "upfloater" per indicare un giocatore abbinato ad un altro con punteggio superiore (cioè, l'avversario di un downfloater). Si noti che in altri sistemi di abbinamento svizzeri (ad esempio, Dubov, TPS), lo stesso termine "upfloater" indica un giocatore trasferito a una bracket superiore, che è una cosa completamente diversa.

1.4.2 Dopo che due giocatori con punteggi diversi hanno giocato l'uno contro l'altro in un turno, il giocatore a punteggio superiore (vedi l'Articolo 1.2) riceve un downfloat, mentre quello a punteggio inferiore riceve un upfloat.

1.4.3 Un downfloat è assegnato anche ad ogni giocatore che ottenga un bye assegnato dall'abbinamento (vedi Articolo 1.5) o che riceva in un turno, senza giocare, più punti di quanti ne siano assegnati per la sconfitta.

1.4.4 Nessun altro giocatore oltre a quelli indicati nei precedenti due articoli può ricevere un float.

I downfloat e gli upfloat sono una sorta di marcatori utilizzati per registrare precedenti abbinamenti non equilibrati tra i giocatori. Teniamo traccia di questi abbinamenti perché vogliamo minimizzare, e per quanto possibile evitare, che si ripetano per lo stesso giocatore. Infatti, un abbinamento tra floater costituisce una perturbazione di quel principio generale dei sistemi svizzeri secondo il quale i giocatori di una coppia dovrebbero avere lo stesso punteggio; per cui questa regola cerca di limitare il ripetersi di tali eventi nella stessa direzione. Il sistema FIDE (Olandese) utilizza un approccio "locale" a questo problema che considera solo gli ultimi due turni. Al contrario, il sistema Dubov adotta anche un approccio "globale", ponendo un limite al numero di float nell'intero torneo. Il sistema di abbinamento a squadre utilizza un approccio ancora diverso, limitando la ripetizione di qualsiasi float, indipendentemente dalla sua direzione.

Va sottolineato che qualsiasi giocatore che abbia totalizzato punti senza giocare in un turno riceve anche un downfloat. Questo riduce la probabilità di un abbinamento con un avversario a punteggio inferiore nei due turni successivi.

1.5 Bye assegnato dall'abbinamento ("PAB")

Vedi l'Articolo 3 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri (*Se il numero dei partecipanti da abbinare dovesse essere dispari, un partecipante non viene abbinato. Questo partecipante 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. Questo numero di punti sarà lo stesso per tutti i bye assegnati dall'abbinamento*).

In altri sistemi Svizzeri (ad esempio Dubov, Burstein), il giocatore al quale è attribuito il Bye assegnato dall'abbinamento (PAB) è scelto <u>prima</u> di iniziare l'abbinamento del turno. Al contrario, nel sistema FIDE (Olandese) l'abbinamento del turno (vedi Articolo 1.9) termina con un giocatore spaiato, che riceve il PAB. Tuttavia, questa nuova versione del sistema di abbinamento introduce alcune importanti innovazioni nella scelta del giocatore al quale assegnare il PAB, il cui punteggio deve essere il minimo possibile, ed il cui numero di partite giocate dovrebbe essere il massimo possibile. Discuteremo in dettaglio queste novità a tempo debito (vedi gli Articoli 2.3.1, 2.4.4).

1.6 Differenza colore

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.

1.7 Preferenza di colore

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.

Durante il processo di abbinamento, cercheremo di venire incontro (per quanto possibile) alle preferenze di colore dei giocatori: questo è il motivo del buon equilibrio dei colori in tutti i moderni sistemi svizzeri. I partecipanti che non hanno ancora disputato alcuna partita non hanno ancora preferenze e quindi dovranno accettare qualsiasi colore (vedi Articolo 1.7.4).

1.7.1 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 per il Bianco quando la differenza colore è minore di -1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il Nero. La preferenza è per il Nero quando la differenza colore è maggiore di +1 o quando le ultime due partite siano state giocate con il Bianco.

In generale, la differenza di colore non dovrebbe essere maggiore di 2 o minore di -2. L'unica possibile eccezione riguarda i giocatori topscorer, quindi nell'ultimo turno. Tali giocatori possono ricevere, se necessario, un terzo colore consecutivo o un colore tre volte di più del colore opposto (ma si tratta comunque di un evento relativamente raro).

Per determinare una preferenza di colore assoluta, esaminiamo solo i turni effettivamente giocati, escludendo le partite non disputate (per qualsiasi motivo), in conformità con l'articolo C.04.2:3.4 (ad esempio, la sequenza WBBWuW indica una preferenza di colore assoluta). Si noti la differenza con i float, per i quali consideriamo solo gli ultimi due turni del torneo.

1.7.2 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).

1.7.3 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.

Vale la pena di osservare che qualsiasi preferenza di colore non soddisfatta, sia essa forte o debole, darà origine a una preferenza di colore assoluta nel turno successivo.

Naturalmente, una preferenza di colore forte o debole diventa irrilevante se il giocatore ha una preferenza assoluta (vedi Articolo 1.7.1).

1.7.4 I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita non hanno alcuna preferenza di colore (viene soddisfatta la preferenza dell'avversario).

Se nessuno dei due giocatori ha una preferenza di colore, assegniamo i colori con la regola 5.2.5 ed il colore-iniziale stabilito mediante sorteggio prima dell'inizio del primo turno (vedi Sezione 5, Regole di assegnazione del colore). Questo è normale nell'abbinamento del primo turno, ma qualche volta si verifica anche nei turni successivi.

1.8 Topscorer

I "topscorer" sono i giocatori che hanno un punteggio superiore al 50% del punteggio massimo possibile nell'abbinamento dell'ultimo turno del torneo.

I giocatori con punteggi così elevati sono particolarmente importanti per la determinazione del vincitore e delle prime posizioni in classifica. Anche se non tutti competono effettivamente per le prime posizioni, per vari motivi probabilmente avranno maggiore importanza nella formazione della classifica rispetto ai giocatori con punteggi più bassi, (ad esempio, potrebbero essere avversari di potenziali vincitori di premi, oppure il loro punteggio potrebbe essere determinante per lo spareggio tecnico, e così via). Perciò, ai loro abbinamenti applichiamo un trattamento speciale: un giocatore può ricevere lo stesso colore tre volte in più rispetto all'altro, o tre volte di seguito, se questo è necessario per fargli incontrare un avversario più adatto al livello di gioco dimostrato.

Si noti che il punteggio del giocatore deve essere <u>superiore</u> al 50%, quindi un giocatore che ha la metà dei punti possibili non è un topscorer. Ad esempio, in un torneo di nove turni, il punteggio massimo che un giocatore può raggiungere prima dell'ultimo turno è di otto punti. Quindi sono topscorer tutti i giocatori con 4,5 punti o più (notiamo che i topscorer non sono necessariamente "giocatori top": i giocatori di vertice avranno probabilmente più di sei punti).

1.9 Panoramica dell'abbinamento di un turno

Questo articolo dà una panoramica essenziale del processo di abbinamento. Inoltre, stabilisce che l'assegnatario del PAB è un downfloater. Questo è molto importante perché nell'abbinare l'ultima bracket (che è il momento in cui viene allocato il PAB) dobbiamo allora tenere in considerazione eventuali downfloat precedenti, e scegliere l'assegnatario di conseguenza.

1.9.1 L'abbinamento di un turno (detto "round-pairing") è completo se tutti i giocatori sono stati abbinati (eccetto al più uno, che flotta in giù dall'ultima bracket e riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti da [C1] a [C3] (vedi Articolo 2.1) sono soddisfatti.

Questa definizione non si riferisce ad una singola bracket ma all'<u>intero turno</u>. Quindi non possiamo accettare giocatori non abbinati (a parte l'eventuale PAB), tutti i giocatori devono essere abbinati. Di conseguenza, i requisiti per l'abbinamento completo che vengono stabiliti qui sono il fondamento del Test di Completamento (vedi [C4]).

D'altra parte, i vincoli per l'abbinamento completo sono decisamente laschi, per non dire minimali; vogliamo solo che sia legale, cioè che soddisfi i criteri assoluti. (Questo non vuol dire che possiamo ritenerci autorizzati a costruire un abbinamento mediocre. In generale, per ogni turno sono possibili svariati abbinamenti diversi, ma "l'Abbinamento" – quello giusto! – è quello che soddisfa al meglio tutti i criteri di abbinamento.)

1.9.2 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.

Il processo di abbinamento comincia con il gruppo di punteggio superiore. Con questo costruiamo la prima bracket e tentiamo di abbinarla. L'abbinamento di questa bracket può eventualmente lasciare dei downfloater che, insieme con il gruppo di punteggio successivo, formano la bracket successiva, e così via – fino a che tutti i giocatori non siano stati abbinati.

1.9.3 Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, l'Arbitro Principale dovrà decidere cosa fare.

Ci sono dei casi (fortunatamente rari) in cui non si riesce a fare alcun abbinamento senza violare le regole fondamentali, cioè i criteri assoluti. In questa circostanza eccezionale, questa regola conferisce all'Arbitro Principale il diritto, e anche il dovere, di infrangere tali regole e di agire secondo il proprio miglior giudizio per evitare, se possibile, l'interruzione del torneo.

Prima di iniziare l'abbinamento della prima bracket, dobbiamo verificare che esista almeno un abbinamento valido per tutti i giocatori. Questa condizione è informalmente chiamata il "Requisito Zero". La relativa verifica è detta "Test di Completamento" ed è richiesta dal Criterio di Completamento (vedi [C4]). Questo test è sempre abbastanza semplice perché non stiamo cercando l'abbinamento "giusto", vogliamo solo assicurarci che esista un qualche abbinamento legale.

Questo test va eseguito prima ancora di abbinare la prima bracket. Se fallisce, vuol dire che non c'è modo di completare l'abbinamento del turno: abbiamo un abbinamento impossibile, il che è una brutta notizia. In genere, l'arbitro principale può scegliere tra terminare prematuramente il torneo e rimandare a casa i giocatori (arrabbiati); dare un bye "strategico" a un giocatore ben scelto; far incontrare a un giocatore lo stesso avversario per la seconda volta; o fare qualsiasi altra cosa che renda possibile l'abbinamento. Ad esempio, se il numero di giocatori è dispari, potremmo trattare la vittoria a forfeit di uno o più giocatori (il più in basso possibile nella classifica) come se avessero giocato la partita, in modo che quel giocatore (o uno di quei giocatori) possa ottenere un PAB, risolvendo l'impasse.

Se invece questo test iniziale ha successo, iniziamo ad abbinare la bracket essendo già sicuri che esiste (almeno) un abbinamento legale – e quindi che non potremo rimanere bloccati!

In seguito, eseguiamo di nuovo questo controllo (in effetti, varie volte) quando scegliamo il set di downfloater, per verificare che tutti i giocatori non ancora abbinati, insieme ai downfloater della bracket corrente (ovviamente, eventualmente nessuno), consentano un abbinamento legale. Se il test di completamento fallisce, l'abbinamento candidato va scartato e ne dobbiamo cercare uno legale.

Nota: L'Articolo 2 definisce tutti i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).

L'Articolo 3 descrive le procedure per l'abbinamento di una bracket.

L'Articolo 4 definisce le regole per la generazione sequenziale degli abbinamenti.

L'Articolo 5 definisce le regole di assegnazione del colore che determinano

quali giocatori avranno il Bianco

Gli abbinamenti sono fatti (anche) in base al colore atteso ma, almeno in linea di principio, i colori andrebbero assegnati a giocatori solo alla fine dell'abbinamento (in pratica, tuttavia, invece di aspettare che l'abbinamento sia completo, di solito assegniamo i colori già durante l'abbinamento stesso).

NOTA STORICA

Nel Regolamento precedente, il test di Completamento veniva eseguito solo al termine dell'abbinamento della bracket. Quando falliva, l'abbinamento veniva rifatto, ma stavolta usando regole diverse per la scelta dei downfloater. Ora, invece, la verifica si esegue durante il processo di abbinamento, diventando così una fase essenziale della scelta dei downfloater. Perciò non servono più percorsi o regole speciali e il processo di abbinamento è lineare.

Il Regolamento non impone uno specifico metodo per garantire l'aderenza ai criteri di abbinamento; sia l'arbitro sia il programmatore godono assoluta libertà nella scelta del proprio metodo preferito per implementare il sistema (look-ahead, backtracking, weighted matching o altri), purché le regole siano completamente rispettate.

