FIDE - World Chess Federation

Handbook: C. General Rules and Recommendations for Tournaments

04.

FIDE Swiss Rules

Regole Svizzero FIDE

Sommario

C04.1 Regole di base per i Sistemi Svizzeri 2
C04.2 Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri 3
C04.3 Sistema FIDE (Olandese) 6
C04.4 Altri Sistemi di Abbinamento approvati dalla FIDE 13
C04.4.1 Sistema Dubov 13
C04.4.2 Sistema Burstein 19
C04.4.3 Sistema Lim 24
C04.5 Sistema Doppio Svizzero (Andata e Ritorno) 31
C04.6 Sistema Svizzero di abbinamento a squadre 35
C04.7 Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE 41

Rev. 2601011800 / FIDE Council 28-10-2025

C.04.1
Basic rules for Swiss Systems
Regole di base per i Sistemi Svizzeri

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

	The following rules are valid for each Swiss system unless explicitly stated otherwise:	Le seguenti regole sono valide per ogni Sistema Svizzero, salvo ove sia esplicitamente indicato il contrario.
1.	The number of rounds to be played is declared beforehand.	Il numero di turni da giocare è dichiarato in anticipo.
2.	Two participants shall not play against each other more than once.	Due partecipanti non devono giocare l'uno contro l'altro più di una volta.
3.	Should the number of participants to be paired be odd, one participant is not paired. This participant receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes.	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
4.	A participant who has already received a pairing allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing allocated bye.	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.
5.	In general, participants are paired to others with the same score.	In generale, i partecipanti sono abbinati con altri aventi lo stesso punteggio.
6.	For each participant the difference between the number of rounds they play with Black and the number of rounds they play with White shall not be greater than 2 or less than -2. Each pairing system may have exceptions to this rule.	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.	No participants shall receive the same colour three times in a row. Each pairing system may have exceptions to this rule.	Nessun partecipante riceverà lo stesso colore per tre volte di seguito. Ogni sistema di abbinamento può prevedere delle eccezioni a questa regola'.
8.	In general, a participant is given the colour with which they played fewer rounds. If colours are already balanced, then, in general, the participant is given the colour that alternates from the last one with which they played.	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.
9.	The pairing rules must be such transparent that the person who is in charge for the pairing can explain them.	Le regole di abbinamento devono essere così trasparenti che la persona responsabile degli abbinamenti sia in grado di spiegarle.

C.04.2
General handling rules for Swiss Tournaments
Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri

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

1.	**Pairing Systems**	**Sistemi di abbinamento**
1.1	The pairing system used for a FIDE rated Swiss tournament should be one of the published FIDE Swiss Systems. Accelerated methods are acceptable if they were announced in advance by the organiser and are published under FIDE-Approved Accelerated Systems.	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	Pairing systems or accelerated methods not published by FIDE may be permitted, provided that a detailed written description of their rules:	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	be submitted in advance to the Qualification Commission (QC) and temporarily authorised by them; and	sia stata preventivamente sottoposta alla Commissione di Qualificazione (QC) e da questa temporaneamente autorizzata; e
1.2.2.	be included in the tournament regulations and explicitly presented to the participants before the start of the tournament.	sia inclusa nel regolamento del torneo e esplicitamente consegnata ai partecipanti prima dell'inizio del torneo.
1.3	While reporting a tournament to FIDE, the Chief Arbiter shall declare which official FIDE Swiss system and acceleration method (if any) were used, or provide the temporary authorisation(s) given by the QC as per Rule 1.2.1.	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.
1.4	The Swiss Pairing Systems defined by FIDE pair the participants in an objective, impartial and reproducible manner. In any tournament where such systems are used, different arbiters, or different tournament handler programs approved by FIDE, must be able to arrive at identical pairings.	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.
	However, the use of such systems is deprecated, unless a tournament handler program approved by FIDE is available for them, provided with a free pairing-checker able to verify tournaments run with that system.	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.
1.5	It is not allowed to alter the correct pairings in favour of any participant.	Non è consentito alterare gli abbinamenti corretti in favore di un qualsiasi partecipante.
	Where it can be shown that modifications of the original pairings were made to help a player achieve a norm or a direct title, a report may be submitted to the QC to initiate disciplinary measures through the Ethics and Disciplinary Commission.	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.
2.	**Initial Order and Late Entries**	**Ordinamento iniziale ed Inserimenti Tardivi**
2.1	Before the start of the tournament, a measure of the 'participant's strength is assigned to each participant. The strength is usually represented by rating lists of the players. If one rating list is available for all participating players, then this rating list should be used. It is advisable to check all ratings supplied by players. If no reliable rating is known for a player, the Chief Arbiter should make an estimation of it as accurately as possible.	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.
2.2		Before the first round the participants are ranked in order of, respectively	Prima del primo turno, i partecipanti sono classificati in ordine di, rispettivamente
	2.2.1	Strength (for example ratings)	Forza (per esempio, rating)
	2.2.2	FIDE title (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM–no title), for individual tournaments	Titolo FIDE (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM–senza titolo), per i tornei individuali
	2.2.3	Alphabetically (unless it has been previously stated that this criterion has been replaced by another one)	Alfabetico (salvo qualora sia stato preventivamente stabilito che questo criterio sia sostituito da un altro)
2.3		This ranking is used to determine the participant's Tournament Pairing Number ("TPN"); the highest ranked participant gets #1 etc. If, for any reason, the data used to determine the rankings were not correct, they can be adjusted at any time. The TPNs may be reassigned accordingly to the corrections. No modification of a TPN for this reason is allowed after the fourth round has been paired.	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.
2.4		A Late Entry is a participant who is only taken into account for the pairing of rounds after the first. If admitted to the tournament, late entries receive no points for unplayed rounds (unless the rules of the tournament say otherwise), and are given an appropriate TPN and paired only when they actually arrive.	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.
2.5		Due to late entries, the TPNs given at the start of the tournament are provisional. The definitive TPNs are given only when the List of Participants is closed, and corrections made accordingly in the results charts.	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.
3.		**Pairing, Colour and Publishing Rules**	**Abbinamenti, colori e regole di pubblicazione**
3.1		Adjourned games (in an individual competition) or adjourned matches (in a team competition) are considered draws for pairing purposes only.	Ai soli fini dell'abbinamento, le partite aggiornate (nelle competizioni individuali) e gli incontri aggiornati (nelle competizioni a squadre) sono considerati delle patte.
3.2		Participants who withdraw from the tournament will no longer be paired.	I partecipanti che si ritirano dal torneo non verranno più abbinati.
3.3		Participants known in advance not to play in a particular round are not paired in that round and score zero (unless the rules of the tournament say otherwise).	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).
3.4		Only played games or matches count in situations where the colour sequence is meaningful. So, for instance, a participant with a colour history of BWBuW ("u" for unplayed, i.e. no valid game or match in round-4) will be treated as if their colour history was uBWBW. WBuWB will count as uWBWB, BWWuBuW as uuBWWBW and so on.	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.
3.5		Two paired participants, who did not play their game or match, may be paired together in a future round.	Due partecipanti abbinati tra loro che non abbiano giocato la partita o incontro, possono essere abbinati tra loro in un turno successivo.
3.6		After a pairing is complete, sort the pairs before publishing them. The recommended sorting criteria are (with descending priority):	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	the highest score of the higher ranked participant of the involved pairs;	il punteggio maggiore del partecipante con ranking maggiore nelle coppie interessate;
	3.6.2	the highest sum of the scores of both participants of the involved pairs;	la maggiore somma dei punteggi di entrambi i partecipanti delle coppie interessate;
	3.6.3	the smallest TPN of the higher ranked participant of the	il TPN minore del partecipante con ranking maggiore nelle

		involved pairs.	coppie interessate.
4.		**Competition Rules**	**Regole per le competizioni**
	4.1	Any prospective participants who have not confirmed their presence to a FIDE competition before the time scheduled for the drawing of lots shall be excluded from the tournament unless the Chief Arbiter decides otherwise.	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.
	4.2	The results of a round shall be published at the usual place of communication at announced time due to the schedule of the tournament.	I risultati di un turno saranno pubblicati nel luogo di pubblicazione designato all'ora preannunciata secondo il ruolino di marcia del torneo.
	4.3	If either	Se
	4.3.1	a result was written down incorrectly, or	un risultato è stato scritto erroneamente, oppure
	4.3.2	a game or a match was played with the wrong colours, or	una partita od un incontro sono stati giocati a colori invertiti, oppure
	4.3.3	a player's rating has to be corrected,	si è dovuto correggere il rating di un giocatore,
		and this is notified to the Chief Arbiter within a given deadline after publication of results, the new information shall be used for the standings and the pairings of the next round. The deadline shall be fixed in advance according to the timetable of the tournament. If the error is notified after the pairing but before the end of the next round, it will affect the next pairing to be done. If the error is notified after the end of the next round, the correction will be made after the tournament and only for submission to rating evaluation.	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.
	4.4	Once published, the pairings shall not be changed unless one of the following situations occurs and the Chief Arbiter considers that changing the pairings is in the best interest of the tournament:	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	the accidental pairing of two participants who have already played each other	l'accidentale abbinamento di due partecipanti che si sono già incontrati;
	4.4.2	the rules of the specific competition explicitly allow the Chief Arbiter to modify the pairings	le regole della specifica competizione consentano all'Arbitro Principale di modificare gli abbinamenti;
	4.4.3	two participants close in the standings are without an opponent and both agree to play each other	due partecipanti vicini in classifica si trovino senza avversario e siano d'accordo per incontrarsi tra loro;
	4.4.4	a late entry is admitted to the tournament, the changes to the published pairings are minimal and are agreed by all participants involved	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	unforeseeable circumstances (such as a sudden withdrawal or an incorrectly recorded result) affect the top boards of the final round (Note: "top boards" are those identified as such by the Chief Arbiter)	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).