2. CRITERI DI ABBINAMENTO

2.1 Criteri assoluti

Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:

I Criteri assoluti corrispondono ad alcuni dei requisiti della Sezione C.04.1, "Regole di base per i Sistemi Svizzeri", che vanno considerate attentamente. Questi criteri devono <u>sempre</u> essere soddisfatti. Non possono essere ignorati, qualunque sia la situazione (ma ci sono circostanze in cui non esiste alcun abbinamento che soddisfi i criteri assoluti. In questi casi, l'Arbitro Principale deve usare il proprio miglior discernimento per trovare una via d'uscita dall'impasse, vedi 1.9.3). Per garantire il rispetto di questi criteri, il giocatore può anche flottare.

2.1.1 [C1] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 2 (*Due partecipanti non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta*).

Se una partita è vinta a forfeit, ai fini dell'abbinamento quei due giocatori non si sono mai incontrati. Perciò quell'abbinamento potrebbe essere ripetuto in seguito nel torneo (e talvolta accade!).

2.1.2 [C2] Vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articolo 4 (*Un partecipante 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*).

Osserviamo che solo i precedenti PAB, le vittorie a forfeit e i bye a punto intero impediscono l'assegnazione di un PAB (vedi Articolo 1.5). Un giocatore che ha ricevuto un bye a richiesta (un bye a mezzo punto o un'assenza programmata) può ricevere il PAB in un turno successivo,

sebbene il nuovo criterio [C9] riduca la probabilità di tali eventi (per l'assegnazione del PAB, vedi anche [C5] e [C9]).

2.1.3 [C3] Giocatori non topscorer (vedi Articolo 1.8) con la stessa preferenza assoluta (vedi Articolo 1.7.1) non devono essere abbinati tra loro (vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articoli 6 e 7).

In generale, l'abbinamento tra due giocatori che abbiano la stessa preferenza assoluta è proibito dagli Articoli 6 e 7 di C.04.1. All'ultimo turno di un torneo, questo potrebbe impedire un incontro potenzialmente decisivo nella determinazione della corretta classifica (per esempio, supponiamo che il #1 ed il #2 della classifica non si siano ancora incontrati, ma abbiano la stessa preferenza assoluta: nella filosofia del sistema FIDE (Olandese), dovrebbero giocare l'uno contro l'altro per il primo premio). Per questo motivo, l'Articolo 1.8 definisce i "topscorer": giocatori che, nell'abbinamento dell'ultimo turno, hanno un punteggio elevato (vale a dire oltre la metà del massimo possibile). Questi giocatori (che ovviamente sono perfettamente noti durante quest'ultimo abbinamento, ma i loro avversari sono ancora ignoti) quindi dovrebbero giocare contro il miglior avversario possibile, cioè vogliamo abbinarli nel miglior modo possibile; e questo è il motivo per cui questo criterio libera i topscorer ed i loro avversari dall'obbligo di rispettare le preferenze assolute di colore.

Due giocatori che non si possono abbinare tra loro senza infrangere i criteri [C1] e [C3] sono detti incompatibili.

2.2 Criterio di completamento

2.2.1 [C4] Per tutti i giocatori non ancora abbinati, deve sempre esistere un abbinamento che rispetti tutti i criteri assoluti (vedi Articolo 2.1).

Anche questo è una specie di criterio assoluto, ma di una categoria a sé stante. Se, in qualsiasi fase del processo di abbinamento, deve sempre esistere un abbinamento legale per tutti i giocatori non ancora abbinati, allora ogni abbinamento deve essere costruito in modo tale che resti sempre possibile completare l'abbinamento del turno (ad esempio, non potremmo abbinare l'unico giocatore che possa ricevere il PAB); ma è nella scelta dei downfloater che verifichiamo che effettivamente sia possibile completare l'abbinamento, indipendentemente dall'ottimizzazione della bracket successiva (perseguita dal successivo criterio [C8]).

Nella precedente edizione del regolamento svizzero, questo criterio si applicava solo nell'elaborazione del "Penultima Bracket" (PPB), ora abolita (vedi Prefazione), ovvero solo dopo un fallimento del test di Completamento. Ora invece si applica a tutte le bracket, e questo comporta un cambiamento radicale nella strategia di abbinamento, perché il test di Completamento ora non può più fallire al termine di una bracket.

Notiamo che [C4] precede sia [C6] che [C7]. Il rispetto di questo criterio potrebbe quindi comportare una riduzione del numero di coppie o un aumento della differenza di punteggio complessiva (locale) tra i giocatori abbinati. Il criterio [C4] precede addirittura [C5] ("Criterio per il PAB"),

per cui potrebbe perfino impedire l'assegnazione del PAB nel gruppo di punteggio più basso possibile.

2.3 Criterio per il PAB

2.3.1 [C5] Minimizzare il punteggio dell'assegnatario del bye assegnato dal sistema.

Nelle precedenti edizioni del regolamento, a volte poteva capitare che il PAB fosse assegnato a un giocatore di vertice, a volte perfino al primo in classifica, mentre la maggior parte della gente si aspetta che vada ad un giocatore in fondo alla classifica. Ciò causava (comprensibile) perplessità tra i giocatori, che lo consideravano un abbinamento "sbagliato". Per questo è stato introdotto questo nuovo criterio, che impone che il PAB sia assegnato ad un giocatore con la posizione più bassa possibile in classifica.

Il gruppo di punteggio in cui si trovano i potenziali assegnatari del PAB (i cosiddetti "candidati al PAB") viene solitamente chiamato "gruppo di punteggio dei candidati al PAB" (PCSG in breve). Conviene determinarlo fin dall'inizio del processo di abbinamento, poiché ci dice il punteggio dei candidati al PAB, che è un'informazione molto utile.

Notiamo che, quando (solo) un giocatore flotta dal PCSG, continuerà a flottare, bracket dopo bracket, fino all'ultima, dove riceverà infine il PAB (nessun giocatore nelle bracket successive può ricevere il PAB, altrimenti il gruppo di punteggio corrente non sarebbe il PCSG).

(Per l'assegnazione del PAB, vedere anche [C2] e [C9].)

2.4 Criteri di qualità

Per ottenere il miglior abbinamento possibile per una bracket, si devono soddisfare il più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:

I criteri dei paragrafi precedenti (Articoli 2.1–2.3) stabiliscono dei vincoli che devono essere rispettati. Un abbinamento candidato che non li soddisfi non è legale e quindi va immediatamente scartato. I criteri che seguono sono di tutt'altro tipo, perché stabiliscono una cornice di riferimento per una valutazione quantitativa della qualità degli abbinamenti. Questo risultato è ottenuto stabilendo una sequenza di "punti di controllo", in ordine decrescente di importanza, verificando l'abbinamento in linea con la logica interna del sistema.

Il grado di conformità a ciascuno dei seguenti criteri non è una quantità binaria (sì/no), bensì una quantità numerica. Lo misuriamo tramite un "valore di fallimento" ("Failure Value", FV), il cui significato è strettamente connesso al criterio stesso. Ad esempio, il valore di fallimento per [C6] potrebbe essere il numero di coppie in meno del massimo possibile (vedi MaxPairs, Articolo 3.1.2); oppure, per [C7], l'elenco dei punteggi dei downfloater che sono superiori al minimo possibile; o ancora, il numero di giocatori che non ottengono la loro preferenza di colore per [C12] e [C13]; e così via.

Quando confrontiamo due candidati, in effetti confrontiamo i relativi valori di fallimento per ciascun criterio, uno ad uno, nell'esatta sequenza fissata dal Regolamento. Se per un dato criterio i valori di fallimento sono uguali, procediamo

con il criterio successivo. Se sono differenti, teniamo il candidato con il valore migliore e scartiamo l'altro.

Vale la pena di notare che un candidato con un valore di fallimento migliore su un criterio più elevato (cioè a priorità maggiore) viene scelto come migliore, anche se i valori di fallimento per i criteri successivi sono di gran lunga peggiori. Perciò, l'ottimizzazione rispetto a un criterio più elevato può avere un impatto notevole sui valori di fallimento rimanenti – e, aggiungiamo, l'ottimizzazione rispetto a un criterio è sempre relativa allo stato attuale, perché anche una piccola differenza in un criterio più elevato può cambiare completamente lo scenario.

I criteri relativi non sono rigidi come quelli assoluti e possono essere ignorati, se questo serve ad ottenere un abbinamento legale. Non sono abbastanza importanti da far flottare un giocatore – anzi, il primo di essi, e quindi il più importante, ci indica di fare esattamente il contrario, minimizzando il numero di downfloater! Il giocatore spaiato nelle bracket dispari e i giocatori incompatibili o semi-incompatibili (vedi Articoli 1.4.1 e 3.1.3) sono downfloater inevitabili. Tuttavia, alcuni giocatori potrebbero dover flottare anche per garantire il rispetto del Requisito Zero (vedi Articolo 1.9.3) o per consentire la miglior scelta dell'assegnatario del PAB (vedi Articolo 2.3.1). Anche questo dimostra l'attenzione del sistema FIDE (Olandese) verso la scelta dell'avversario "giusto".

2.4.1 [C6] Minimizzare il numero di downfloater (*equivale a: massimizzare il numero di coppie*).

Il primo fattore di qualità è il numero di coppie, poiché una sua riduzione aumenta il numero di flottanti. Massimizzarlo significa costruire MaxPairs coppie, che è il numero massimo di coppie che possono essere costruite (vedi Articolo 3.1.2).

2.4.2 [C7] Minimizzare i punteggi dei downfloater (presi in ordine decrescente).

Con l'abolizione del Gruppo di Punteggio Speciale Collassato ("SCS") e dell'Ultima Bracket Collassata ("CLB") (vedi commento all'Articolo 1.3.2), le nuove regole hanno potuto rinunciare al vecchio concetto di PSD a favore di un metodo più semplice per ottenere gli stessi risultati.

Il Criterio [C6] determina il numero di giocatori che devono flottare dalla bracket, ma non specifica chi debbano essere questi giocatori.

Il Criterio [C7] ci dice di scegliere come downfloater i giocatori con i punteggi più bassi possibili. Questo criterio ovviamente è inutile nelle bracket omogenee, dove tutti i possibili downfloater hanno lo stesso punteggio. Al contrario, è essenziale nelle bracket che contengono gli MDP. In linea generale, se possibile, nessun MDP deve flottare; se però qualcuno di loro deve per forza flottare, devono almeno essere quelli con i punteggi più bassi.

Inoltre, questo criterio precisa che i loro punteggi vanno minimizzati in ordine decrescente. Questo significa che dobbiamo prima minimizzare il punteggio più alto, indipendentemente da ciò che accade ai rimanenti; poi minimizziamo il secondo punteggio più alto; e così via. A volte, minimizzare il più alto punteggio dei downfloater potrebbe peggiorare i punteggi dei downfloater successivi, ma lo facciamo lo stesso (ne vedremo un esempio a breve).

In queste bracket, la scelta dell'insieme dei downfloater è un po' più complessa del solito, poiché dobbiamo fare varie cose.

- Prima di tutto, determiniamo tutti i possibili insiemi di downfloater, ognuno dei quali deve contenere il numero di downfloater fissato da [C6]. Questi downfloater devono essere scelti in modo tale da consentire un abbinamento valido sia dei giocatori che rimangono nella bracket dalla quale questi stanno flottando, sia di tutti gli altri. Inoltre, ove necessario, devono anche consentire l'assegnazione del PAB a un giocatore appartenente al PCSG.

- Poi, associamo a ciascun insieme di downfloater la lista dei relativi punteggi, ordinati dal massimo al minimo come prescritto. Poiché giocatori diversi possono avere lo stesso punteggio, più insiemi possono condividere la stessa lista.

- Infine, dobbiamo mettere queste liste in ordine lessicografico. La prima lista corrisponde all'insieme di downfloater con i punteggi più bassi, tra i quali va scelto l'effettivo insieme di downfloater che andrà usato (tutti gli insiemi corrispondenti alle liste successive vanno scartati).

La lista scelta rappresenta i punteggi dei downfloater (alcuni dei quali saranno residenti, altri MDP). La sua parte iniziale contiene l'elenco (in ordine decrescente, per costruzione) dei punteggi degli MDP che devono flottare ancora; chiamiamo questa parte Lista dei Punteggi dei Refloater (RSL in breve). Questa lista può essere utilizzata come strumento che sarà utile in seguito per l'abbinamento (vedi Articolo 3.1.3).

Da quanto detto, segue che verranno abbinati gli MDP con i punteggi più alti (mantenendo più basse possibile le differenze di punteggio). Abbiamo già accennato al fatto che, in certi casi, la scelta di far flottare gli MDP con il punteggio più basso – e quindi di abbinare quelli con il punteggio più alto – può anche causare una riduzione nel numero totale di MDP abbinati (tuttavia, gli MDP "top" devono essere abbinati per primi, a prescindere dal costo). Questo può sembrare piuttosto oscuro e un esempio potrà essere utile.

<u>Esempio</u>

Supponiamo di avere una bracket che deve fornire due downfloater (come indicato da [C6]), e siano 1, 2, 3 e 4 quattro MDP con punteggi decrescenti, mentre 5, 6, 7 e 8 sono i residenti della bracket: {1(5), 2(4), 3(3), 4(2), 5, 6, 7, 8}. Supponiamo inoltre che #6, #7 e #8 non possano scendere perché sono incompatibili nella bracket successiva, che è l'ultima; quindi, almeno un MDP dovrà flottare. I possibili avversari per i giocatori nella bracket siano rispettivamente Opps(1)={5,7}, Opps(2)={5,7}, Opps(3)={6,8}, Opps(4)={6}, Opps(5)={1,2}, Opps(6)={3,4,8}, Opps(7)={1,2}, Opps(8)={3, 6} (situazioni simili non sono insolite nei turni avanzati di un torneo).

Ora, esaminiamo gli effetti di diverse scelte dei downfloater. Se facciamo flottare il #4, l'unico abbinamento possibile per il #6 è con il #8 (che non può essere downfloater), quindi anche il #3 dovrà flottare. Se scegliamo il #3 come downfloater, di nuovo dobbiamo avere l'abbinamento 6-8, quindi il #4 deve flottare. In entrambi i casi, due MDP (il #3 e il #4) saranno downfloater. Scegliendo il #2, avremmo l'accoppiamento 1-7, 3-8, 4-6, con il #5 come downfloater, cioè solo un MDP flotterebbe di nuovo. Tuttavia, ed è questo il punto, [C7] impedisce questo abbinamento; quindi, due MDP flotteranno di nuovo. Infine, possiamo anche compilare la Lista dei punteggi dei Refloater

{3, 2}, che indica i punteggi consentiti per i potenziali downfloater e potrà essere utilizzata in seguito per aiutarci nella scelta dell'effettivo insieme di downfloater.

*

La collocazione di [C7] prima dei criteri relativi al colore ([C10]-[C13]) suggerisce ancora una volta l'attenzione che il sistema FIDE (Olandese) dedica alla scelta di un avversario che abbia la "forza giusta" piuttosto che uno con il "colore giusto".

2.4.3 [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 2.1 a 2.4.2).

Arrivati a questo punto, abbiamo già fatto molte cose. I criteri assoluti sono tutti rispettati (per cui l'abbinamento è legale); ci siamo assicurati che l'abbinamento del turno si possa completare; abbiamo minimizzato il punteggio assegnato al PAB; ed abbiamo ottimizzato i principali parametri di qualità dell'abbinamento (numero di coppie, punteggi dei downfloater).

Prima di procedere all'ottimizzazione dei colori e al trattamento degli MDP, diamo un'occhiata alla prossima bracket ([C8]). Il punto chiave è che non vogliamo tornare più sulla bracket corrente; perciò ci dobbiamo assicurare che la scelta dei downfloater da inviare alla bracket successiva sia quella che, sempre nella bracket successiva, soddisfa al meglio [C6] e [C7], oltre ovviamente ai criteri [C1]-[C5], che vanno rispettati sempre; e, in effetti, garantire il rispetto di [C4] può essere piuttosto complicato. Insomma, nella bracket corrente dobbiamo scegliere un insieme di downfloater che "vadano bene" per la bracket successiva. Quest'ultima, a sua volta, potrà poi produrre dei downfloater che, ancora una volta, dovranno permettere il completo abbinamento del turno ([C4], Requisito Zero). Minimizzare il punteggio assegnato al PAB ([C5]) può creare ulteriori difficoltà. Vale la pena di notare che, sebbene questo criterio riguardi solo la prossima bracket, in pratica potrebbe benissimo influenzare anche le successive.

- *Per prima cosa, controlliamo che i downfloater (che saranno poi gli MDP della bracket successiva) ci permettano di formare il massimo numero possibile di coppie. Ad esempio, supponiamo che la bracket corrente produca un solo downfloater e che il gruppo di punteggio successivo contenga un numero dispari di giocatori. Supponiamo inoltre che (1) un giocatore nel gruppo di punteggio successivo non abbia avversari possibili e che (2) possiamo scegliere tra due possibili downfloater con lo stesso punteggio, entrambi compatibili nella bracket di destinazione, ma solo uno di essi possa essere abbinato al giocatore "problematico". Dobbiamo allora scegliere il downfloater che si possa abbinare con quel giocatore, perché l'altro lascerebbe nella bracket di destinazione un incompatibile, e quindi un downfloater che si può invece evitare (notiamo che, se il gruppo di punteggio successivo contenesse un numero pari di giocatori, la bracket costruita con esso e il downfloater corrente avrebbe un numero dispari di giocatori, e allora produrrebbe per forza almeno un downfloater; quindi, probabilmente, la scelta del downfloater non sarebbe critica per il numero di coppie).*

- *Solo quando il numero di coppie è stato massimizzato, si potrà procedere all'ottimizzazione della scelta dei downfloater nella bracket di destinazione. Nella fase precedente, ci siamo concentrati sull'abbinamento di tutti i giocatori residenti; ora ci concentriamo sull'abbinamento dei giocatori MDP. Ciò significa che, se possiamo scegliere tra due o più possibili downfloater, e a parità di tutte le altre condizioni, dobbiamo scegliere un downfloater abbinabile, minimizzando così il punteggio del downfloater che risulteranno dalla bracket successiva (ricordiamo che i residenti della bracket successiva hanno tutti lo stesso punteggio, e che i giocatori che non possono essere abbinati nella bracket successiva flottano di nuovo).*

Questa ottimizzazione va estesa solo alla bracket successiva. In effetti, ci sono situazioni in cui una piccola modifica in un abbinamento precedente potrebbe portare grandi benefici; tuttavia, analizzare varie bracket più in giù è un'operazione troppo complessa per eseguirla ogni volta. Perciò il Regolamento si accontenta di un'ottimizzazione praticabile, rinunciando a ciò che non è ragionevolmente fattibile. Ma questa non è l'unica ragione: nella filosofia di base del sistema FIDE (Olandese), gli abbinamenti dei giocatori di ranking superiore sono più importanti di quelli dei giocatori di ranking inferiore. Cambiare l'abbinamento della bracket corrente a vantaggio di un giocatore che si trova due bracket più sotto sarebbe contrario a questa filosofia (anche se, a volte, dobbiamo comunque farlo per riuscire ad assegnare il bye assegnato dall'abbinamento al giocatore con il punteggio più basso, come da [C5]).

2.4.4 [C9] Minimizzare il numero di partite non giocate dell'assegnatario del bye assegnato dal sistema.

Nota: si applica alle bracket che producono esattamente un downfloater, che alla fine riceverà il bye assegnato dall'abbinamento.

Questo è un articolo nuovo di zecca. L'idea di base è che un giocatore della bracket che abbia già giocato meno partite degli altri non dovrebbe, se possibile, avere un altro turno non giocato. Ora, benché la validità di questo principio sia generale, ci sono alcuni casi in cui un'applicazione integrale di questo criterio sarebbe così complicata da coinvolgere troppe bracket (a volte perfino quelle che precedono il PCSG definito nel commento a 2.3.1). Perciò la nota limita in parte il campo di applicazione di questo criterio, che quindi si attiva in molti casi ma non sempre.

Esempio

Data una bracket B_A con punteggio superiore al PCSG, supponiamo che, in questa bracket, si possa scegliere tra due o più possibili downfloater. Può succedere che, tra i possibili downfloater, solo uno permetta poi di scegliere il downfloater con il massimo numero di partite giocate nel PCSG, mentre scegliere un altro downfloater in B_A ci obbligherebbe a scegliere un diverso downfloater, con meno partite giocate, nel PCSG. Insomma, per applicare questo criterio universalmente, dovremmo analizzare la scelta dei downfloater e le relative conseguenze in ogni bracket, il che in pratica non è fattibile.

2.4.5 [C10] Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer aventi differenza colore maggiore di +2 o minore di -2.

2.4.6 [C11] Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer che ricevono lo stesso colore tre volte di seguito.

Verificato che sia il numero di flottanti sia i loro punteggi siano minimizzati, procediamo ora a ottimizzare l'abbinamento dei colori attesi. In effetti, il colore è meno importante delle differenze di punteggio: per questo motivo, in linea con la logica interna del sistema, i criteri di assegnazione del colore sono posizionati dopo quelli che riguardano il numero di coppie e la scelta dei downfloater sia nella bracket corrente sia nella successiva.

Il criterio [C3], in conformità con gli articoli C.04.1:6 e C.04.1:7, stabilisce che quando si abbinano due giocatori non topscorer, le loro preferenze assolute devono essere rispettate. Qui, abbiamo il caso particolare di un topscorer che, per un qualche motivo, dev'essere per forza abbinato a un giocatore che ha la stessa preferenza assoluta, e il potenziale avversario può essere o meno un topscorer. L'esito delle partite di questi giocatori può essere importante per determinare la classifica finale e le posizioni sul podio, e tali eccezioni sono esplicitamente previste dagli articoli 6 e 7 già citati. Quindi, è lecito formare coppie di questo genere, scegliendo l'avversario migliore, ma non devono essercene più del minimo indispensabile!

La suddivisione in due regole distinte, [C10] e [C11], stabilisce una precisa gerarchia, dando maggiore importanza alle differenze di colore rispetto alla ripetizione dei colori. Supponiamo che, per lo stesso avversario, possiamo scegliere tra due possibili topscorer, che abbiano entrambi preferenza assoluta per lo stesso colore. In un caso del genere, dobbiamo scegliere i membri della coppia in modo da ridurre al minimo le differenze di colore.

Come si è già detto, un giocatore che ha preferenza assoluta per un colore, pur senza essere un topscorer, può trovarsi ad essere abbinato con un topscorer che ha preferenza assoluta per lo stesso colore. Queste due regole equiparano i giocatori della coppia, per cui può succedere (raramente) che ad un giocatore sia negata la propria preferenza assoluta, esattamente come se fosse un topscorer, anche se non lo è!

2.4.7 [C12] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza di colore.

Possiamo farci un'idea del minimo numero di giocatori che non possono ottenere il colore atteso esaminando la bracket prima dell'abbinamento.

Nelle fasi precedenti dell'abbinamento della bracket, abbiamo determinato il numero di floater ([C6]) – perciò, ormai conosciamo il numero MaxPairs (vedi Articolo 3.1.2) di coppie che la bracket produce (è il numero totale di giocatori nella bracket meno il numero di floater e diviso per due).

*Supponiamo che **m** giocatori attendano un colore ed **n** giocatori attendano l'altro, con **m** ≥ **n**. Chiamiamo "maggioranza" questi **m** giocatori, e "minoranza" gli **n** giocatori. Talvolta, oltre a questi m+n giocatori, la bracket ne contiene altri **a** che non hanno preferenza di colore ("a" sta per*

*"any", ossia "qualunque") e, di conseguenza, possono ricevere qualsiasi colore. In linea di principio, tali giocatori dovrebbero prendere il colore di minoranza, per ridurre il numero di preferenze di colore non soddisfatte. Perciò, abbiamo un totale di **n+a** giocatori che possono "sistemare" gli **m** giocatori che appartengono alla maggioranza.*

*Come accennato, dobbiamo costruire **MaxPairs** coppie. Tra queste, **n+a** devono soddisfare entrambe le preferenze di colore, mentre le rimanenti **x = MaxPairs-n-a** inevitabilmente ne dovranno ignorare una – ma, naturalmente, **x** non può essere minore di zero (un numero di coppie negativo non vuol dire niente). Così otteniamo la definizione generale di **x**:*

x = max (0, MaxPairs-n-a)

*Un abbinamento perfetto ha sempre esattamente **x** preferenze di colore non soddisfatte – ne' più (non ne vogliamo!), ne' meno (è impossibile!).*

In pratica, però, le coppie in cui un giocatore non ottiene il proprio colore atteso potrebbero essere di più, e questo a causa di incompatibilità dovute o ai criteri assoluti oppure a criteri di qualità con priorità maggiore. Perciò, di queste coppie, all'inizio cerchiamo di averne il minor numero possibile; però in seguito potremmo aver bisogno di aumentarne il numero, per superare varie difficoltà nell'abbinamento.