C.04.3
FIDE (Dutch) System
Sistema FIDE (Olandese)

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

0.		**Terms and Definitions**	**Terminologia e definizioni**
		Terms and Definitions added at the 88th FIDE Congress in Goynuk 2017.	*La sezione Terms and Definitions è stata aggiunta dall'88° Congresso FIDE di Goynuk 2017.*
		See https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions.	*Vedi* https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions
1.		**Introductory Remarks and Definitions**	**Note introduttive e definizioni**
	1.1	**Tournament Pairing Number (TPN)**	**Numero di Abbinamento nel Torneo (TPN)**
		For the definition and management of TPNs, see Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries).	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	**Order**	**Ordinamento**
		For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively	Ai fini dell'abbinamento, i giocatori sono ordinati secondo, rispettivamente:
	1.2.1	Score	Punteggio
	1.2.2	TPN (in ascending order)	TPN (in ordine crescente)
	1.3	**Scoregroups and Pairing Brackets**	**Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento**
	1.3.1	A scoregroup is composed of all the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da tutti i giocatori con lo stesso punteggio.
	1.3.2	A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from a non-empty scoregroup (called resident players) and (possibly) of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket.	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.
	1.3.3	A (pairing) bracket is homogeneous if all the players have the same score; otherwise, it is heterogeneous.	Una bracket (di abbinamento) è omogenea se tutti i giocatori hanno lo stesso punteggio; altrimenti è eterogenea.
	1.3.4	A remainder pairing bracket ("remainder") is a sub-bracket of a heterogeneous bracket, containing some of its resident players (see Article 3.3 for further details).	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).
	1.4	**Floaters and Floats**	**Floater e float**
	1.4.1	A downfloater is a player who remains unpaired in a bracket, and is thus moved to the next bracket. In the destination bracket, such players are called "moved-down players" (MDPs for short).	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).
	1.4.2	After two players with different scores have played each other in a round, the higher ranked player (see Article 1.2) receives a downfloat, the lower one an upfloat.	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	A downfloat is also given to any player who receives a pairing-allocated bye (see Article 1.5) or who, without playing in a round, scores more points than those rewarded for a loss.	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	No players other than those listed in the previous two articles can receive floats.	Nessun altro giocatore oltre a quelli indicati nei precedenti due articoli può ricevere un float.

1.5	**Pairing-Allocated Bye ("PAB")**	**Bye assegnato dall'abbinamento ("PAB")**
1.5.1	See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems (*Should the number of participants to be paired be odd, one participant is not paired. This participant receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes*).	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*).
1.6	**Colour Difference**	**Differenza colore**
	The colour difference of a player is the number of games played with White minus the number of games played with Black by this player.	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	**Colour Preference**	**Preferenza di colore**
	The colour preference is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.	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.
1.7.1	An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds they played. The preference is for White when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with Black. The preference is for Black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with White.	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.
1.7.2	A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for Black) or -1 (preference for White).	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	A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game they played.	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.
1.7.4	Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).	I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita non hanno alcuna preferenza di colore (viene soddisfatta la preferenza dell'avversario).
1.8	**Topscorers**	**Topscorer**
	Topscorers are players who have a score of over 50% of the maximum possible score when pairing the final round of the tournament.	I "*topscorer*" sono i giocatori che hanno un punteggio superiore al 50% del punteggio massimo possibile nell'abbinamento dell'ultimo turno del torneo.
1.9	**Round-Pairing Outlook**	**Panoramica dell'abbinamento di un turno**
1.9.1	The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who downfloats from the last bracket and receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1]-[C3] *(see Article 2.1)* have been complied with.	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.
1.9.2	The pairing process starts with the top scoregroup, and continues bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.	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.
1.9.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do.	Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, l'Arbitro Principale dovrà decidere cosa fare.
	Note: Article 2 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).	*Nota: L'Articolo 2 definisce tutti i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).*
	Article 3 describes the procedures for pairing a bracket.	*L'Articolo 3 descrive le procedure per l'abbinamento di una bracket.*

		Article 4 defines the rules for the sequential generation of the pairings.	*L'Articolo 4 definisce le regole per la generazione sequenziale degli abbinamenti.*
		Article 5 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.	*L'Articolo 5 definisce le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il Bianco.*
2.		**Pairing Criteria**	**Criteri di abbinamento**
	2.1	**Absolute Criteria**	**Criteri assoluti**
		No pairing shall violate the following absolute criteria:	Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:
	2.1.1	[C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (*Two participants shall not play against each other more than once*).	[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.*).
	2.1.2	[C2] See the Basic Rules for Swiss, Article 4 (*A participant who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye*).	[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*).
	2.1.3	[C3] Non-topscorers (see Article 1.8) with the same absolute colour preference (see Article 1.7.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7).	[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).
	2.2	**Completion Criterion**	**Criterio di completamento**
	2.2.1	[C4] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all players not yet paired.	[C4] Per tutti i giocatori non ancora abbinati, deve sempre esistere un abbinamento che rispetti tutti i criteri assoluti (vedi Articolo 2.1).
	2.3	**PAB Criterion**	**Criterio per il PAB**
	2.3.1	[C5] Minimise the score of the assignee of the pairing-allocated-bye.	Minimizzare il punteggio dell'assegnatario del bye assegnato dal sistema.
	2.4	**Quality Criteria**	**Criteri di qualità**
		To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per ottenere il miglior abbinamento possibile per una bracket, si devono soddisfare il più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
	2.4.1	[C6] Minimise the number of downfloaters (*equivalent to: maximise the number of pairs*).	[C6] Minimizzare il numero di downfloater (*equivale a: massimizzare il numero di coppie*).
	2.4.2	[C7] Minimise the scores (taken in descending order) of the downfloaters.	[C7] Minimizzare i punteggi dei downfloater (presi in ordine decrescente).
	2.4.3	[C8] Choose the set of downfloaters so that in the following bracket every criterion from [C1] to [C7] (see Articles 2.1 to 2.4.2) is complied with.	[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).
	2.4.4	[C9] Minimise the number of unplayed games of the assignee of the pairing-allocated-bye.	[C9] Minimizzare il numero di partite non giocate dell'assegnatario del bye assegnato dal sistema.
		Note: Apply to brackets that downfloat exactly one player, who will end up receiving the pairing-allocated bye.	*Nota: si applica alle bracket che producono esattamente un downfloater, che alla fine riceverà il bye assegnato dall'abbinamento.*
	2.4.5	[C10] Minimise the number of topscorers or topscorers' opponents who get a colour difference higher than +2 or lower than -2.	[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] Minimise the number of topscorers or topscorers' opponents who get the same colour three times in a row.	[C11] Minimizzare il numero di topscorer o di avversari di topscorer che ricevono lo stesso colore tre volte di seguito.
	2.4.7	[C12] Minimise the number of players who do not get their colour preference.	[C12] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza di colore.
	2.4.8	[C13] Minimise the number of players who do not get their strong colour preference.	[C13] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza forte di colore.

	2.4.9	[C14] Minimise the number of resident downfloaters who received a downfloat the previous round.	[C14] Minimizzare il numero di downfloater residenti che hanno ricevuto un downfloat nel turno precedente.
	2.4.10	[C15] Minimise the number of MDP opponents who received an upfloat the previous round.	[C15] Minimizzare il numero di avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat nel turno precedente.
	2.4.11	[C16] Minimise the number of resident downfloaters who received a downfloat two rounds before.	[C16] Minimizzare il numero di downfloater residenti che hanno ricevuto un downfloat due turni prima.
	2.4.12	[C17] Minimise the number of MDP opponents who received an upfloat two rounds before.	[C17] Minimizzare il numero di avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat due turni prima.
	2.4.13	[C18] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDPs who received a downfloat the previous round.	[C18] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli MDP che hanno ricevuto un downfloat nel turno precedente.
	2.4.14	[C19] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDP opponents who received an upfloat the previous round.	[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] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDPs who received a downfloat two rounds before.	[C20] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli MDP che hanno ricevuto un downfloat due turni prima.
	2.4.16	[C21] Minimise the score differences (taken in descending order) of MDP opponents who received an upfloat two rounds before.	[C21] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) degli avversari di MDP che hanno ricevuto un upfloat due turni prima.
3		**Pairing Process for a Bracket**	**Processo di abbinamento per una bracket**
	3.1	**Parameter Definitions**	**Definizioni dei parametri**
	3.1.1	M0 is the number of MDP(s) coming from the previous bracket. It may be zero.	M0 è il numero di MDP provenienti dalla bracket precedente. Può essere zero.
	3.1.2	MaxPairs is the maximum number of pairs that can be produced in the bracket under consideration (see [C6], Article 2.4.1).	MaxPairs è il massimo numero di coppie che si possono produrre nella bracket in esame (vedi [C.6], Articolo 2.4.1).
		Note: MaxPairs is usually equal to the number of players divided by two and rounded downwards. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, MaxPairs is at most equal to the number of resident players.	*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.*
	3.1.3	M1 is the number of MDP(s) that are paired in the bracket.	M1 è il numero di MDP abbinati nella bracket.
		Note: M1 is usually equal to the number of MDPs coming from the previous bracket, which may be zero. However, if, for instance, M0 is greater than the number of resident players, M1 is at most equal to the number of resident players. M1 can never be greater than MaxPairs.	*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.*
	3.2	**Subgroups (Original Composition)**	**Sottogruppi (Composizione Originale)**
	3.2.1	To make the pairing, each bracket will be usually divided into two subgroups, called S1 and S2.	Per comporre l'abbinamento, di solito si suddivide ciascuna bracket in due sottogruppi detti S1 ed S2.
	3.2.2	S1 initially contains a group of players (sorted according to Article 1.2). If the bracket is homogeneous, the group consists of the first MaxPairs players in ascending order of TPN, otherwise it consists of the first set of M1 pairable MDPs as defined by Article 4.4.2.	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.
	3.2.3	S2 initially contains all the remaining resident players.	S2 inizialmente contiene tutti i rimanenti giocatori residenti.
	3.2.4	When M1 is less than M0, some MDPs are not included in S1. The excluded MDPs (*in number of M0 – M1*) who are neither in S1 nor in S2, are said to be in a *Limbo*.	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*.
		Note: the players in the Limbo cannot be paired in the bracket and are thus bound to double-float.	*Nota: i giocatori del Limbo non possono essere abbinati in questa bracket, e quindi dovranno per forza flottare.*
	3.3	**Preparation of the Candidate**	**Preparazione del candidato**