Poiché la filosofia generale del sistema FIDE (Olandese) attribuisce maggiore importanza alla corretta scelta degli avversari che ai colori, le coppie che presentano una preferenza di colore non soddisfatta saranno in genere tra le prime ad essere formate. Questo perché le trasposizioni (vedi Articolo 3.6.1) scambiano i giocatori a partire dalle ultime posizioni di S2 (vedi Articolo 3.2.1) e procedono verso l'alto, modificando così le coppie in fondo alla bracket nelle prime fasi del processo di trasposizione, mentre le coppie in testa vengono modificate successivamente. Perciò, una coppia "difettosa" per colore situata in fondo alla bracket ha un'alta probabilità di essere modificata prima di una coppia simile situata in testa. Gli abbinamenti perfetti con le coppie "difettose" per colore in testa al tabellone hanno quindi probabilità maggiore.

Per inciso, dovremmo anche accennare che i giocatori sembrano spesso preoccuparsi dei "colori ripetuti" (come, ad esempio, WWBB) e alcuni pensano che tali storie di colore siano più frequenti con il sistema FIDE (Olandese) rispetto ad altri sistemi di abbinamento svizzeri. Questo non è vero. In realtà, storie colore del genere sono abbastanza comuni (e inevitabili) in tutti i tipi di abbinamenti svizzeri; nel sistema FIDE (Olandese) possono sembrare più frequenti semplicemente perché compaiono un po' più spesso nelle coppie di testa della bracket, coinvolgendo quindi giocatori di ranking superiore, il che le rende un po' più evidenti.

2.4.8 [C13] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza forte di colore.

Ora che abbiamo massimizzato il numero di coppie "buone", possiamo dedicare la nostra attenzione a soddisfare tutte le preferenze di colore forti che possiamo.

Ovviamente, se x=0 bisognerebbe soddisfare tutte le preferenze, sia forti che

deboli. Inoltre, in linea di principio, dovrebbe essere sempre possibile soddisfare una preferenza di minoranza. Quindi prendiamo in considerazione il problema solo quando sono in gioco preferenze sia deboli che forti del colore di maggioranza, cosicché alcune preferenze deboli possano essere "sacrificate" per soddisfarne altre di forti. Una preferenza forte può essere soddisfatta anche abbinando il giocatore con un avversario che abbia una preferenza debole per lo stesso colore perché, in un conflitto, una preferenza forte (o assoluta, se è per questo) viene sempre prima di una debole.

Come già si è fatto per le preferenze in generale, vorremmo sapere quante preferenze forti dovranno essere per forza ignorate. Ora, il numero minimo di giocatori che non ottengono la loro preferenza forte, che di solito è indicato con ***z****, è parte del numero totale* ***x*** *di preferenze di colore non soddisfatte (vedi nota a [C12]) – perciò,* ***z*** *può essere al massimo uguale a* ***x****.*

Per esempio, sia W_S il numero di "White seekers" (giocatori che hanno preferenza per il Bianco), e sia maggiore del numero B_S di "Black seekers" (in questo caso diciamo che il Bianco è il "colore di maggioranza"). Gli ***x*** *giocatori saranno tipicamente tutti White seekers, e il massimo numero possibile di loro dovrebbe avere preferenza debole, mentre il resto avrà preferenza forte (nell'ultimo turno, alcune preferenze assolute potrebbero essere ignorate per i topscorer o i loro avversari (vedi [C10], [C11]), per cui parte di* ***x*** *potrebbe rappresentare tali giocatori. In questi casi, il ragionamento andrà opportunamente adattato). Possiamo stimare* ***z*** *semplicemente come la differenza tra* ***x*** *ed il numero W_{SM} (o, rispettivamente, B_{SM}) di White seekers (o, rispettivamente, Black seekers) che abbiano una preferenza debole di colore, con l'ovvia condizione che* ***z*** *non può essere minore di zero. Perciò:*

$z = max(0, x - W_{SM})$ se $W_S \geq B_S$ *(maggioranza di Bianco)*
$z = max(0, x - B_{SM})$ se $W_S < B_S$ *(maggioranza di Nero)*

Con un'accorta scelta di trasposizioni e/o scambi, dovremmo riuscire a minimizzare il numero di preferenze forti disattese. Dato che il totale numero di preferenze disattese non può cambiare (come prima, di meno non possiamo averne, e di più non ne vogliamo!), questo può accadere solo al costo di uno stesso numero di preferenze deboli.

Un esempio può gettare un po' di luce sulla questione. Consideriamo la bracket {1B, 2b, 3B, 4b}, dove B è una preferenza di colore forte, mentre b è una debole. Qui, abbiamo ***x****=2 ma* ***z****=0 (perché W_{SM}=2). Questo significa che possiamo costruire le coppie in maniera tale che ciascuna di esse contenga non più di una preferenza forte – e, in effetti, una semplice trasposizione ci permette di raggiungere il risultato voluto.*

Per vari motivi (ad es., incompatibilità), il numero di giocatori che possono non veder soddisfatta la propria preferenza forte potrebbe essere maggiore.

2.4.9 [C14] Minimizzare il numero di downfloater residenti che hanno ricevuto un downfloat nel turno precedente.

2.4.10 [C15] Minimizzare il numero di avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat nel turno precedente.

2.4.11 [C16] Minimizzare il numero di downfloater residenti che hanno ricevuto un downfloat due turni prima.

2.4.12 [C17] Minimizzare il numero di avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat due turni prima.

Questo gruppo di criteri ([C14]-[C17]), che si applica solo ai residenti, mira ad ottimizzare la gestione dei floater, che è l'ultimo passo verso l'abbinamento perfetto.

L'Articolo C.04.1:5 stabilisce che, in generale, i giocatori dovrebbero incontrare avversari con lo stesso punteggio, il che si ottiene abbinando i giocatori all'interno del proprio gruppo di punteggio. Tuttavia, ci sono situazioni in cui un giocatore non può proprio essere abbinato nel proprio gruppo di punteggio; e allora, giocoforza, deve flottare. I criteri di questo gruppo limitano la frequenza con cui tale evento può accadere ad uno stesso giocatore; tuttavia, sono criteri deboli, nel senso che sono quasi gli ultimi ad essere applicati, e quasi i primi ad essere ignorati in caso di necessità.

Qui, ogni criterio che stabilisce una certa protezione per i downfloater è seguito immediatamente da un criterio simile che stabilisce la stessa identica protezione per gli upfloater. Nel trattamento rimane comunque una lieve asimmetria, nel senso che i downfloater sono (leggermente) più protetti degli upfloater (in altri sistemi svizzeri, gli avversari dei downfloater non sono a loro volta considerati floater, e quindi non godono di alcuna protezione).

Va sottolineato che i criteri [C14] e [C16] non proteggono gli MDP: il loro ambito di applicazione si limita esplicitamente ai residenti. Ciò perché gli MDP sono giocatori che hanno già flottato per entrare nella bracket corrente, per cui non ha senso proteggerli dal flottare essendo già dei downfloater! Questo però non vuol certo dire che possano flottare di nuovo facilmente; in effetti, sono anzi protetti da tutti i criteri che minimizzano il punteggio dei downfloater nella bracket corrente ([C7]) e nella successiva (grazie a [C8], che impone il rispetto di [C1]-[C7] nella bracket successiva); e ancora dai successivi criteri [C18] e [C20].

2.4.13 [C18] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli MDP che hanno ricevuto un downfloat nel turno precedente.

2.4.14 [C19] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat nel turno precedente.

2.4.15 [C20] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli MDP che hanno ricevuto un downfloat due turni prima.

2.4.16 [C21] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat due turni prima.

I criteri [C14]-[C17] minimizzano il numero di giocatori che, avendo flottato recentemente, potrebbero dover flottare di nuovo in questo turno. Queste regole però non danno alcuna protezione specifica ad un giocatore che sia un MDP in una bracket in questo turno ma non possa essere abbinato e debba

quindi flottare ancora, o a quei residenti che devono affrontare un MDP. Tali giocatori ed i loro avversari avranno una differenza di punteggio maggiore dei loro colleghi che hanno flottato una volta sola; di solito li chiamiamo "double floater" o "Refloater".

I criteri [C18]-[C21] si prendono cura di giocatori protetti la cui protezione abbia già fallito una o più volte, e cercano di impedire che questi giocatori flottino ancora più giù. I criteri [C18] e [C20] si applicano quando un MDP deve flottare di nuovo. In questo caso dovremmo, per quanto possibile, scegliere quegli MDP che non sono (o sono meno) protetti per downfloat precedenti. I criteri [C19] e [C21] si applicano quando dei residenti devono affrontare MDP provenienti da almeno due gruppi di punteggio più su. In questo caso dovremmo, per quanto possibile, scegliere quei residenti che non sono (o sono meno) protetti per upfloat precedenti.

Benché la differenza di punteggio di un downfloater non sia esplicitamente definita dal regolamento, dobbiamo assumere che sia maggiore della differenza di punteggio di qualsiasi giocatore residente (anche quando questo residente abbia punteggio nullo). Di ciò dobbiamo tenere conto nel gestire il downfloater che riceverà il PAB. Se questo downfloater deve essere un MDP, e i criteri a priorità maggiore non discriminano (punteggi, numero di partite, preferenze di colore e così via sono tutti uguali), l'applicazione dei criteri [C18] e [C20] assicura che il PAB vada ad un MDP che non sia protetto dal flottare piuttosto che ad uno che abbia flottato recentemente e sia quindi protetto.

Esempi

- *Supponiamo che una bracket contenga due MDP con punteggi diversi, e due residenti (quindi con punteggio identico), solo uno dei quali sia protetto contro l'upfloat. Ciascun residente va abbinato con uno dei due MDP, ma il residente protetto va abbinato all'MDP che ha il punteggio minore. Notiamo che, se invece avessimo solo un residente, questo sarebbe abbinato all'MDP a punteggio maggiore, indipendentemente dalla protezione contro il float, e perfino dal bilanciamento del colore, perché il criterio [C7] ha priorità maggiore di ciascuno di questi altri due criteri.*
- *Un altro esempio interessante è quello di due MDP con punteggio e preferenza di colore identici, solo uno dei quali sia protetto contro il downfloat, posti in una bracket che contiene solo un residente. In questo caso, il residente sarà abbinato all'MDP protetto, mentre all'altro non resta che flottare di nuovo.*

3. PROCESSO DI ABBINAMENTO PER UNA BRACKET

L'obiettivo di questa sezione, dal punto di vista delle regole, e di definire univocamente la sequenza di generazione degli abbinamenti candidati; e, a questo scopo, definisce precisamente i vincoli entro i quali l'abbinamento va costruito. Dal punto di vista dell'arbitro, comunque, questa sezione può anche essere usata come una mappa per costruire l'abbinamento e valutarne la qualità. In effetti, può essere adottata come linea guida per costruire (o, più spesso, spiegare) un abbinamento.

3.1 Definizioni dei parametri

3.1.1 M0 è il numero di MDP provenienti dalla bracket precedente. Può essere zero.

3.1.2 MaxPairs è il massimo numero di coppie che si possono produrre nella bracket in esame (vedi [C.6], Articolo 2.4.1).

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

All'inizio del processo di abbinamento, il valore di MaxPairs, che è una costante della bracket, è ignoto, per cui dobbiamo farne una "stima sensata". In effetti, le uniche cose che sappiamo di sicuro sono il numero totale N di giocatori nella bracket e il numero M0 di MDP che entrano nella bracket.

Ovviamente, il numero di coppie non può mai superare N/2, per cui questo valore è un buon punto di partenza, indipendentemente dal tipo di bracket (omogenea o eterogenea).

Il valore effettivo di MaxPairs può essere minore, perché alcuni giocatori potrebbero risultare impossibili da abbinare nella bracket. Inoltre, una bracket potrebbe dover fornire i downfloater necessari a completare l'abbinamento del turno (vedi [C4]), e anche questo ridurrebbe il numero di coppie che si possono formare (questo include anche il downfloater che potrebbe essere richiesto per riuscire ad assegnare il PAB nel gruppo di punteggio selezionato tramite [C5]).

Pertanto, il processo per trovare il valore esatto di MaxPairs è in qualche modo empirico e potrebbe richiedere alcuni esperimenti. In pratica, si parte da una stima plausibile; se poi non si riescono a formare tutte quelle coppie, cioè se la nostra stima iniziale di MaxPairs era troppo ottimistica, si riduce gradualmente il numero di coppie. Gli eventuali giocatori rimanenti flotteranno infine nella bracket successiva.

3.1.3 M1 è il numero di MDP abbinati nella bracket.

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.

In ciascuna bracket, c'è un numero M0 di MDP (che sono i downfloater della bracket precedente, eventualmente nessuno), ma all'inizio non sappiamo se tutti quegli MDP si potranno abbinare in questa bracket. Per esempio, il numero di MDP potrebbe essere maggiore di MaxPairs; o qualcuno di loro potrebbe essere incompatibile; o ancora, potremmo avere una semi-incompatibilità, in cui un gruppo di giocatori "compete" per troppo pochi possibili avversari, come descritto nel commento all'Articolo 1.4.1.

Nel commento a [C7], abbiamo definito la Lista dei punteggi dei Refloater, che contiene i punteggi degli MDP che non si possono abbinare e perciò devono flottare ancora. Ora, definiamo un secondo parametro, M1, che rappresenta il numero di MDP abbinati. Questo numero è la differenza tra il numero totale di MDP e il numero di Refloater, che è anche la lunghezza L_{RSL} del Lista dei punteggi dei Refloater, cioè:

M1 = M0 – L_{RSL}.

Ovviamente, M1 è minore o uguale a M0. In definitiva, la bracket può dare al più MaxPairs coppie, tra cui M1 coppie contengono un MDP.

Da un altro punto di vista, va detto che mentre M0 è una costante ben nota, di solito non sappiamo invece quanti giocatori, e specialmente MDP, si possano abbinare, fino a che non si è prodotto l'effettivo abbinamento. Perciò, in effetti, non sappiamo ancora il vero valore di M1, e lo dobbiamo 'predire' in qualche modo – la RSL è un potente e nuovo strumento utilizzabile a questo scopo. In alternativa, una prima stima sensata è M0 meno il numero di MDP incompatibili (se ce ne sono). Quando ci sono giocatori semi-incompatibili (vedi commento all'Articolo 1.4.1), dobbiamo determinare quanti di questi non potranno essere abbinati e sottrarre anche questo numero. In realtà, dobbiamo "indovinare" tanto la Lista dei punteggi dei Refloater, e quindi M1, quanto MaxPairs, in base al buon senso (basandoci su [C6] e [C7]), assumendo un valore provvisorio, che all'inizio potrebbe essere sbagliato. Non di meno, questi numeri, comunque siano identificati, sono delle <u>costanti</u> – e questo è il motivo per cui non c'è alcuna regola per cambiarli.

3.2 Sottogruppi (Composizione Originale)

3.2.1 Per comporre l'abbinamento, di solito si suddivide ciascuna bracket in due sottogruppi detti S1 ed S2.

3.2.2 S1 inizialmente contiene un gruppo di giocatori (ordinati secondo l'Articolo 1.2). Se la bracket è omogenea, il gruppo consiste nei primi MaxPairs giocatori, in ordine crescente di TPN; altrimenti, consiste nel primo set di M1 MDP abbinabili, secondo quanto definito nell'Articolo 4.4.2

In una bracket eterogenea ci sono giocatori che stanno già flottando (gli MDP) e quindi devono essere protetti dal flottare di nuovo nello stesso turno; per questo motivo, la composizione dei sottogruppi originali è diversa per bracket omogenee ed eterogenee.

Se la bracket è eterogenea ($M0 \neq 0$), dobbiamo popolare S1 con un insieme di M1 MDP, scelti in modo che i punteggi degli MDP che non saranno abbinati coincidano con la RSL che abbiamo "indovinato" nella fase precedente. Perciò li abbineremo per primi, prima di procedere col resto dei giocatori.

Dato che vogliamo abbinare gli MDP per primi, ne inseriamo un numero M1 nel sottogruppo S1. Se poi non c'è modo di formare tutte quelle coppie, la nostra ipotesi per il valore di M1 era evidentemente troppo ottimistica, per cui proviamo un valore diverso (minore) finché non indoviniamo quello corretto. Gli MDP rimanenti non potranno fare altro che aggiungersi al Limbo (vedi Articolo 3.2.4) e alla fine (dopo l'abbinamento della bracket) torneranno a flottare. Il numero di coppie create nell'abbinamento degli MDP sarà sottratto dal numero totale di coppie da creare nella bracket, ottenendo il (o una stima plausibile del) numero di coppie da costruire nel residuo (che contiene tutti i residenti rimasti dopo l'abbinamento degli MDP).

Infine, per abbinare il residuo, mettiamo in S1 la metà superiore dei suoi giocatori (il che significa che stiamo cercando di abbinarli tutti).

A scanso di malintesi, va sottolineato che gli abbinamenti degli MDP e del residuo sono due fasi di un'unica operazione, che va eseguita come un tutto unico. Insomma, "abbinare gli MDP per primi" è solo un'indicazione procedurale, e non ha nulla a che vedere con l'ordine di generazione dei candidati. Indipendentemente dal metodo e dall'algoritmo utilizzati per generarlo, ogni candidato deve essere considerato come un oggetto unico. Quando poi in un gruppo di candidati equivalenti scegliamo il candidato "che viene prima", dobbiamo considerare solo l'ordine di generazione dei candidati completi.

Per definizione, una bracket omogenea non contiene MDP, per cui è essenzialmente identica ad un residuo. Per abbinarla, semplicemente popoliamo il sottogruppo S1 con MaxPairs giocatori, il che significa che stiamo cercando di accoppiare l'intera bracket in un colpo solo.

3.2.3 S2 inizialmente contiene tutti i rimanenti giocatori residenti.

3.2.4 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*.

Nota: i giocatori del Limbo non possono essere abbinati in questa bracket, e quindi dovranno per forza flottare.

Dopo aver scelto per l'abbinamento M1 giocatori entranti, gli MDP rimanenti, che sono in numero M0-M1, non possono essere abbinati nella bracket (il numero e i punteggi di questi giocatori sono definiti dalla Lista dei punteggi dei Refloater (RSL), se la utilizziamo – vedi Articolo 2.4.2.). Questi giocatori non sono necessariamente incompatibili nella bracket – potrebbe semplicemente non esserci posto per loro (ad esempio, se due MDP hanno solo uno stesso possibile avversario, nessuno dei due è incompatibile, ma non di meno uno dei due non potrà essere abbinato). Questi giocatori formano lo speciale sottogruppo detto "Limbo" (ovviamente, il numero ed i punteggi dei giocatori nel Limbo sono gli stessi di quelli dei giocatori i cui punteggi sono compresi nella Lista dei punteggi dei Refloater. In altri termini, c'è una corrispondenza uno ad uno tra i punteggi nella RSL e quelli dei giocatori che appartengono al Limbo). Durante le procedure di abbinamento, potrebbe essere necessario scambiare alcuni giocatori tra S1 ed il Limbo (più esattamente, cambiamo la distribuzione di MDP tra S1 ed il Limbo, ma l'effetto finale equivale a scambiare i giocatori – ne discuteremo trattando gli Articoli 3.7.3 e 4.4). Comunque, alla fine dell'abbinamento, i giocatori ancora nel Limbo saranno costretti a flottare di nuovo.

3.3 Preparazione del candidato

3.3.1 I giocatori di S1 sono provvisoriamente abbinati con i giocatori di S2, il primo di S1 con il primo di S2, il secondo di S1 con il secondo di S2 e così via.

3.3.2 In una bracket omogenea: le coppie formate come illustrato dall'Articolo 3.3.1 e tutti i giocatori che rimangono spaiati (che dovranno per forza diventare downfloater) costituiscono un (abbinamento) candidato.

Un candidato può non contenere alcun downfloater (ciò è normale quando il numero di giocatori nella bracket è pari). Un po' meno frequente, ma per

nulla impossibile, è il caso in cui il candidato non contenga alcuna coppia ma solo downfloater.

3.3.3 In una bracket eterogenea: le coppie formate come illustrato dall'Articolo 3.3.1 abbinano M1 MDP di S1 con M1 giocatori residenti di S2. Questo è detto MDP-Pairing ("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.

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.

Talvolta tutti gli MDP sono incompatibili nella bracket. Questo non è insolito nei turni avanzati e nelle bracket superiori, in cui i giocatori si sono già incontrati e non c'è altra scelta che farli flottare (anche più volte) fino a che non si riesca a trovar loro un possibile avversario.

3.3.4 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.

Qui è dove costruiamo l'abbinamento candidato. Nel caso più generale, questo si fa in due fasi:

- *prima costruiamo M1 coppie, ciascuna delle quali contiene un MDP,*
- *poi abbiniamo i giocatori residenti rimanenti.*

Ovviamente, se la bracket è omogenea, o se nessuno degli MDP può essere abbinato (cioè se M1 è zero), la prima fase è omessa.

Perciò, in generale, il candidato è formato di tre parti:

- *un abbinamento degli MDP (solo per le bracket eterogenee), formato da M1 coppie (eventualmente nessuna) ciascuna contenente un MDP ed un giocatore residente,*
- *un insieme di coppie di giocatori residenti, provenienti dall'abbinamento della bracket omogenea o del residuo della bracket eterogenea,*
- *un insieme di giocatori spaiati, contenente (eventuali) giocatori del Limbo insieme ai residenti che non si sono potuti abbinare. Tutti questi giocatori non possono far altro che flottare.*

3.4 Valutazione del candidato

3.4.1 Se il candidato costruito come illustrato nell'Articolo 3.3 soddisfa tutti i criteri da [C1] a [C5] (vedi Articoli da 2.1 a 2.3), e tutti i criteri di qualità da [C6] a [C21] (vedi Articolo 2.4), il candidato è detto "perfetto" ed è (immediatamente) accettato. Altrimenti si applicherà l'Articolo 3.5 per trovare un candidato perfetto; se non ne esiste alcuno, si applica l'Articolo 3.8.

Dopo aver preparato un candidato, ne dobbiamo valutare la qualità – vale a dire, dobbiamo verificare l'aderenza del candidato ai criteri di abbinamento dati nella Sezione 2. Se siamo fortunati, potrebbe essere perfetto e, in questo caso, lo accettiamo immediatamente. Altrimenti, dobbiamo applicare delle alterazioni per

provare a renderlo perfetto (vedi Articolo 3.5). Se questo risulta impossibile, l'ultima risorsa è accettare un candidato che, benché non sia perfetto, sia comunque il migliore che possiamo avere (vedi Articolo 3.8).

Ovviamente, un candidato che non rispetta i criteri assoluti è illegale e quindi non è nemmeno accettabile. Questo comprende anche i candidati che non consentono di abbinare il resto dei giocatori (vedi il "Requisito Zero" nel commento all'Articolo 1.9.3) e i candidati nei quali il bye assegnato dall'abbinamento non sia attribuito ad un giocatore con il punteggio più basso possibile.

Come preannunciato, questa valutazione è svolta solo quando abbiamo un candidato completo. Tuttavia, in molti casi possiamo risparmiare un sacco di tempo applicando i criteri di abbinamento in maniera furba. Ad esempio, se stiamo abbinando una bracket eterogenea e una coppia nell'abbinamento degli MDP è illegale, nessun possibile candidato che contenga quell'abbinamento degli MDP può essere legale, per cui possiamo tranquillamente cestinarlo subito.

3.5 Azioni quando il candidato non è perfetto

3.5.1 La composizione di S1, del Limbo e di S2 deve essere modificata in maniera da produrre un candidato diverso.

3.5.2 Gli articoli 3.6 (per le bracket omogenee ed i residui) e 3.7 (per le bracket eterogenee) definiscono l'esatta sequenza nella quale si devono applicare le modifiche.