3.3.1	S1 players are tentatively paired with S2 players, the first one from S1 with the first one from S2, the second one from S1 with the second one from S2 and so on.	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 a homogeneous bracket: the pairs formed as explained in Article 3.3.1 and all the players who remain unpaired (bound to be downfloaters) constitute a candidate (pairing).	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.
3.3.3	In a heterogeneous bracket: the pairs formed as explained in Article 3.3.1 match M1 MDPs from S1 with M1 resident players from S2. This is called an MDP-Pairing. The remaining resident players (*if any*) give rise to the remainder (see Article 1.3), which is then paired with the same rules used for a homogeneous bracket.	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.
	Note: M1 may sometimes be zero. In this case, S1 will be empty and the MDP(s) will all be in the Limbo. Hence, the pairing of the heterogeneous bracket will proceed directly to the remainder.	*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.*
3.3.4	A candidate (pairing) for a heterogeneous bracket is composed by an MDP-Pairing and a candidate for the ensuing remainder. All players in the Limbo are bound to be downfloaters.	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.
3.4	**Evaluation of the Candidate**	**Valutazione del candidato**
3.4.1	If the candidate built as shown in Article 3.3 complies with all criteria from [C1] to [C5] (see Articles 2.1 to 2.3), and all the quality criteria from [C6] to [C21] (see Article 2.4) are fulfilled, the candidate is called "perfect" and is (immediately) accepted. Otherwise, apply Article 3.5 in order to find a perfect candidate; or, if no such candidate exists, apply Article 3.8.	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.
3.5	**Actions when the Candidate is not perfect**	**Azioni quando il candidato non è perfetto**
3.5.1	The composition of S1, Limbo and S2 has to be altered in such a way that a different candidate can be produced.	La composizione di S1, del Limbo e di S2 deve essere modificata in maniera da produrre un candidato diverso.
3.5.2	Articles 3.6 (for homogeneous brackets and remainders) and 3.7 (for heterogeneous brackets) define the precise sequence in which the alterations must be applied.	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	After each alteration, a new candidate shall be built (see Article 3.3) and evaluated (see Article 3.4).	Dopo ciascuna modifica, un nuovo candidato verrà costruito (vedi Articolo 3.3) e valutato (vedi Articolo 3.4).
3.6	**Alterations in Homogeneous Brackets or Remainders**	**Modifiche in bracket omogenee e residui**
3.6.1	Alter the order of the players in S2 with a transposition (see Article 4.2). If no more transpositions of S2 are available for the current S1, alter the original S1 and S2 (see Article 3.2) applying an exchange of resident players between S1 and S2 (see Article 4.3) and reordering the newly formed S1 and S2 according to Article 1.2.	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.
3.7	**Alterations in Heterogeneous Brackets**	**Modifiche in bracket eterogenee**
3.7.1	Operate on the remainder with the same rules used for homogeneous brackets (see Article 3.6).	Sul residuo, si opera con le stesse regole usate per le bracket omogenee (vedi l'Articolo 3.6).
	Note: The original subgroups of the remainder, which will be used throughout all the remainder pairing process, are the ones formed right after the MDP-Pairing. They are called S1R and S2R (to avoid any confusion with the subgroups S1 and S2 of the complete heterogeneous bracket).	*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).*
3.7.2	If no more transpositions and exchanges are available for S1R and S2R, alter the order of the players in S2 with a	Se nessun'altra trasposizione o scambio è disponibile per S1R ed S2R, modificare l'ordine dei giocatori in S2 con una

	transposition (*see Article 4.2*), forming a new MDP-Pairing and possibly a new remainder (to be processed as written in Article 3.4.1).	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).
3.7.3	If no more transpositions in S2 are available for the current S1, alter, if possible (i.e. if there is a Limbo), the original S1 and Limbo (see Article 3.2), selecting the next set of pairable MDPs according to Article 4.4.2 and restoring S2 to its original composition.	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.
3.8	**Actions when no Perfect Candidate Exists**	**Azioni quando non esiste alcun candidato perfetto**
3.8.1	Choose the best available candidate. In order to do so, consider that a candidate is better than another if it better satisfies the PAB Criterion ([C5], see Article 2.3) or a quality criterion ([C6]-[C21], see Article 2.4) of higher priority; or, all quality criteria being equally satisfied, it is generated earlier than the other one in the sequence of the candidates (see Articles 3.6 or 3.7).	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).
4.	**Rules for the Sequential Generation of the Pairings**	**Regole per la generazione sequenziale degli abbinamenti**
4.1	**In-Bracket Sequence-Number (BSN)**	**Numero progressivo di sequenza nella bracket (BSN)**
4.1.1	Before any transposition or exchange take place, all players in the bracket or in the remainder shall be tagged with consecutive BSNs representing their respective ranking order (according to Article 1.2) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).	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, ...)
4.2	**Transpositions in S2**	**Trasposizioni in S2**
4.2.1	A transposition is a change in the order of the BSNs (*all representing resident players*) in S2.	Una trasposizione è un cambiamento nell'ordine dei BSN in S2 (*che rappresentano tutti dei giocatori residenti*).
4.2.2	All the possible transpositions are sorted depending on the lexicographic value of their first N1 BSN(s), where N1 is the number of BSN(s) in S1.	Tutte le possibili trasposizioni sono ordinate secondo il valore lessicografico dei loro primi N1 BSN, dove N1 è il numero di BSN in S1.
	Note: The remaining BSN(s) of S2 are ignored in this context, because they represent players bound to constitute the remainder in case of a heterogeneous bracket; or bound to downfloat in case of a homogeneous bracket. For example, in a 11-player homogeneous bracket, it is 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 transpositions); if the bracket is heterogeneous with two MDPs, it is: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transpositions).	*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).*
4.3	**Exchanges in Homogeneous Brackets or Remainders (original S1 ↔original S2)**	**Scambi nelle Bracket Omogenee o nei Residui (S1 originale ↔S2 originale)**
4.3.1	An exchange in a homogeneous bracket (also called a resident-exchange) is a swap of two equally sized groups of BSN(s) (*all representing resident players*) between the original S1 and the original S2.	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.
4.3.2	In order to sort all the possible resident-exchanges, apply the following "comparison rules between two resident-exchanges" in the specified order (*i.e. if a rule does not discriminate between two exchanges, move to the next one*).	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*).
	The priority goes to the exchange having:	La priorità va agli scambi aventi:
	1. the smallest number of exchanged BSN(s) (e.g. exchanging just one BSN is better than exchanging two of them).	1 il minor numero di BSN scambiati (*ad es., scambiare un solo BSN è meglio che scambiarne due*).
	2. the smallest difference between "the sum of the BSN(s) moved from the original S2 to S1 and the sum of the BSN(s) moved from the original S1 to S2" (e.g. in a bracket containing eleven players, exchanging 6 with 4 is	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*

	better than exchanging 8 with 5; similarly exchanging 8+6 with 4+3 is better than exchanging 9+8 with 5+4; and so on).	*scambiare 8 con 5; analogamente, scambiare 8+6 con 4+3 è meglio che scambiare 9+8 con 5+4; e così via*).
	3. the largest differing BSN among those moved from the original S1 to S2 (*e.g. moving 5 from S1 to S2 is better than moving 4; similarly, 5-2 is better than 4-3; 5-4-1 is better than 5-3-2; and so on*).	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*).
	4. the smallest differing BSN among those moved from the original S2 to S1 (*e.g. moving 6 from S2 to S1 is better than moving 7; similarly, 6-9 is better than 7-8; 6-7-10 is better than 6-8-9; and so on*).	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*).
4.4	**Set of pairable MDPs**	**Set di MDP abbinabili**
4.4.1	A set of pairable MDP(s) is valid if it leaves a Limbo compliant with [C7] (see Article 2.4.2).	Un set di MDP abbinabili è valido se lascia un Limbo che rispetta [C7] (vedi Articolo 2.4.2).
4.4.2	Valid sets of pairable MDP(s) are sorted according to their smallest differing BSN.	I set validi di MDP abbinabili sono ordinati secondo il loro più piccolo BSN diverso.
4.5	**Next Element (follow-up of all Articles 4.2 to 4.4)**	**Elemento successivo (segue gli Articoli da 4.2 a 4.4)**
4.5.1	Any time an order has been established in accordance with Articles 4.2 to 4.4, any application of the corresponding article, will pick the next element in the sorting order.	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.
5.	**Colour Allocation Rules**	**Regole di assegnazione del colore**
5.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
5.2	For each pair apply (with descending priority):	Per ciascun abbinamento, applicare (con priorità decrescente) i seguenti criteri:
5.2.1	Grant both colour preferences.	Soddisfare entrambe le preferenze di colore.
5.2.2	Grant the stronger colour preference (see Article 1.7). If both are absolute (topscorers, see Article 1.8) grant the wider colour difference (see Article 1.6).	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).
5.2.3	Alternate the colours to the most recent time in which one player had White and the other Black. *Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.*	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.*
5.2.4	Grant the colour preference of the higher ranked player (see Article 1.2).	Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento (vedi Articolo 1.2).
5.2.5	If the higher ranked player has an odd TPN (see Article 1.1), give them the initial-colour; otherwise, give them the opposite colour.	Se il giocatore più in alto nell'ordinamento ha TPN (vedi Articolo 1.1) dispari, assegnargli il colore-iniziale; altrimenti, assegnargli il colore opposto.

C.04.4
Other FIDE-approved Pairing Systems
Altri Sistemi di Abbinamento approvati dalla FIDE