3.5.3 Dopo ciascuna modifica, un nuovo candidato verrà costruito (vedi Articolo 3.3) e valutato (vedi Articolo 3.4).

L'abbinamento è un processo iterativo. Se l'abbinamento non è perfetto, proviamo (una ad una) una precisa sequenza di alterazioni, prima nel solo sottogruppo S2 (trasposizioni) poi in S1 e S2 (scambi) nelle bracket omogenee e nei residui, ed infine in S1 e nel Limbo nelle bracket eterogenee. Ogni volta che applichiamo un'alterazione, ripetiamo la preparazione e valutazione dei candidati. In pratica, ci sono due sequenze diverse:

- *una per le bracket eterogenee (Articolo 3.7). Queste bracket contengono MDP, alcuni dei quali sono nel Limbo (in numero M0-M1, che può essere zero), per cui le alterazioni devono considerare anche la possibilità di modificare la composizione del Limbo,*
- *una per le bracket omogenee (Articolo 3.6), che non contengono MDP (questa sequenza si applica anche ai residui).*

Il primo candidato perfetto che troviamo in questo processo è l'abbinamento cercato. Non appena lo troviamo, il processo termina. Se non c'è alcun candidato perfetto, usiamo il migliore disponibile e, visto che stiamo esaminando tutti i candidati uno ad uno, lo possiamo individuare via via che procediamo. A questo scopo, quando troviamo il primo candidato legale ma non perfetto, lo mettiamo da parte come "campione" temporaneo. Ogni volta che troviamo un altro candidato legale ma non ancora perfetto, lo confrontiamo con il campione attuale e teniamo il migliore dei due come nuovo campione.

Due candidati sono confrontati in base alla loro aderenza a tutti i criteri di abbinamento, definiti in ordine di priorità nella Sezione 2. La prima verifica è sulla priorità del criterio più alto infranto: maggiore è, minore è la qualità del candidato.

La seconda verifica è sul "valore di fallimento" (vedi Articolo 2.4) tipico per quel criterio. Questo sarà spesso il numero di volte in cui il criterio è infranto (ad es. i numeri di preferenze di colore non soddisfatte) ma potrebbe anche essere di natura diversa (ad es. il numero di partite giocate dall'unico downfloater nella bracket in cui si determina il destinatario del PAB).

Quindi passiamo al criterio infranto secondo per priorità, quindi al relativo valore di fallimento, e così via fino a trovare una differenza. Quando non c'è proprio nessuna differenza, il primo candidato generato ha la precedenza.

Per esempio, un candidato che infrange i criteri [C12] e [C13] è migliore di uno che infrange solo [C9]. Analogamente, un candidato che fallisce su [C9] e [C12] è peggiore di uno che fallisce su [C9] e [C13].

Come si è detto, se il nuovo candidato è migliore del precedente campione, lo teniamo come nuovo campione, scartando il precedente; altrimenti, ci teniamo quello vecchio. Alla fine, tutti i candidati saranno stati esaminati, perciò il campione sopravvissuto, per quanto imperfetto possa sembrare, è, in effetti, il miglior candidato possibile e l'accettiamo come "l'Abbinamento", a norma dell'Articolo 3.8.

Tutti i dettagli relativi al processo iterativo di abbinamento sono contenuti negli Articoli 3.6 e 3.7.

3.6 Modifiche in bracket omogenee e residui

3.6.1 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 3.2) 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.

Dal momento che ora stiamo lavorando solo su bracket omogenee, non dobbiamo preoccuparci dell'abbinamento degli MDP. Le possibili azioni sono:

- *trasposizione, che consiste nel cambiare l'ordine dei giocatori in S2. In parole povere, la trasposizione "mescola" i giocatori in S2 secondo regole specifiche (vedi Articolo 4.2) ma mantenendoli separati dai giocatori di S1. Questo comporta un cambiamento del secondo giocatore in alcune coppie. L'idea di base è di modificare l'abbinamento alterando l'ordine dei giocatori con ranking minore possibile, minimizzando la perturbazione nelle coppie superiori della bracket (che, nella filosofia del sistema Olandese, sono più importanti di quelle inferiori);*
- *uno scambio, che consiste nello scambiare uno o più giocatori del sottogruppo S1 con lo stesso numero di giocatori del sottogruppo S2. Come sopra, l'idea di base è tentare di alterare il meno possibile l'abbinamento. Perciò scambiamo giocatori di S1 con ranking minore possibile con giocatori di S2con ranking maggiore possibile, con l'idea che i giocatori scambiati tra loro, essendo vicini in ranking, abbiano una*

forza di gioco approssimativamente equivalente. Dopo ciascuno scambio, entrambi i sottogruppi S1 e S2 devono essere rimessi in ordine con le solite regole. Uno scambio rende possibile abbinare tra loro giocatori che in origine erano dello stesso sottogruppo.

Dopo che abbiamo effettuato delle trasposizioni in una bracket, l'alterazione dell'ordine è desiderata – perciò i giocatori nel sottogruppo S2 non vanno riordinati (non c'è bisogno di rimettere in ordine S1, perché qui non è stato toccato nulla).

Al contrario, dopo ciascuno scambio, che scambia uno o più giocatori tra i sottogruppi S1 ed S2, dobbiamo riordinare sia S1 sia S2 secondo l'Articolo 1.2, per ristabilire l'ordine corretto prima di cominciare una nuova sequenza di tentativi di abbinamento.

Dopo uno scambio, se con il primo tentativo non si riesce a raggiungere il risultato cercato, dovremo provare anche tutte le trasposizioni, alterando l'ordine naturale nell'S2 modificato.

Trasposizioni e scambi non vanno applicati a caso: la Sezione 4 impone la precisa sequenza delle possibili trasposizioni e scambi. Questa sequenza comincia con alterazioni che perturbano poco l'abbinamento rispetto a quello "naturale", spostandosi gradualmente verso cambiamenti che causano effetti importanti.

L'ordine delle azioni è il seguente: prima proviamo ad una ad una tutte le possibili trasposizioni (vedi Articolo 4.2). Se ne troviamo una che dia un abbinamento perfetto, il processo è completato. Altrimenti, proviamo il primo scambio (vedi Articolo 4.3). Con questo scambio, procediamo provando ciascuna possibile trasposizione, fino a che riusciamo nell'abbinamento, o esauriamo le trasposizioni. In quest'ultimo caso, proviamo un secondo scambio, di nuovo con tutte le possibili trasposizioni, e così via.

Se arriviamo al punto di esaurire tutte le possibili trasposizioni e scambi, allora l'abbinamento perfetto semplicemente non esiste. In questo caso, applichiamo l'Articolo 3.8, accettando un risultato non perfetto.

QUANTI GIOCATORI POSSIAMO SCAMBIARE?

Consideriamo l'esempio di una bracket di sei giocatori {[1,2,3][4,5,6]}. In questa bracket, scambiamo i giocatori 3 e 4 tra S1 e S2, ottenendo così i nuovi sottogruppi {[1,2,4][3,5,6]}. Notiamo che il giocatore 4, ora in S1, ha un BSN più alto (ovvero un ranking inferiore) rispetto a quello del giocatore 3, ora in S2. Questo scambio è "utile" perché produce candidati che non erano stati trovati in precedenza (sono quelli che contengono le coppie 1-3 o 2-3, e 4-5 o 4-6, che non avevamo trovato con i tentativi precedenti). Tuttavia, tutti i candidati che abbinano tra loro i due giocatori scambiati sono inutili perché erano già stati esaminati (prima dello scambio, abbiamo provato tutte le possibili trasposizioni in S2, per cui abbiamo già provato tutti i candidati che contengono la coppia 3-4!); ad esempio, scambiando (3,4) otteniamo, tra gli altri, i candidati (1-5, 2-6, 4-3) e (1-6, 2-5, 4-3) che erano già stati esaminati come rispettivamente (1-5, 2-6, 3-4) e (1-6, 2-5, 3 4).

Questo si può estendere facilmente alle bracket contenenti un numero qualsiasi di giocatori. Ora, consideriamo lo scambio di due giocatori per sottogruppo, ad esempio {[1,4,5][2,3,6]}. Qui, ogni candidato contiene almeno una coppia formata da giocatori scambiati e quindi è inutile. Si può vedere che questa situazione si verifica in qualsiasi bracket, ogni volta che il numero di giocatori scambiati è maggiore della metà del numero di giocatori in S2 (che è il sottogruppo più grande). Ne concludiamo che esiste un massimo teorico al numero di giocatori che possono essere utilmente scambiati nella bracket, che è la metà del numero di giocatori in S2 (arrotondato all'intero inferiore, se necessario).

In sintesi, abbiamo due regole pratiche, che ci permettono di scartare immediatamente molti (anzi, la maggior parte) candidati.

- ***Ogni volta che una coppia contenga un giocatore da S1 con BSN maggiore di quello dell'avversario da S2, questa coppia appartiene ad un candidato che è già stato esaminato*** *(e che perciò può essere immediatamente scartato).*
- ***Scambiare più di metà dei giocatori del sottogruppo S2 originale è inutile****.*

3.7 Modifiche in bracket eterogenee

3.7.1 Sul residuo, si opera con le stesse regole usate per le bracket omogenee (vedi l'Articolo 3.6).

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).

Questo articolo, che fa coppia col precedente, gestisce il caso della bracket eterogenea. Questo tipo di bracket si abbina in due fasi logiche:

- *Nel primo passaggio, costruiamo un abbinamento degli MDP (vedi Articolo 3.3), che accomoda i giocatori che hanno flottato in giù (appunto gli MDP), dando origine ad un residuo (ed eventualmente un Limbo).*
- *Nel secondo passaggio, dopo che sono stati abbinati gli MDP, procediamo ad abbinare il residuo, che è fatto solo di giocatori residenti.*

Ovviamente, un'implementazione pratica non deve necessariamente comporre l'abbinamento in due passaggi, purché il risultato finale sia identico a quello restituito dalla procedura qui descritta (su questo, vedi anche il commento all'Articolo 3.2.2).

Le regole per operare sul residuo sono esattamente le stesse che si applicano alle bracket omogenee. La differenza si vede solo quando arriviamo al punto in cui si sono già tentate, senza successo, tutte le possibili trasposizioni e scambi nel residuo.

3.7.2 Se nessun'altra trasposizione o scambio è disponibile per S1R ed S2R, modificare l'ordine dei giocatori in S2 con una trasposizione (vedi Articolo 4.2) formando un nuovo abbinamento degli MDP ed eventualmente un nuovo residuo (da elaborare come descritto nell'Articolo 3.4.1).

In una bracket omogenea, questo sarebbe il momento di ridurre le nostre aspettative, accontentandoci di un abbinamento imperfetto (vedi Articolo 3.6). In una bracket eterogenea, però, non siamo ancora pronti ad arrenderci; prima di deporre le armi, possiamo provare a cambiare la composizione del residuo. A questo scopo, tentiamo un abbinamento degli MDP diverso, applicando una trasposizione al sottogruppo S2 originale, cioè quello della bracket completa, non del residuo! Questo ci potrebbe lasciare con un residuo differente, che elaboriamo esattamente come descritto sopra cercando di trovare un abbinamento perfetto; se non ci riusciamo, continuiamo a provare trasposizione dopo trasposizione, fino a raggiungere il successo o esaurirle tutte. (In realtà però non c'è bisogno di provare tutte le trasposizioni, perché non sono tutte significative. In effetti, dobbiamo provare solo le trasposizioni che cambiano i giocatori, o il loro ordine, nella prima parte del sottogruppo S2, cioè i giocatori che andranno abbinati con gli MDP da S1. Tutti gli altri giocatori in S2 sono semplicemente "spettatori" e non prendono parte a questa fase dell'abbinamento, per cui, almeno per il momento, sono irrilevanti.)

3.7.3 Se per l'S1 corrente non è disponibile alcuna altra trasposizione in S2, se possibile (cioè, se c'è un Limbo) modificare l'S1 originale ed il Limbo (vedi l'Articolo 3.2) selezionando il set successivo di MDP abbinabili come indicato nell'Articolo 4.4.2 e ripristinando S2 alla sua composizione originale.

Siamo arrivati qui perché ne' le trasposizioni ne' gli scambi ci hanno portato ad un abbinamento perfetto. Dopo che tutte le possibili trasposizioni nel sottogruppo S2 originale sono esaurite, se c'è un Limbo, abbiamo ancora una risorsa: provare a cambiare la nostra scelta dell'insieme di MDP usato (vedi Articolo 4.4). Questo significa cambiare gli MDP da abbinare, e quindi la composizione originale di S1.

A questo scopo, prendiamo l'insieme di MDP successivo nell'ordine stabilito dall'Articolo 4.4.2 che minimizza i punteggi dei downfloater (e inoltre massimizza i punteggi degli MDP abbinati).

Dopo aver scelto un nuovo insieme di MDP, stiamo abbinando una bracket completamente diversa. Dobbiamo quindi riordinare S1 e riportare S2 alla sua composizione originale, di fatto ricominciando da capo il processo di abbinamento. Dobbiamo poi provare tutti gli insiemi di MDP possibili, uno per uno e nella giusta sequenza, fino a trovare un abbinamento perfetto o esaurire tutti gli insiemi. Per ciascun insieme, dobbiamo provare tutte le possibili trasposizioni in S2, generando così un diverso residuo che sarà sottoposto al solito tentativo di abbinamento come descritto sopra.

3.8 Azioni quando non esiste alcun candidato perfetto

3.8.1 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 2.3) o un criterio di qualità ([C6]-[C21], vedi Articolo 2.4) di priorità maggiore; oppure, se tutti i criteri di qualità sono ugualmente rispettati, se è generato prima nella sequenza dei candidati (vedi gli Articoli 3.6 o 3.7).

Questo è il momento in cui dobbiamo accontentarci di quanto di meglio abbiamo trovato. Se arriviamo qui, abbiamo già tentato con tutte le trasposizioni e scambi possibili, solo per raggiungere la semplice ma triste conclusione che un candidato perfetto non c'è! Perciò, scegliamo il candidato migliore a disposizione, che è l'ultimo campione trovato durante la valutazione di tutti i candidati (come illustrato nell'Articolo 3.5).

IL METODO DEL CRIVELLO

Un'interessante alternativa (non sempre pratica, ma importante dal punto di vista teorico) alla procedura sopra descritta è quella che chiamiamo "metodo del crivello" (per la sua affinità con il famoso Crivello di Eratostene).

L'idea di base è molto semplice: costruiamo tutti i possibili abbinamenti legali (cioè tutti quelli che soddisfano i criteri assoluti), quindi cominciamo ad applicare tutti i criteri di abbinamento, uno per uno, a cominciare dal primo e procedendo verso il basso. Applicando ciascun criterio, riusciamo ad eliminare alcuni degli abbinamenti, così che, via via che procediamo, i candidati sopravvissuti sono sempre di meno. Se in qualche fase del processo rimane solo un candidato, si sceglie quello – potrebbe anche essere una schifezza, ma di meglio non c'è niente. Se invece, dopo aver applicato tutti i criteri di abbinamento, di candidati ce ne sono rimasti più d'uno, prendiamo quello che sarebbe il primo ad essere generato secondo la sequenza definita dalla Sezione 3.

Questo metodo a volte è un potente aiuto nell'abbinamento di quelle bracket "piccole ma terribili" che talvolta si incontrano negli ultimi turni di un torneo.

4. REGOLE PER LA GENERAZIONE SEQUENZIALE DEGLI ABBINAMENTI

Questa Sezione stabilisce le regole che determinano la sequenza in cui vanno provati trasposizioni, scambi, e insiemi di MDP per generare i candidati nella giusta sequenza. Dobbiamo innanzitutto osservare che, nel sistema FIDE (Olandese), qualsiasi alterazione dell'ordine di S2 (trasposizione) è, per definizione, preferibile ad anche un singolo scambio di giocatori tra S1 ed S2 (vedi Articolo 4.3.3). Quindi, spostiamo sempre il giocatore il cui spostamento causerà la minima differenza possibile del candidato rispetto al precedente (nel senso spiegato nei commenti agli Articoli 3.5 e 3.6). L'idea di fondo è di operare per "piccoli passi" allo scopo di ottenere un abbinamento il più possibile simile a quello "naturale", consentendo nel contempo la massima qualità possibile dell'abbinamento.

4.1 Numero progressivo di sequenza nella bracket (BSN)

4.1.1 Prima di effettuare qualsiasi trasposizione o scambio, a ciascun giocatore della bracket o del residuo sarà assegnato un BSN progressivo, che rappresenta il rispettivo ordine (secondo l'Articolo 1.2) nella bracket (cioè 1, 2, 3, 4, …)

A volte, in questa fase, l'uso dei TPN può creare confusione. Come vedremo tra poco, alcune regole si basano sui numeri che rappresentano la posizione di ciascun giocatore nella bracket. Queste regole sono intese per numeri strettamente sequenziali e contigui a partire da 1, perché usiamo la somma di questi numeri per riordinare gli scambi (vedi Articolo 4.3); perciò, oltre al

loro ordine, ne è importante anche l'effettivo valore numerico. Non è detto che i TPN siano per forza in stretto ordine sequenziale nella bracket (anzi!); perciò, diamo a ciascun giocatore della bracket, o residuo che sia, un numero di sequenza temporaneo ("BSN"), come comodo strumento per semplificare l'applicazione delle regole che seguono. Notiamo che i BSN da usare per l'abbinamento del residuo in una bracket eterogenea non possono essere gli stessi usati per l'abbinamento degli MDP (perché a quel punto non sono più contigui). Pertanto, dopo l'abbinamento degli MDP e prima di procedere col residuo, dobbiamo assegnare dei nuovi BSN ai suoi giocatori.

4.2 Trasposizioni in S2

4.2.1 Una trasposizione è un cambiamento nell'ordine dei BSN in S2 (*che rappresentano tutti dei giocatori residenti*).

4.2.2 Tutte le possibili trasposizioni sono ordinate secondo il valore lessicografico dei loro primi N1 BSN, dove N1 è il numero di BSN in S1.

Nota: 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 esempio, 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).

Tutte le trasposizioni sono messe in ordine e confrontate in base all'ordine del dizionario ("lessicografico"), così che una data trasposizione ne precede o segue un'altra se la stringa formata dai BSN dei giocatori della prima precede o segue quella della seconda (per decidere quale stringa precede l'altra, confrontiamo il primo numero della prima stringa con il primo numero della seconda. Se uno dei due è minore dell'altro, la stringa a cui appartiene è la "più piccola". Quando sono uguali, procediamo al secondo elemento di ciascuna stringa e ripetiamo il confronto. Quindi, se necessario, passiamo al terzo, al quarto e così via, fino a trovare la prima differenza. Si noti che una differenza deve per forza esserci, perché le due liste contengono gli stessi elementi presi in ordine diverso. Per la stessa ragione le due stringhe da confrontare hanno sempre la stessa lunghezza, perché ne' le trasposizioni ne' gli scambi cambiano il numero di giocatori nel sottogruppo.

Il sottogruppo S1 può avere o meno lo stesso numero di giocatori di S2. Perché il confronto abbia senso, dobbiamo definire il numero di elementi in ciascuna delle due stringhe di BSN che stiamo confrontando. Stiamo cercando dei compagni per ciascun elemento di S1 (ciascuno dei quali rappresenta un giocatore). Perciò, consideriamo solo un numero N1 di elementi da S2, mentre i rimanenti sono irrilevanti, almeno per ora.

Un semplice esempio potrà aiutarci a chiarire l'argomento. Consideriamo una bracket eterogenea {S1= [1]; S2 = [2, 3, 4]}. Le possibili trasposizioni di S2 (debitamente ordinate, e incluso l'S2 originale) sono:

[2,3,4]; [2,4,3]; [3,2,4]; [3,4,2]; [4,2,3]; [4,3,2].

(Per inciso, nel caso semplice in cui ogni BSN è una singola cifra, la stringa si può interpretare come un numero, che diventa sempre più grande via via che procediamo con ciascuna nuova trasposizione: 234, 243, 324, 342, 423, 432.)

Poiché vogliamo abbinare il #1 con il primo elemento di S2, è subito evidente che [2,3,4] e [2,4,3] hanno l'identico effetto (ovviamente, questa equivalenza non è certo generale – dipende solo da fatto che stiamo cercando solo un elemento!). Lo stesso vale per [3,2,4] e [3,4,2]; e per [4,2,3] e [4,3,2]. Perciò, l'effettiva sequenza di trasposizioni è la seguente (gli elementi tra barre "/…/" sono quelli che in questa fase sono irrilevanti e che quindi per il momento ignoriamo): [2] /3, 4/; [3] /2, 4/; [4] /2, 3/.

4.3 Scambi nelle Bracket Omogenee o nei Residui (S1 originale ↔ S2 originale)

4.3.1 Uno scambio in una bracket omogenea (o "scambio di residenti") è un interscambio tra due gruppi egualmente numerosi di BSN (*che rappresentino tutti giocatori residenti*) tra l'S1 originale e l'S2 originale.

Ovviamente, gli insiemi scambiati devono avere le stesse dimensioni (cioè, numero di giocatori), perché non dobbiamo alterare le dimensioni di S1 e S2.

Per valutare il "peso" della modifica, dobbiamo considerare tanto la scelta di giocatori quanto le dimensioni degli insiemi scambiati. A questo scopo, ci serve un gruppo di criteri che considerino i differenti aspetti di questa scelta. Lo scopo è, come sempre, la "perturbazione minima", cioè il tentativo di ottenere un abbinamento il più possibile simile a quello naturale (di nuovo, nel senso spiegato nei commenti agli Articoli 3.5 e 3.6).

4.3.2 Per ordinare tutti i possibili scambi di residenti, applicare le seguenti "regole di confronto tra due scambi di residenti" nell'ordine specificato (*cioè, se una regola non discrimina tra due scambi, passare alla successiva*).

La priorità va agli scambi aventi:

1. il minor numero di BSN scambiati (ad es., scambiare un solo BSN è meglio che scambiarne due).

   Il primo criterio nell'ordinare gli scambi è il numero di giocatori coinvolti: meno sono, meglio è. In effetti, quel che le regole dicono qui è che scambiare un solo giocatore, per quanto forte, è meglio di scambiarne due, per quanto deboli (ma alcuni giocatori non accetterebbero così facilmente questo fatto).

   Dobbiamo anche notare che, per ciascun giocatore scambiato da S1 a S2, ci sono due strade possibili: il giocatore deve o essere abbinato ad un avversario di ranking superiore, o flottare (vedi "Quanti giocatori possiamo scambiare?", pagina 39).

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" (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).

In linea di principio, tutti i giocatori in S1 dovrebbero essere più forti di qualsiasi giocatore in S2 (anche se, in pratica, questo è non sempre vero). Perciò, quando scambiamo tra loro due giocatori tra i sottogruppi, cerchiamo di scegliere il giocatore più debole possibile in S1 e scambiarlo con il più forte possibile in S2. Quindi usiamo i BSN per scegliere il giocatore col ranking più basso possibile in S1 e quello col ranking più alto possibile in S2 e li scambiamo tra loro, con l'idea che un ranking superiore dovrebbe indicare un giocatore più forte. La differenza tra i numeri scambiati è (o quanto meno dovrebbe essere) una misura diretta della differenza in forza (stimata) e perciò dovrebbe essere la minima possibile. (Questo vincolo equivale a minimizzare la somma delle differenze tra i BSN scambiati. Per un dato insieme di giocatori di S2 scambiati, equivale a minimizzare la somma dei BSN da S1. Allo stesso modo, per un dato insieme di giocatori di S1 scambiati, è lo stesso che massimizzare la somma dei BSN da S2.)

3. il primo BSN diverso più grande tra quelli spostati dall'S1 originale ad S2 (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).

*Quando due possibili scelte di giocatori da scambiare mostrano un'identica differenza tra le somme dei rispettivi BSN, scegliamo l'insieme che contiene il giocatore di **S1** con il ranking più basso (cioè quello con il BSN più alto).*

Nell'esempio qui sopra, {5-2} è meglio di {4-3} (nella logica del sistema FIDE (Olandese), ovviamente) perché scambiare il #5 è meglio che scambiare il #4. Analogamente, {5,4,1} è una scelta migliore di {5,3,2}, perché scambiare il #4 è meglio che scambiare il #3.