C.04.4.1
Dubov System
Sistema Dubov

Approvato dal FIDE Council il xx/xx/2025
In vigore dal 1 Febbraio 2026

0.			**Preface**	**Prefazione**
			The Dubov Swiss Pairing System is designed to maximise the fair treatment of the players. This means that a player having more points than another player during a tournament should have a higher performance rating as well. If the average rating of all players is nearly equal, like in a round robin tournament, the goal is reached. As a Swiss System is a statistical system, this goal can only be reached approximately. The approach is the attempt to equalise the average rating of the opponents (ARO, see Article 1.7) of all players of a scoregroup. Therefore, the pairing of a round will now pair players who have a low ARO against opponents who have high ratings.	*Il sistema di abbinamento Dubov è progettato per rendere massimamente equo il trattamento dei giocatori. Questo significa che un giocatore che nel corso del torneo ottiene un punteggio maggiore di un altro giocatore dovrebbe anche avere una rating performance migliore. Se il rating medio di tutti i giocatori è circa uguale, come in un girone all'italiana, l'obiettivo è raggiunto. Poiché un Sistema Svizzero è un sistema statistico, l'obiettivo può essere raggiunto solo approssimativamente. L'approccio utilizzato è quello di tentare di bilanciare il rating medio degli avversari (ARO, vedi l'Articolo 1.7) dei giocatori in ogni gruppo di punteggio. A questo scopo, l'abbinamento del turno opporrà giocatori con ARO basso ad avversari con rating elevato.*
1.			**Introductory Remarks and Definitions**	**Definizioni e note preliminari**
	1.1		**Rating**	**Rating**
		1.1.1	Each player must have a rating.	Ogni giocatore deve avere un rating.
		1.1.2	If a player does not have a rating, a provisional one must be assigned to the player by the Chief Arbiter.	Se un giocatore non ha un rating, l'Arbitro Principale gliene deve assegnare uno provvisorio.
	1.2		**Tournament Pairing Number ("TPN")**	**Numero di abbinamento nel torneo ("TPN")**
		1.2.1	For the definition and management of TPNs, see Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries).	Per la definizione e la gestione dei TPN, vedi l'Articolo 2 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri (Ordinamento iniziale e inserimenti tardivi).
		1.2.2	Each time a player's rating is introduced or modified before the pairing of the fourth round, the Chief Arbiter must recalculate the TPNs.	Ogni volta che si introduca o modifichi il rating di un giocatore prima dell'abbinamento del quarto turno, l'Arbitro Principale deve ricalcolare i TPN.
	1.3		**Scoregroups and Pairing Brackets**	**Gruppi di punteggio e bracket d'abbinamento**
		1.3.1	A scoregroup is composed of all the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è formato da tutti i giocatori con uno stesso punteggio.
		1.3.2	A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from the same scoregroup (called resident players) and (possibly) of players coming from lower scoregroups (called upfloaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori da abbinare; è composta da giocatori provenienti da uno stesso gruppo di punteggio (detti giocatori residenti) ed (eventualmente) da giocatori provenienti da gruppi di punteggio inferiori (detti *upfloater*).
	1.4		**Pairing-Allocated Bye**	**Bye assegnato dall'abbinamento**
			See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems *(Should the number of participants to be paired be odd, one participant is not paired. This participant receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes).*	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*).

1.5 Colour Difference

The colour difference of a player is the number of games played with White minus the number of games played with Black by this player.

1.6 Colour Preferences

The colour preference *(also called:* ***due colour****)* is the colour that a player should ideally receive for the next game.

1.6.1 An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two latest rounds they played. The preference is for White when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with Black. The preference is for Black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with White.

1.6.2 A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for Black) or -1 (preference for White).

1.6.3 A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game they played.

1.6.4 Players who did not play any games are considered to have a mild colour preference for Black.

1.7 Average Rating of Opponents (ARO)

1.7.1 ARO is defined for each player who has played at least one game. It is given by the sum of the ratings of the opponents the player met over-the-board *(i.e. only played games are used to compute ARO)*, divided by the number of such opponents, and rounded to the nearest integer number (the higher, if the division ends for 0.5).

1.7.2 ARO is computed for each player after each round as a basis for the pairings of the next round.

1.7.3 If a player has yet to play a game, their ARO is zero.

1.8 Maximum Upfloater

1.8.1 A player is said to be a maximum upfloater when they have already been upfloated a maximum number of times (MaxT).

1.8.2 MaxT is a parameter whose value depends on the number of rounds in the tournament (Rnds), and is computed with the following formula:

MaxT = 2 + [Rnds/5]

where [Rnds/5] means Rnds divided by 5 and rounded downwards.

1.9 Round-Pairing Outlook

1.9.1 The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] to [C3] (see Article 2.1) have been complied with.

1.9.2 The pairing process starts with the assignment of the

Differenze colore e preferenze di colore

La differenza colore di un giocatore è il numero di partite da questi giocate con il Bianco, meno il numero di partite giocate con il Nero.

Differenze colore e preferenze di colore

La preferenza di colore (*detta anche:* ***colore atteso***) è il colore che il giocatore dovrebbe idealmente ricevere per la prossima partita.

1. Una preferenza di colore assoluta si ha quando la differenza colore di un giocatore è maggiore di 1 o minore di -1, o quando un giocatore abbia avuto 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.
2. Una preferenza di colore forte si ha quando la differenza colore di un giocatore sia +1 (preferenza per il Nero) o –1 (preferenza per il Bianco).
3. Una preferenza debole di colore si ha quando la differenza colore di un giocatore è zero, ed è verso l'alternanza dei colori rispetto alla precedente partita giocata.
4. I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita si considerano avere una preferenza debole di colore per il Nero.

Rating medio degli avversari (ARO)

L'ARO è definito per ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita. È dato dalla somma dei rating degli avversari incontrati alla scacchiera (*cioè, solo le partite giocate sono considerate per il calcolo dell'ARO*), divisa per il numero di questi avversari e arrotondata all'intero più vicino (quello superiore se la divisione finisce con 0,5).

Dopo ogni turno si calcola l'ARO di ciascun giocatore, come base per l'abbinamento del turno successivo.

Se un giocatore non ha ancora giocato nessuna partita, il suo ARO è zero.

Upfloater massimali

Un giocatore è detto upfloater massimale quando è già stato trasferito al gruppo di punteggio superiore un numero massimo (MaxT) di volte.

MaxT è un parametro il cui valore dipende dal numero (Rnds) di turni del torneo, ed è calcolato con la seguente formula:

MaxT = 2 + [Rnds/5]

dove [Rnds/5] significa Rnds diviso per 5 ed arrotondato all'intero inferiore.

Panoramica dell'abbinamento di un turno

L'abbinamento di un turno (detto "*round-pairing*") è completo se sono stati abbinati tutti i giocatori (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) nel rispetto dei criteri assoluti C1-C3 (vedi Articolo 2.1).

Il processo di abbinamento inizia con l'attribuzione del bye

	pairing-allocated-bye (see Article 3.1) and continues with the pairing of all the scoregroups (see Article 3.2), in descending order of score, until the round-pairing is complete.	assegnato dall'abbinamento (vedi Articolo 3.1) e continua con l'abbinamento di tutti i gruppi di punteggio (vedi Articolo 3.2), in ordine di punteggio decrescente, fino a completare il round-pairing.
1.9.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do.	Se completare il round-pairing è impossibile, l'Arbitro Principale deve decidere cosa fare.
	Note: Article 2 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).	*Nota: L'Articolo 2 definisce i criteri che l'abbinamento di una bracket deve soddisfare (in ordine di priorità).*
	Article 3 defines the pairing procedures and Article 4 the sorting criteria used in them.	*L'Articolo 3 definisce le procedure d'abbinamento e l'Articolo 4 definisce i criteri di ordinamento ivi usati.*
	Article 5 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.	*L'Articolo 5 definisce le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il Bianco.*
2.	**Pairing Criteria**	**Criteri di abbinamento**
2.1	**Absolute Criteria**	**Criteri Assoluti**
	No pairing shall violate the following absolute criteria:	Nessun abbinamento può violare i seguenti criteri assoluti:
2.1.1	[C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (*Two participants shall not play against each other more than once*).	[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.*).
2.1.2	[C2] See the Basic Rules for Swiss, Article 4 (*A participant who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye*).	[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*).
2.1.3	[C3] Two players with the same absolute colour preference (see Article 1.6.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7).	[C3] Due giocatori con la stessa preferenza assoluta (vedi Articolo 1.6.1) non si devono abbinare tra loro (vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articoli 6 e 7).
2.2	**Completion Criterion**	**Criterio di Completamento**
2.2.1	[C4] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all players not yet paired.	[C4] Per tutti i giocatori non ancora abbinati, deve sempre esistere un abbinamento che rispetti tutti i criteri assoluti (vedi Articolo 2.1).
2.3	**Quality Criteria**	**Criteri di Qualità**
	To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per ottenere il miglior abbinamento possibile di una bracket, soddisfare quanto più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
2.3.1	[C5] Minimise the number of upfloaters.	[C5] Minimizzare il numero di upfloater.
2.3.2	[C6] Minimise the score differences (taken in descending order) in the pairs involving upfloaters, i.e. maximise the scores (taken in ascending order) of the upfloaters.	[C6] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) nelle coppie comprendenti upfloater, cioè massimizzare i punteggi degli upfloater ((preso in ordine crescente).
2.3.3	[C7] Minimise the number of players who do not get their colour preference.	[C7] Minimizzare il numero di giocatori che non ricevono la propria preferenza di colore.
2.3.4	[C8] Unless it is the last round, minimise the number of upfloaters who are maximum upfloaters (see Article 1.8).	[C8] Eccetto all'ultimo turno, minimizzare il numero di upfloater che sono upfloater massimali (vedi Articolo 1.8).
2.3.5	[C9] Unless it is the last round, minimise the number of times a maximum upfloater is upfloated.	[C9] Eccetto all'ultimo turno, minimizzare il numero di volte in cui un upfloater massimale viene trasferito al gruppo di punteggio superiore.
2.3.6	[C10] Unless it is the last round, minimise the number of upfloaters who upfloated in the previous round.	[C10] Eccetto all'ultimo turno, minimizzare il numero di upfloater trasferiti al gruppo di punteggio superiore nel turno precedente.
3.	**Pairing Procedures**	**Procedure di abbinamento**
3.1	**Pairing-Allocated-Bye Assignment**	**Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento**
	The pairing-allocated-bye is assigned to the player who:	Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito al giocatore che:

3.1.1	has neither received a pairing-allocated-bye, nor scored a (forfeit) win in the previous rounds (see [C2], Article 2.1.2)	non abbia ricevuto un bye assegnato dall'abbina-mento, né avuto vittorie a forfeit in turni precedenti (vedi [C2], Articolo 2.1.2)
3.1.2	allows a complete pairing of all the remaining players (see [C4], Article 2.2.1)	permetta l'abbinamento di tutti i rimanenti giocatori (vedi [C4], Articolo 2.2.1)
3.1.3	has the lowest score	abbia il punteggio minimo
3.1.4	has played the highest number of games	abbia giocato il maggior numero di partite
3.1.5	has the largest TPN (see Article 1.2)	ha il TPN più grande (vedi Articolo 1.2)
3.2	**Pairing Process for a Bracket**	**Processo di abbinamento della bracket**
3.2.1	Determine the minimum number of upfloaters needed to obtain a legal pairing of all the (remaining) resident players of the scoregroup. *Note: A pairing is legal when the criteria [C1], [C3] and [C4] (see Articles 2.1.1, 2.1.3 and 2.2.1 respectively) are complied with.*	Si determina il numero minimo di upfloater necessari per ottenere un abbinamento legale di tutti i (rimanenti) giocatori residenti del gruppo di punteggio. *Nota: un abbinamento è legale quando soddisfa i criteri C1, C3 e C4 (vedi rispettivamente gli Articoli 2.1.1, 2.1.3 e 2.2.1).*
3.2.2	Choose the first set of upfloaters (first in the order given by Article 4.2) that, together with the (remaining) resident players of this scoregroup, produces a pairing that complies at best with all the pairing criteria ([C1] to [C10], see Articles 2.1 to 2.3). *Note: To choose the best set of upfloaters, consider that the ensuing bracket (residents + upfloaters) is paired better than another one if it better satisfies a quality criterion ([C5] to [C10], see Article 2.3) of higher priority.*	Scegliere il primo insieme di upfloater (primo nell'ordine dato dall'Articolo 4.2) che, insieme con i (rimanenti) giocatori residenti del gruppo di punteggio, produca un abbinamento che soddisfi al meglio i criteri di abbinamento (da [C1] a [C10], vedi articoli da 2.1 a 2.3). *Nota: per scegliere l'insieme migliore di upfloater, si consideri che la bracket così formata (residenti più upfloater) è abbinata meglio di un'altra se soddisfa meglio un criterio di qualità ([C5]-[C10], vedi Articolo 2.3) di priorità maggiore.*
3.2.3	The players of the bracket are divided in two subgroups: 1. **G1** This subgroup initially contains the players who have a colour preference for White, unless all the players in the bracket have yet to play a game *(like, for instance, in the first round)*. In the latter case, this subgroup contains the first half of the players of the bracket (according to their TPN). 2. **G2** This subgroup initially contains the remaining players of the bracket.	I giocatori della bracket vengono divisi in due sottogruppi: 1. **G1** Questo sottogruppo inizialmente contiene i giocatori che hanno preferenza di colore per il Bianco, tranne qualora tutti i giocatori della bracket non abbiano ancora giocato nessuna partita (*come, ad esempio, al primo turno*). In quest'ultimo caso, il sottogruppo contiene la prima metà dei giocatori della bracket (secondo il relativo TPN). 2. **G2** Questo sottogruppo inizialmente contiene i restanti giocatori della bracket.
3.2.4	G1/G2 re-composition 1. If players from the smaller subgroup (or from G1, if their sizes are equal) must unavoidably be paired together, a number of players equal to the number of such pairs must be shifted from that subgroup into the other one. Find the **best** set of such players and proceed with the shift. 2. Now, if the number of players in (the possibly new) G1 is different from the number of players in (the possibly new) G2, in order to equalise the size of the two subgroups, extract the best set of players from the larger subgroup, and shift those players into the smaller subgroup. *Note: **Best**, in both instances, means the first set of players (first in the order given by Article 4.3) that can yield a legal pairing that complies at best with [C7] (see Article 2.3.3).*	Ricomposizione di G1/G2 1. Se alcuni giocatori del sottogruppo più piccolo (o di G1, se i sottogruppi sono ugualmente numerosi) devono per forza essere abbinati tra loro, un numero di giocatori pari al numero di queste coppie deve essere trasferito da questo sottogruppo all'altro. Trovare il **migliore** insieme di tali giocatori e procedere al trasferimento. 2. Se ora in G1 (eventualmente modificato) il numero di giocatori è diverso dal numero di giocatori di G2 (eventualmente modificato), estrarre il migliore insieme possibile di giocatori dal sottogruppo più numeroso e trasferire questi giocatori nel sottogruppo meno numeroso, al fine di rendere uguali le dimensioni dei due sottogruppi. *Nota: per **migliore** si intende in entrambi i casi il primo insieme di giocatori (primo nell'ordine dato dall'Articolo 4.3) che possa restituire un abbinamento legale che soddisfi al meglio [C7] (vedi Articolo 3.3.3).*
3.2.5	Sort the players in (the possibly new) G1 in order of ascending ARO or, when AROs are equal, according to their ascending TPN. S1 is the subgroup resulting from such sorting.	Disporre i giocatori di G1 (eventualmente modificato) in ordine di ARO crescente o, a parità di ARO, secondo i relativi TPN in ordine crescente. S1 è il sottogruppo risultante da questo ordinamento.

	Note: The sorting of G2 players is described in Article 4.3.	*Nota: L'ordinamento dei giocatori di G2 è descritto nell'Articolo 4.3.*
3.2.6	Choose T2, which is the first such transposition of G2 players (transpositions are sorted by Article 4.4) that can yield a legal pairing, according to the following generation rule: the first player of S1 is paired with the first player of T2, the second player of S1 with the second player of T2, and so on.	Scegliere T2, che è la prima trasposizione dei giocatori di G2 (le trasposizioni sono ordinate secondo la regola D.3) che possa restituire un abbinamento legale secondo la seguente regola di generazione: il primo giocatore di S1 è abbinato con il primo giocatore di T2, il secondo giocatore di S1 con il secondo di T2 e così via.
4.	**Sorting Criteria**	**Criteri di ordinamento**
4.1	**Generalities**	**Introduzione**
	In the articles of this section, the schema below is followed:	Negli articoli di questa Sezione, si segue questo schema:
4.1.1	A pool of P players is selected.	Si sceglie un pool P di giocatori.
4.1.2	Each player in the pool is assigned a sequence number (from #1 to #P) according to a primary sorting criterion.	Ad ogni giocatore del gruppo si assegna un numero di sequenza (da #1 a #P) secondo un criterio principale di ordinamento.
4.1.3	In order to select a set of K such players, the sets are sorted according to the smallest differing sequence number of their members. For instance, with K=2, the set {#1,#2} will precede {#1,#3}, the set {#1,#P} will precede {#2,#3}, and so on.	Per selezionare un insieme di K tra questi giocatori, gli insiemi verranno ordinati secondo il numero di sequenza diverso più piccolo dei rispettivi membri,. Ad esempio, con K=2, l'insieme {#1, #2} precederà {#1, #3}, l'insieme {#1, #P} precederà {#2, #3} e così via.
4.2	**Sorting the Upfloaters**	**Ordinamento degli upfloater**
4.2.1	All those players that have a lower score than the resident players of the scoregroup to be paired, are possible upfloaters and constitute the selected pool (see Article 4.1.1).	Tutti i giocatori che hanno un punteggio minore dei giocatori residenti del gruppo di punteggio da abbinare sono possibili upfloater e costituiscono il pool selezionato (vedi Articolo 4.1.1).
4.2.2	Each possible upfloater receives a sequence number, according to their descending score and, when scores are equal, to their ascending TPN.	Ogni possibile upfloater riceve un numero di sequenza, secondo il proprio punteggio preso in ordine decrescente e, a parità di punteggio, al proprio TPN preso in ordine crescente.
4.2.3	Compliance with criteria [C5] and [C6] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2) determines the number of upfloaters and their scores in valid sets.	La conformità ai criteri [C5] e [C6] (vedi Articoli 2.3.1 e 2.3.2) determina il numero di upfloater ed il loro punteggio nei set validi.
4.3	**Sorting the Shifters**	**Ordinamento degli "shifter"**
	Any player in the bracket having a colour preference for White (Black) is a possible White (resp. Black) shifter. The need for shifters arises when, in order to make or complete a pairing, some players seeking a colour are shifted to the subgroup of players initially seeking the other colour.	Qualunque giocatore della bracket che abbia una preferenza di colore per il Bianco (Nero) è un possibile shifter Bianco (Nero). La necessità di avere degli shifter si presenta quando, per fare o completare un abbinamento, alcuni giocatori che aspettano un colore sono trasferiti al sottogruppo dei giocatori che inizialmente attendevano il colore opposto.
4.3.1	The possible White (resp. Black) shifters constitute the selected pool (see Article 4.1.1).	I possibili shifter Bianchi (rispettivamente, Neri) costituiscono il pool selezionato (vedi Articolo 4.1.1).
4.3.2	White seekers are sorted in order of ascending ARO or, when AROs are equal, ascending TPN. Black seekers are sorted according to their ascending TPN.	I giocatori che aspettano il Bianco sono ordinati per ARO crescente o, a parità di ARO, per TPN crescente. I giocatori che aspettano il Nero sono ordinati per TPN crescente.
4.3.3	With the list sorted as in 4.3.2, assign the sequence numbers, starting with the player in the (remaining) middle of the list or, when two players are in the (remaining) middle, to the one with a higher position in the list.	Con la lista ordinata come da 4.3.2, assegnare i numeri di sequenza cominciando dal giocatore nella posizione centrale (della parte rimanente) della lista o, quando nella posizione centrale (del rimanente) ci siano due giocatori, quello dei due che è in posizione superiore nella lista.
	Example: If the sorted list contains seven players (in order: A, B, C, D, E, F, G), #1 goes to D (middle of the seven players), #2 to C (higher between C and E, both in the middle of the remaining six players), #3 to E (middle of the remaining five	*Esempio: se la lista ordinata contiene sette giocatori (in ordine: A, B, C, D, E, F, G), il #1 va a D (elemento centrale dei sette giocatori), il #2 a C (superiore tra C ed E, entrambi al centro dei rimanenti sei giocatori), il #3 ad E (centrale dei cinque giocatori*