Nota: Talvolta, esattamente come nell'esempio qui sopra, potremmo finire con il dover scambiare un giocatore con ranking maggiore (cioè con un BSN minore), come effetto collaterale del garantire lo scambio del giocatore con il ranking più basso possibile. Questa scelta può sembrare strana, ma è corretta se si pensa che uno scambio non opera su "vari singoli" ma su un <u>insieme completo</u> di giocatori. Pertanto, dobbiamo determinare se un dato <u>insieme</u> sia migliore o peggiore di un altro. In questo caso, {5, 4, 1} è migliore di {5, 3, 2}; perciò, scambiamo #1, che è il giocatore top, perché in questo modo possiamo scambiare il #4 invece del #3 (incidentalmente, va notato che il giocatore #1, quando viene scambiato, dovrà inevitabilmente flottare, perché non ha alcun possibile avversario con ranking superiore; vedi "Quanti giocatori possiamo scambiare?", pagina 39).

4. il primo BSN diverso più piccolo tra quelli spostati dall'S2 originale ad S1 (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).

*Infine, dopo aver ottimizzato la differenza in ranking e minimizzato la perturbazione in S1, possiamo ottimizzare la perturbazione anche in **S2**. Al contrario di S1, qui dobbiamo cercare di scambiare il BSN più <u>basso</u> possibile (cioè un giocatore con il maggior ranking possibile). Pertanto, 6-9 è meglio di 7-8, perché scambiare il #6 è meglio che scambiare il #7, e così via.*

4.4 Set di MDP abbinabili

4.4.1 Un set di MDP abbinabili è valido se lascia un Limbo che rispetta [C7] (vedi Articolo 2.4.2).

Se una bracket è eterogenea, prima di iniziare il processo di abbinamento dobbiamo preparare e ordinare gli insiemi di MDP abbinabili. Questi insiemi saranno usati per popolare il sottogruppo S1 (vedi Articolo 3.2.2) ed abbinarli poi con i giocatori residenti. Gli MDP che non abbinabili nella bracket corrente finiscono nel Limbo (dal quale finiranno per flottare), perciò non c'è motivo di inserirli in un insieme di MDP da abbinare. Questo articolo stabilisce quali siano gli insiemi accettabili, mentre il prossimo stabilisce la regola per metterli in ordine, definendo così la corretta sequenza in cui vanno usati.

Un insieme di MDP è valido se i giocatori che rimangono nel Limbo (e quindi sono destinati al downfloat) minimizzano i punteggi dei downfloater [C7] (e, ovviamente, deve anche soddisfare il Criterio di completamento [C4], cioè deve permettere di completare l'abbinamento del turno). Ciò significa che, in alcuni casi, l'insieme potrebbe contenere meno MDP di quelli che potremmo abbinare nella bracket corrente (ad es. per lasciarne disponibili alcuni per accomodare giocatori delle bracket successive che altrimenti non avrebbero avversari possibili; o, a volte, per rilasciare il giocatore che alla fine dovrà ricevere il PAB).

I punteggi minimi assoluti si ottengono quando tutti i downfloater sono residenti. Quando tra i downfloater ci sono degli MDP, questi hanno per definizione punteggi superiori a qualsiasi residente. Per soddisfare [C7], dobbiamo minimizzare il punteggio del downfloater che ha il punteggio più alto, quindi del secondo e così via.

Ora, il numero di downfloater dalla bracket corrente è determinato da [C6] e quindi è una quantità prefissata. Parte di questi downfloater possono essere MDP (come si è visto nel commento a [C7]). Per soddisfare [C7], dobbiamo scoprire (in effetti, scrutando nella sfera di cristallo…) non solo il numero di MDP che dovranno diventare downfloat, ma anche il loro punteggio.

Merita conto menzionare il fatto che l'uso del RSL (vedi commento a [C7]) può facilitare questo passaggio. La RSL ci dà il numero e i punteggi dei giocatori del Limbo, per cui non sarà richiesto nessun successivo "ridimensionamento" dell'insieme di MDP, e la sfera di cristallo non serve più. Inoltre, per costruzione ci assicura anche il rispetto di [C7], vale a dire che la minimizzazione dei punteggi è bell'e fatta.

4.4.2 I set validi di MDP abbinabili sono ordinati secondo il loro più piccolo BSN diverso.

L'Articolo 4.4.1 ci insegna a costruire gli insiemi di MDP, scegliendoli in modo che rispettino il criterio [C7], oltre ovviamente al Requisito Zero ([C4]). Adesso è ora di scegliere, tra tutti gli insiemi validi, quello da usare per il candidato. Questo articolo dà la regola che ci permette di decidere qual è l'insieme che viene per primo. La miglior spiegazione è un esempio.

Supponiamo che la bracket corrente contenga i giocatori {1, 2, 3, 4} come MDP e che i seguenti insiemi di MDP siano validi (vedi Articolo 4.4.1).

{1, 3}; {1, 4}; {3, 4}; {1}; {3}; {4}.

È sottinteso che maggiore è il numero di MDP nell'insieme, migliore è l'insieme (purché abbiamo scelto i punteggi massimi possibili; qualsiasi MDP non incluso nell'insieme dovrà flottare, facendo così crescere il punteggio dei downfloater). Perciò dobbiamo scegliere tra gli insiemi D_1={1, 3}, D_2={1, 4}, e D_3={3, 4}. La regola ci dice di confrontare i più piccoli BSN diversi; quindi, confrontiamo il primo elemento di ciascun insieme, e questo esclude immediatamente D_3, il cui primo elemento è differente (più grande) di quelli di D_1 e D_2 (così i primi elementi di D_1 e D_2 sono i "più piccoli BSN diversi"). Questi ultimi due insiemi, però, hanno il primo elemento identico, per cui il primo elemento diverso è il secondo elemento dell'insieme. Scegliendo il più piccolo, diamo infine la precedenza a D_1. Concludendo, proviamo D_1 per primo, quindi D_2 e per ultimo D_3.

4.5 Elemento successivo (segue gli Articoli da 4.2 a 4.4)

4.5.1 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.

La configurazione base di S1 e S2 (a volte la chiamiamo informalmente "trasposizione zero") non ha funzionato, e abbiamo dovuto modificarla. Se siamo fortunati, il primo tentativo con una diversa trasposizione, scambio, o scelta di insieme di MDP ci darà il risultato richiesto. Più spesso, dovremo perseverare nei nostri tentativi fino a raggiungere il risultato. A questo scopo, dobbiamo seguire l'ordine (o sequenza) stabilito dalle tre regole illustrate sopra. Idealmente, dovremmo cominciare col costruire la lista completa delle possibili trasformazioni, siano esse trasposizioni o scambi di qualunque genere, ordinando questa lista secondo (rispettivamente) gli Articoli 4.2, 4.3, o 4.4 ed infine provandole una ad una fino a trovare la prima utile. Nella pratica, gli scambi e le trasposizioni vengono provate insieme (di solito, proviamo una o più trasposizioni per ciascuno scambio). Per evitare errori, è molto consigliabile annotarsi l'ultima trasformazione usata (di ciascun tipo) così che, al tentativo successivo, siamo sicuri di quale sia il prossimo elemento della sequenza.

5. REGOLE DI ASSEGNAZIONE DEL COLORE

5.1 Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.

Il colore-iniziale non fa riferimento ad un particolare giocatore. In effetti, è un parametro del torneo (l'unico lasciato al caso!) che permette di assegnare il giusto colore a ciascun giocatore che non abbia ancora una preferenza di colore.

5.2 Per ciascun abbinamento, applicare (con priorità decrescente) i seguenti criteri:

5.2.1 Soddisfare entrambe le preferenze di colore.

5.2.2 Soddisfare la preferenza di colore più forte (vedi Articolo 1.7). Se entrambe sono assolute (topscorer, vedi l'Articolo 1.8), soddisfare la differenza colore più ampia (vedi l'Articolo 1.6).

Quando sono coinvolte due o più preferenze assolute di colore, l'Articolo 5.2.2 tiene conto anche delle differenze di colore dei giocatori (vedi Articolo 1.6.1). Ovviamente, questo può accadere solo per i topscorer, e perciò solo nell'ultimo turno (nei turni precedenti, un abbinamento con preferenze di colore assolute contrastanti è proibito). Consideriamo l'esempio di due topscorer con preferenze di colore assolute e le seguenti storie del colore:

1: BBWBWB
2: WWBWBB

Qui, il giocatore #1 ha una differenza di colore C_D=-2, mentre il giocatore #2 ha C_D=0.

Perciò cerchiamo di equalizzare le differenze di colore assegnando il colore atteso al giocatore #1.

Questo regola si applica solo a coppie in cui entrambi i giocatori abbiano una preferenza assoluta, mentre in tutti gli altri casi la regola non si applica; ad esempio, nella coppia:

1: WBBWBWB (preferenza forte, C_D=-1)
2: uWWBWBB (preferenza assoluta, C_D=0)

va soddisfatta la preferenza assoluta, qualunque sia la differenza di colore.

5.2.3 Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il Bianco e l'altro il Nero.

Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 3.4 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.

Per gestire correttamente l'assegnazione del colore quando uno o più giocatori hanno saltato una o più partite, abbiamo spesso bisogno di confrontare le storie del colore per mezzo dell'Articolo C.04.2:3.4. Per esempio, nel confrontare le storie colore di due giocatori, la sequenza uuWB è equivalente a BWWB e WBWB – ma notiamo che le ultime due sono non equivalenti tra loro!

5.2.4 Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento (vedi Articolo 1.2).

Dobbiamo prestare particolare attenzione a questo punto; a parità di tutte le altre condizioni, il giocatore con ranking maggiore non prende il Bianco ma <u>il proprio colore atteso</u> (questo malinteso è piuttosto comune tra i giocatori).

Il giocatore a ranking maggiore è individuato dall'Articolo 1.2, cioè in base prima al punteggio più alto, e poi al TPN minore (ad es. se il #1 ha 3 punti e il #7 ne ha 3.5, l'ultimo ha un ranking superiore al primo).

5.2.5 Se il giocatore più in alto nell'ordinamento ha TPN (vedi Articolo 1.1) dispari, assegnargli il colore-iniziale; altrimenti, assegnargli il colore opposto.

Arriviamo qui quando entrambi i giocatori della coppia non hanno alcuna preferenza di colore. Perciò, assegniamo i colori ai giocatori in base al colore-iniziale, deciso per sorteggio prima dell'inizio del torneo.

Ovviamente, questa regola è usata sempre nel primo turno, ottenendo il risultato ben noto, ma sarà utile anche nei turni seguenti, quando abbiamo un abbinamento tra due giocatori che non hanno ancora giocato nessuna partita (ad es. ritardatari, o per forfeit). Osserviamo che, quando si usa un sistema di abbinamento accelerato, la normale alternanza del colore è alterata, salvo quando il numero di giocatori nel primo scoregroup sia multiplo di quattro.

Dobbiamo poi ricordare che i giocatori che entrano nel torneo solo in un turno successivo al primo (e, perciò, non sono stati abbinati nei turni precedenti), in pratica non esistono ancora. Un ovvio effetto collaterale di ciò è che non possiamo aspettarci che tutti i giocatori con TPN pari o dispari nei turni seguenti abbiano i colori come al solito (ossia come li avrebbero in un torneo "perfetto"). In effetti, le ammissioni in ritardo possono avere effetti diversi sui TPN, secondo come sono gestite.

Se fin dall'inizio inseriamo tutti i giocatori nella lista, nei turni successivi i TPN non cambieranno, ma l'abbinamento del primo turno dovrà "saltare" i giocatori assenti. Ad esempio, se il giocatore #12 non gioca nel primo turno, i giocatori #13, #15, e così via, che apparentemente dovrebbero avere il colore-iniziale, in effetti avranno il colore opposto; mentre i giocatori #14, #16, e così via otterranno il colore-iniziale.

Se, al contrario, inseriamo i giocatori ritardatari solo quando effettivamente entrano nel torneo (come peraltro prescritto dall'Articolo C.04.2:2.4), dobbiamo inserirli nella loro giusta collocazione nella lista dei giocatori. Tutti i giocatori seguenti slittano avanti nella lista per far spazio ai nuovi entrati, e quindi i loro TPN cambiano (ad esempio, se un nuovo giocatore inserito prende il #12, il precedente giocatore #12, che aveva avuto il colore opposto al colore-iniziale, ora sarà il #13, e così via per tutti i giocatori successivi).