		players), #4 to B, #5 to F, #6 to A, #7 to G.	*rimanenti), il #4 a B, il #5 ad F, il #6ad A, il #7 a G.*
		Rationale: Since the system tries to equalise the ARO of the White seekers (while the Black seekers are "tools" for reaching this goal), it is statistically better to shift White seekers with AROs in the middle *(their ARO is probably already equalised)*, and Black seekers with ratings in the middle *(because ARO equalisation is usually performed better by Black seekers with extreme ratings).*	**Ratio**: Poiché il sistema cerca di equalizzare l'ARO dei giocatori che aspettano il Bianco (mentre quelli che aspettano il Nero sono lo "strumento" per raggiungere questo scopo), è statisticamente meglio trasferire i giocatori che aspettano il Bianco con ARO medi (perché i loro ARO sono probabilmente già equalizzati) e giocatori che aspettano il Nero con rating medi (perché l'equalizzazione dell'ARO di solito risulta migliore usando giocatori che aspettano il Nero con rating estremi).
4.4		**Sorting G2 Players (Transpositions)**	**Ordinamento dei giocatori di G2 (Trasposizioni)**
	4.4.1	The players involved are the ones that end up in the G2 subgroup after the manoeuvres described in Article 2.2.4. Such players constitute the selected pool (see Article 4.1.1).	I giocatori interessati sono quelli che si ritrovano nel sottogruppo G2 dopo le manovre descritte all'art. 2.2.4. Questi giocatori costituiscono il pool selezionato (vedi l'Articolo 4.1.1).
	4.4.2	The players in the G2 pool are assigned sequence numbers according to their ascending TPN. The sorted sets of G2 players are also called Transpositions.	Si assegna un numero di sequenza ad ogni giocatore del pool G2 per TPN crescente. Gli insiemi ordinati di giocatori di G2 sono detti anche Trasposizioni.
		Note: If, for instance, players A, B, C (listed according to their ascending TPN) are in G2, the different Transpositions are {A, B, C} {A, C, B} {B, A, C} {B, C, A} {C, A, B} and {C, B, A}, in that exact order.	*Nota: Se, ad esempio, in G2 ci sono i giocatori A, B, C (elencati per TPN crescente), le diverse Trasposizioni sono {A, B, C} {A, C, B} {B, A, C} {B, C, A} {C, A, B} e {C, B, A}, in questo esatto ordine.*
5.		**Colour Allocation Rules**	**Regole di assegnazione del colore**
5.1		The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
5.2		For each pair apply (with descending priority):	Per ogni coppia applicare (con priorità decrescente):
	5.2.1	When both players have yet to play a game, if the higher ranked player *(i.e. the player who has more points or, when points are equal,has a smaller TPN)* has an odd TPN, give them the initial-colour; otherwise give them the opposite colour.	Quando entrambi i giocatori non abbiano ancora giocato nessuna partita: se il giocatore con posizione superiore nell'ordinamento (*cioè, il giocatore che ha più punti o, a parità di punteggio, un TPN minore*) ha un TPN dispari, assegnargli il colore-iniziale; in caso contrario, assegnargli il colore opposto.
	5.2.2	Grant both colour preferences.	Soddisfare entrambe le preferenze di colore.
	5.2.3	Grant the stronger colour preference.	Soddisfare la preferenza di colore più forte.
	5.2.4	Alternate the colours to the most recent time in which one player had White and the other Black.	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il Bianco e l'altro il Nero.
		Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	*Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 3.4 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.*
	5.2.5	Grant the colour preference of the higher ranked player (see Article 5.2.1).	Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento (vedi l'Articolo 5.2.1).

C.04.4.2
Burstein System
Sistema Burstein

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

0.	**Preface**	**Prefazione**
	The BURSTEIN Swiss Pairing System is designed to maximise the fair treatment of players - in the sense that players having the same score should have met an average opposition as equal as possible during a tournament.	Il sistema di abbinamento Svizzero BURSTEIN è progettato per rendere il più possibile equo il trattamento dei giocatori, nel senso che giocatori con lo stesso punteggio dovrebbero aver incontrato un'opposizione media il più possibile equivalente.
	The system evaluates the strength of the opposition by means of an Index that only uses current data of the tournament, and it is based on tie-break derived method(s) (Ratings are taken into account only when everything else is equal - see Articles 1.7 and 1.8). If this Index gives a nearly equal evaluation of all players in the same scoregroup, the goal is reached. Nevertheless, since a Swiss System is a more or less statistical system, this goal can only be reached approximately.	Il Sistema valuta la forza dell'opposizione per mezzo di un Indice che usa solo i dati attuali del torneo, ed è basato su metodi derivati dagli spareggi tecnici (i rating sono presi in considerazione solo a parità di tutto il resto, vedi Articoli 1.7 e 1.8). L'obiettivo è raggiunto se questo Indice dà una valutazione circa uguale per tutti i giocatori di uno stesso gruppo di punteggio. Non di meno, poiché un Sistema Svizzero è più o meno un sistema statistico, questo obiettivo può essere raggiunto approssimativamente.
	The approach is to attempt to equalise the Index of all players in each scoregroup. Once the system is properly seeded (by pairing a number of early rounds using traditional methods - see Article 1.6), the Index becomes a good evaluator of players' strength. Henceforth, in each round, the system will try to pair players who have a high Index with players who have a low Index within the same scoregroup. Although the immediate effect of this manoeuvre is negligible (the Index is based on opponents' scores, and the players paired together often have equal scores), in the long run the desired effect is achieved (approximately, as mentioned above).	L'approccio usato tenta di equalizzare l'Indice di tutti i giocatori in ciascun gruppo di punteggio. Dopo che il sistema sia stato correttamente inizializzato (abbinando un certo numero di turni iniziali con sistemi tradizionali, vedi Articolo 1.6), l'Indice diventa una buona misura della forza dei giocatori. Pertanto, ad ogni turno il sistema cercherà di abbinare giocatori con un Indice alto con giocatori con un Indice basso nello stesso gruppo di punteggio. Benché l'effetto immediato di questa strategia sia trascurabile (l'Indice si basa sui punteggi degli avversari, e i giocatori abbinati tra loro hanno spesso gli stessi punteggi), nel lungo termine si raggiunge l'effetto desiderato (in maniera approssimata, come detto sopra).
1.	**Introductory Remarks and Definitions**	**Note e definizioni iniziali**
1.1	**Tournament Pairing Number ("TPN")**	**Numero di abbinamento nel torneo ("TPN")**
	For the definition and management of TPNs, see Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries).	Per la definizione e la gestione dei TPN, vedi l'Articolo 2 delle Regole generali di trattamento per tornei Svizzeri (Ordinamento iniziale e inserimenti tardivi).
1.2	**Scoregroups and Pairing Brackets**	**Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento**
1.2.1	A scoregroup is composed of all the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da tutti i giocatori con lo stesso punteggio.
1.2.2	A (pairing) bracket is a group of players to be paired. It is composed of players coming from a scoregroup (called resident players) and (possibly) of players who remained unpaired after the pairing of the previous bracket (called incoming floaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori che devono essere abbinati tra loro. È composta da giocatori provenienti da un gruppo di punteggio (detti giocatori residenti) e (eventualmente) da giocatori rimasti spaiati dopo l'abbinamento della bracket precedente (detti floater entranti).
1.3	**Pairing-Allocated Bye**	**Bye assegnato dall'abbinamento**
	See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems *(Should the number of participants to be paired be odd, one participant is not paired. This participant receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour and as many points as are rewarded for a win, unless the rules of the tournament state otherwise. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes).*	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 patta, a meno che le regole del torneo non stabiliscano diversamente. Questo numero di punti sarà lo stesso per tutti i bye assegnati dall'abbinamento*).

1.4	**Colour Difference**	**Differenza di colore**
	The colour difference of a player is the number of games played with White minus the number of games played with Black by this player.	La differenza colore di un giocatore è il numero di partite che ha giocate con il Bianco meno il numero di partite giocate con il Nero.
1.5	**Colour Preferences**	**Preferenza di colore**
	The colour preference (also called: due colour) is the colour that a player should ideally receive for the next game. It can be determined for each player who has played at least one game.	La preferenza di colore (detta anche: colore atteso) è il colore che un giocatore dovrebbe idealmente ricevere nella successiva partita. Può essere determinata per ogni giocatore che abbia giocato almeno una partita.
1.5.1	An absolute colour preference occurs when a player's colour difference is greater than +1 or less than -1, or when a player had the same colour in the two last rounds they played. The preference is for White when the colour difference is less than -1 or when the last two games were played with Black. The preference is for Black when the colour difference is greater than +1, or when the last two games were played with White.	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.
1.5.2	A strong colour preference occurs when a player's colour difference is +1 (preference for Black) or -1 (preference for White).	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).
1.5.3	A mild colour preference occurs when a player's colour difference is zero, the preference being to alternate the colour with respect to the previous game they played.	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.
1.5.4	Players who did not play any games have no colour preference (the preference of their opponents is granted).	I giocatori che non abbiano giocato alcuna partita non hanno alcuna preferenza di colore (viene soddisfatta la preferenza dell'avversario).
1.6	**Seeding Rounds**	**Turni di inizializzazione**
1.6.1	In order to properly seed the system, some initial rounds, called seeding rounds, are paired following the rules of the FIDE (Dutch) System.	Per inizializzare correttamente il sistema, alcuni turni iniziali, detti turni di inizializzazione, sono abbinati seguendo le regole del Sistema Svizzero FIDE (Olandese).
1.6.2	The number of seeding rounds is equal to half the number of rounds in the tournament (rounded down) or 4 (four), whichever is lower.	Il numero di turni d'inizializzazione è uguale al minimo tra la metà del numero di turni del torneo (arrotondata per difetto) o 4 (quattro).
1.7	**Opposition Evaluation**	**Valutazione dell'opposizione**
	During the pairing process, the players in a bracket need to be sorted (see Articles 2.1.5, 5.2.1, 5.2.5, 4.1), by applying some or all of the methods defined here, as directed by Article 1.8.1.	Durante il processo di abbinamento, i giocatori della bracket vanno ordinati (vedi gli Articoli 2.1.5, 5.2.1, 5.2.5, 4.1) applicando alcuni o tutti tra i metodi qui definiti, come stabilito dall'Articolo 1.8.1.
1.7.1	**Sorting Methods**	**Metodi di ordinamento**
	1. **Buchholz**	1. **Buchholz**
	It is the sum of the (current) scores of the opponents the player met.	È la somma dei punteggi (attuali) degli avversari che il giocatore ha incontrato.
	2. **Sonneborn-Berger**	2. **Sonneborn-Berger**
	It is the sum of the products given by the points the player earned against each opponent times the (current) scores of that opponent.	È la somma dei prodotti dati dai punti ottenuti dal giocatore contro l'avversario moltiplicati per il punteggio (attuale) dell'avversario.
	Note: If the standard scoring system is used, the above means the sum of the score of the opponents a player has defeated plus half the sum of the score of the opponents with whom they have drawn.	*Nota: se si usa il sistema di punteggio standard, la definizione data sopra significa la somma dei punti degli avversari che il giocatore ha sconfitto più la metà della somma dei punti degli avversari con i quali il giocatore ha pareggiato.*
1.7.2	**Common Rules**	**Regole comuni**
	1. **Unplayed Games**	1. **Partite non giocate**

If a player does not play in a round, the round shall be considered as one in which that player played against himself getting the result (win, draw, loss) that yields the same number of points as registered for the standings (and the future pairings).

Exception: if a player has a series of consecutive zero-point-byes up to the current round, each of the ones gathered in previous rounds, for the benefit of the player's actual over-the-board opponents, is considered as a draw.

2. **Acceleration Methods**
If virtual points are used (e.g. with the Baku Acceleration Method - see FIDE-approved Accelerated Systems), such virtual points shall be excluded from the computation of any method.

Se il giocatore non ha giocato in un turno, quest'ultimo sarà considerato come se il giocatore avesse incontrato sé stesso, ottenendo un risultato (vittoria, pareggio, sconfitta) che dà lo stesso numero di punti registrato per la classifica (e per gli abbinamenti dei turni successivi).

Eccezione: se fino al turno corrente un giocatore ha una serie di bye a zero punti, per il calcolo relativo agli avversari effettivamente incontrati dal giocatore, ciascuno dei bye ottenuti nei turni precedenti è considerato come una patta.

2. **Metodi di accelerazione**

Se si usano punti virtuali (ad esempio con il Metodo di accelerazione Baku, vedi Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE), questi punti virtuali saranno esclusi dal calcolo di ogni metodo.

1.8 Ranking Order

After the seeding rounds (see Article 1.6), for pairings purposes only, the players in a bracket are ranked in order of, respectively:

Ordinamento

Dopo i turni di inizializzazione (vedi l'Articolo 1.6), per i soli scopi dell'abbinamento, i giocatori della bracket sono messi in ordine rispettivamente per:

1.8.1 (Opposition Evaluation) Index, which is a sequence of the methods seen in Article 1.7.1, to be applied in the following order *(any subsequent method is used when preceding method(s) yield equal values)*:

1. Buchholz (see Article 1.7.1.1)
2. Sonneborn-Berger (see Article 1.7.1.2)

Indice (di valutazione dell'opposizione), che è una sequenza dei metodi descritti nell'Articolo 1.7.1, da applicarsi nell'ordine seguente *(ogni metodo successivo si usa quando il metodo precedente restituisce risultati uguali)*:

1. Buchholz (vedi Articolo 1.7.1.1)
2. Sonneborn-Berger (vedi Articolo 1.7.1.2)

1.8.2 TPN, in ascending order (see Article 1.1)

TPN in ordine crescente (vedi Articolo 1.1).

Note: Players' scores are not used in the pairing ranking order.

Nota: i punteggi dei giocatori non sono usati nell'ordinamento per l'abbinamento.

1.9 Round-Pairing Outlook

Note: This outlook is valid after the seeding rounds (see Article 1.6) have been completed.

Panoramica dell'abbinamento di un turno

Nota: Questa panoramica vale dopo che i turni di inizializzazione sono stati completati (vedi Articolo 1.6).

1.9.1 The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] to [C3] (see Article 3.1) have been complied with.

L'abbinamento di un turno (detto "*round-pairing*") è completo se tutti i giocatori sono stati abbinati (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti da [C1] a [C3] (vedi Articolo 3.1) sono soddisfatti.

1.9.2 The pairing process starts with the assignment of the pairing-allocated-bye (see Article 2.1) and continues by pairing the top scoregroup, and then bracket by bracket until all the scoregroups, in descending order, have been used and the round-pairing is complete.

Il processo di abbinamento inizia con l'attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento (vedi l'Articolo 2.1) e prosegue con l'abbinamento del gruppo di punteggio a punteggio maggiore, proseguendo bracket dopo bracket fino a che siano stati usati tutti i gruppi di punteggio, in ordine discendente, e l'abbinamento del turno sia completo.

1.9.3 If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do.

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

Note: Article 2 defines all the criteria that the pairing of a bracket has to satisfy (in order of priority).

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

Article 3 defines the pairing procedures and Article 4 the sorting criterion used in them.

L'Articolo 3 definisce le procedure di abbinamento e l'Articolo 4 i criteri di ordinamento ivi usati.

Article 5 defines the colour allocation rules that determine which players will play with White.

L'Articolo 5 descrive le regole di assegnazione del colore che determinano quali giocatori avranno il bianco.

2. Pairing Criteria

Criteri di abbinamento

2.1 Absolute Criteria

No pairing shall violate the following absolute criteria:

Criteri assoluti

Nessun abbinamento deve violare i seguenti criteri assoluti:

2.1.1	[C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 *(Two participants shall not play against each other more than once).*	[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.*).
2.1.2	[C2] See the Basic Rules for Swiss, Article 4 *(A participant who has already received a pairing-allocated bye, or has already scored in one single round, without playing, as many points as rewarded for a win, shall not receive the pairing-allocated bye).*	[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*).
2.1.3	[C3] Two players with the same absolute colour preference (see Article 1.5.1) shall not meet (see the Basic Rules for Swiss, Articles 6 and 7).	[C3] Due giocatori con la stessa preferenza assoluta (vedi Articolo 1.5.1) non si devono abbinare tra loro (vedi le Regole di base per i Sistemi Svizzeri, Articoli 6 e 7).
2.2	**Completion Criterion**	**Criterio di completamento**
2.2.1	[C4] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all players not yet paired.	[C4] Per tutti i giocatori non ancora abbinati, deve sempre esistere un abbinamento che rispetti tutti i criteri assoluti (vedi Articolo 2.1).
2.3	**Quality Criteria**	**Criteri di qualità**
	To obtain the best possible pairing for a bracket, comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per ottenere il miglior abbinamento possibile per una bracket, si devono soddisfare il più possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
2.3.1	[C5] Maximise the number of pairs *(equivalent to: minimise the number of outgoing floaters).*	[C5] Massimizzare il numero di coppie (*equivale a: minimizzare il numero di downfloater*).
2.3.2	[C6] Minimise the scores (taken in descending order) of the outgoing floaters.	[C6] Minimizzare i punteggi (presi in ordine decrescente) dei floater uscenti.
2.3.3	[C7] Choose the outgoing floaters so that in the following bracket every criterion from [C1] to [C6] (see Articles 2.1 to 2.3.2) is complied with.	[C7] Scegliere l'insieme dei floater in modo da soddisfare tutti i criteri da [C1] a [C6] (vedi Articoli da 2.1 a 2.3.2) nella bracket seguente.
2.3.4	[C8] Minimise the number of players who do not get their colour preference.	[C8] Minimizzare il numero di giocatori dei quali non viene soddisfatta la preferenza di colore.
3.	**Pairing Procedures**	**Procedure di abbinamento**
3.1	**Pairing-Allocated-Bye Assignment**	**Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento**
	The pairing-allocated-bye is assigned to the player who:	Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito a un giocatore che:
3.1.1	has neither received a pairing-allocated-bye, nor scored a (forfeit) win in the previous rounds (see [C2], Article 2.1.2)	non abbia né ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, né ottenuto una vittoria (a forfeit) in un turno precedente (vedi [C2], Articolo 2.1.2)
3.1.2	allows a complete pairing of all the remaining players (see [C4], Article 2.2.1)	consenta un completo abbinamento dei giocatori rimanenti (vedi [C4], Articolo 2.2.1)
3.1.3	has the lowest score	abbia il punteggio più basso
3.1.4	has played the highest number of games	abbia giocato il maggior numero di partite
3.1.5	occupies the lowest ranking (according to Article 1.8)	occupi la posizione inferiore nell'ordinamento (secondo l'Articolo 1.8)
3.2	**Pairing Process for a Bracket**	**Processo di abbinamento per una bracket**
3.2.1	**Preparation**	**Preparazione**
	1. The pairing of a bracket is composed of pairs and outgoing floaters.	1. L'abbinamento di una bracket è composto di coppie e di floater uscenti.
	2. Determine the maximum number of pairs that can be obtained in the current bracket while complying with criteria from [C1] to [C5] (see Articles 2.1.1 to 2.3.1).	2. Determinare il massimo numero di coppie che si possono ottenere nella bracket corrente adempiendo ai criteri da [C1] a [C5] (vedi Articoli da 2.1.1 a 2.3.1).
	3. This automatically determines the number of outgoing floaters.	3. Questo determina automaticamente il numero di floater uscenti.
3.2.2	**Operations**	**Esecuzione**

	1. Choose the first pairing (as ordered according to Article 4) that complies best with all the pairing criteria ([C1] to [C8], see Articles 2.1 to 2.3).	1. Scegliere il primo abbinamento (nell'ordine indicato dall'Articolo 4) che meglio soddisfi tutti i criteri di abbinamento (da [C1] a [C8], vedi Articoli da 2.1 a 2.3).
	2. Consider that a pairing is better than another if it better satisfies a quality criterion ([C5]–[C8], see Article 2.3) of higher priority.	2. Si consideri che un abbinamento è migliore di un altro se soddisfa meglio un criterio di qualità ([C5]–[C8], vedi Articolo 2.3) di priorità superiore.
4.	**Order of Pairings**	**Ordine degli abbinamenti**
4.1	All players in the bracket shall be tagged with consecutive in-bracket sequence-numbers (BSN for short) representing their respective ranking order (according to Article 1.8) in the bracket (i.e. 1, 2, 3, 4, ...).	A ciascun giocatore della bracket sarà assegnato un numero progressivo di sequenza nella bracket (abbreviato in BSN), che rappresenta il rispettivo ordine (secondo l'Articolo 1.8) nel ranking della bracket (cioè 1, 2, 3, 4, ...)
4.2	The bracket is then extended, adding a number of virtual players equal to the number of outgoing floaters (see [C5], Article 2.3.1). All those virtual players are assigned a BSN equal to zero, meaning that their opponent shall float.	La bracket è quindi estesa con l'aggiunta di un numero di giocatori virtuali uguale al numero di float uscenti (vedi [C5], Articolo 2.3.1). A tutti questi giocatori virtuali è assegnato un BSN uguale a zero, indicante che i loro avversari dovranno flottare.
4.3	In order to sort all the possible pairings, apply the following rule: a pairing precedes another if its BSN #1's opponent has a larger BSN (i.e. lower ranking) than the other's. If BSN #1's opponents are the same, then compare BSN #2's opponents; and so on.	Per ordinare tutti i possibili abbinamenti, applicare la seguente regola: un abbinamento ne precede un altro se l'avversario del BSN #1 ha un BSN maggiore (cioè un ranking minore) rispetto all'altro abbinamento. Se gli avversari del BSN #1 sono gli stessi, si confrontano gli avversari del BSN #2 e così via.
	Note: Let us assume that the bracket contains six players (1 to 6) and only two pairs can be made, so there are two downfloaters. Then, we add two zeroes to indicate this. The first candidate pairing is 1-6, 2-5, 3-0, 4-0. Then we have, in order (left to right):	*Nota: Supponiamo che la bracket contenga sei giocatori (da 1 a 6) e si possano realizzare solo due coppie, per cui si abbiano due downfloater. Per indicare questo, aggiungiamo quindi due zeri. Il primo candidato è 1-6, 2-5, 3-0, 4-0. Quindi abbiamo, in ordine (da sinistra a destra):*

1-6, 2-4, 3-0, 5-0	1-6, 2-3, 4-0, 5-0	1-6, 2-0, 3-5, 4-0	1-6, 2-0, 3-4, 5-0	1-6, 2-0, 3-0, 4-5
1-5, 2-6, 3-0, 4-0	1-5, 2-4, 3-0, 6-0	1-5, 2-3, 4-0, 6-0	1-5, 2-0, 3-6, 4-0	1-5, 2-0, 3-4, 6-0
1-5, 2-0, 3-0, 4-6	1-4, 2-6, 3-0, 5-0	1-4, 2-5, 3-0, 6-0	1-4, 2-3, 5-0, 6-0	1-4, 2-0, 3-6, 5-0
1-4, 2-0, 3-5, 6-0	1-4, 2-0, 3-0, 5-6	1-3, 2-6, 4-0, 5-0	1-3, 2-5, 4-0, 6-0	1-3, 2-4, 5-0, 6-0
1-3, 2-0, 4-6, 5-0	1-3, 2-0, 4-5, 6-0	1-3, 2-0, 4-5, 6-0	1-3, 2-0, 4-0, 5-6	1-2, 3-6, 4-0, 5-0
1-2, 3-5, 4-0, 6-0	1-2, 3-4, 5-0, 6-0	1-2, 3-0, 4-6, 5-0	1-2, 3-0, 4-5, 6-0	1-2, 3-0, 4-0, 5-6
1-0, 2-6, 3-5, 4-0	1-0, 2-6, 3-4, 5-0	1-0, 2-6, 3-0, 4-5	1-0, 2-5, 3-6, 4-0	1-0, 2-5, 3-4, 6-0
1-0, 2-5, 3-0, 4-6	1-0, 2-4, 3-6, 5-0	1-0, 2-4, 3-5, 6-0	1-0, 2-4, 3-0, 5-6	1-0, 2-3, 4-6, 5-0
1-0, 2-3, 4-5, 6-0	1-0, 2-3, 4-0, 5-6	1-0, 2-0, 3-6, 4-5	1-0, 2-0, 3-5, 4-6	1-0, 2-0, 3-4, 5-6.

5.	**Colour Allocation Rules**	**Regole di assegnazione del colore**
5.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
5.2	For each pair apply (with descending priority):	Per ciascuna coppia, applicare i seguenti criteri (con priorità decrescente):
5.2.1	When both players have yet to play a game, if the higher ranked player (according to Article 1.8) has an odd TPN, give them the initial-colour; otherwise, give them the opposite colour.	Se entrambi i giocatori devono ancora giocare una partita: se il giocatore più in alto nell'ordinamento (secondo l'Articolo 1.8) ha TPN dispari, assegnargli il colore-iniziale; altrimenti assegnargli il colore opposto.
5.2.2	Grant both colour preferences.	Soddisfare entrambe le preferenze di colore.
5.2.3	Grant the stronger colour preference.	Soddisfare la preferenza di colore più forte.
5.2.4	Alternate the colours to the most recent time in which one player had White and the other Black.	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il Bianco e l'altro il Nero.
	Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	*Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 3.4 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.*
5.2.5	Grant the colour preference of the higher ranked player (see Article 1.8).	Soddisfare la preferenza di colore del giocatore più in alto nell'ordinamento (vedi l'Articolo 1.8).

C.04.4.3
Lim System
Sistema Lim

	Approved by the General Assembly of 1987	Approvato dall'Assemblea Generale 1987.
	Amended by the 1988, 1989, 1997, 1998 General Assemblies and 1999 Executive Board.	Emendato dalle Assemblee Generali del 1988, 1989, 1997, 1998 e dal Comitato Esecutivo del 1999.
	Approved by the Council on 28/10/2025	Approvato dal FIDE Council del 28/10/2025
	Applied from 1st February, 2026	In vigore da 1° Febbraio 2026
	General Pairing Rules	**Regole generali di abbinamento**
1.	**Awarding the pairing-allocated bye**	**Attribuzione del bye assegnato dall'abbinamento**
1.1	In addition of what is stated in Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems, the pairing-allocated bye is awarded to the player with the lowest rank in the lowest scoregroup.	Oltre a quanto stabilito dall'Articolo 3 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri, il bye assegnato dall'abbinamento viene attribuito al giocatore posto più in basso nell'ordinamento nel gruppo di punteggio inferiore.
2.	**Pairing a Scoregroup**	**Abbinamento di un gruppo di punteggio**
2.1	Two players who have not yet played each other are said to be compatible provided that the pairing will not require either player to have the same colour in three successive rounds, or to have three more of one colour than the other.	Due giocatori che non abbiano ancora giocato tra loro si dicono compatibili se il loro abbinamento non richiede che uno dei due abbia lo stesso colore per la terza volta consecutiva o che abbia un colore tre volte più dell'altro.
2.2	The players with the same score form a scoregroup. The Median Scoregroup is the scoregroup with players having the score equal to half the number of rounds that have been played. Pairing begins with the highest scoregroup and proceeds downward until just before the Median Scoregroup, then continues with the lowest scoregroup and proceeds upwards to the Median Scoregroup which is paired last. The Median Scoregroup is paired downward.	I giocatori con lo stesso punteggio formano un gruppo di punteggio. Il gruppo di punteggio mediano è il gruppo di punteggio contenente i giocatori che hanno punteggio pari alla metà del numero dei turni già giocati. Gli abbinamenti iniziano dal gruppo di punteggio più alto e procedono verso i gruppi di punteggio inferiori fino al gruppo di punteggio mediano (escluso), quindi proseguono dal gruppo di punteggio più basso verso i gruppi di punteggio superiori fino al gruppo di punteggio mediano, che viene abbinato per ultimo. Il gruppo di punteggio mediano viene abbinato dall'alto verso il basso.
2.3	Before the players in a scoregroup are paired, the players in the scoregroup who have no suitable opponents for the following reasons are identified and transferred to a neighbouring scoregroup:	Prima di abbinare i giocatori in un gruppo di punteggio, vengono identificati e trasferiti ad un gruppo di punteggio viciniore i giocatori del gruppo di punteggio che, per le ragioni sottoelencate, non abbiano avversari compatibili:
2.3.1	they have already played all the players of their scoregroup; or	abbia già giocato con tutti i giocatori del suo gruppo di punteggio, ovvero
2.3.2	they have already received two more of one colour over an equal allocation and there is no compatible opponent available in the scoregroup to enable them to have a permissible colour; or	abbia già ricevuto uno stesso colore due volte di più rispetto al colore opposto, e nel gruppo di punteggio non c'è alcun avversario compatibile che consenta di ricevere il colore permesso, ovvero
2.3.3	they have already received the same colour in the previous two rounds and there is no compatible player in the scoregroup to enable them to have the alternate colour; or	abbia già ricevuto uno stesso colore nei due turni immediatamente precedenti e nel gruppo di punteggio non c'è alcun avversario compatibile che permetta di alternare il colore, ovvero
2.3.4	it is necessary to make even the number of players in the scoregroup	è necessario rendere pari il numero di giocatori nel gruppo di punteggio.
	Such a transferred player is described as a floater. Rules on how to select the floater, if a choice is available, are given in the section on "Floater Selection Rules" (Article 3).	Il giocatore così trasferito è detto "floater". Le regole per la scelta del floater, qualora ci sia la possibilità di scegliere, sono date nella sezione "Regole per la scelta del floater" (Articolo 3).
2.4	The players in a scoregroup, after transfer of players where necessary, are arranged in the order of their pairing numbers and the players in the top half are tentatively paired with the	I giocatori in un gruppo di punteggio, dopo il trasferimento di giocatori se necessario, sono disposti nell'ordine dei rispettivi numeri di sorteggio e si prova ad abbinare i giocatori della

	players in the bottom half. These pairings are said to be proposed pairings, to be confirmed after scrutiny for compatibility and proper colour. If the players in a scoregroup are numbered: 1, 2, 3 ... n, then the proposed pairings are (ignoring colours): 1 v (n/2 + 1), 2 v (n/2 + 2), 3 v (n/2 + 3) ... n/2 v n.	metà superiore con quelli della metà inferiore. Questo viene chiamato *abbinamento candidato*, e dev'essere confermato con la verifica della compatibilità e del giusto colore. Se i giocatori nel gruppo di punteggio sono numerati con 1, 2, 3... n, l'abbinamento candidato è (ignorando il colore): 1 - (n/2 + 1), 2 - (n/2 + 2), 3 - (n/2 + 3) ... n/2 - n.
2.5	Where a proposed pairing would result in the pairing of players who have already played each other, the lower numbered player of the two is exchanged for another within the same scoregroup. Further exchanges of opponents may be made to allow alternation or equalisation of colours where possible. How players are exchanged is described in the "Exchange Rules" (Article 4).	Qualora l'abbinamento candidato risultasse nell'abbinamento di due giocatori che si siano già incontrati, il giocatore con il numero di sorteggio più basso viene scambiato con un altro nello stesso gruppo di punteggio. Ulteriori scambi di avversari possono essere fatti per consentire l'alternanza od il bilanciamento dei colori ove possibile. Il modo di scambiare i giocatori è descritto in "Regole per lo Scambio" (Articolo 4).
2.6	Pairing a blocked median scoregroup	Abbinamento di un gruppo di punteggio mediano bloccato
	If the median scoregroup cannot be paired, it should be extended step by step under the following rules:	Se non si riesce ad abbinarlo, il gruppo di punteggio mediano deve venire esteso passo a passo secondo le seguenti regole:
2.6.1	if the number of floaters from higher scoregroups is larger than the number of floaters from lower scoregroups the next pairing of the lower scoregroup shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the lower scoregroup. Then the pairing of the median scoregroup is started again.	se il numero di floater dai gruppi di punteggio superiori è maggiore del numero di floater dai gruppi di punteggio inferiori, si disfa la coppia successiva del gruppo di punteggio immediatamente inferiore ed i giocatori di questa coppia sono trattati come ulteriori floater dal gruppo di punteggio inferiore. A questo punto, si ricomincia da capo l'abbinamento del gruppo di punteggio mediano.
2.6.2	if the above condition is not fulfilled, then the next pairing of the higher scoregroup shall be cracked and the players of this pairing shall be treated as additional floaters from the higher scoregroup. Then the pairing of the median scoregroup is started again.	Se la condizione sopra esposta non è realizzata, allora verrà disfatta la coppia successiva del gruppo di punteggio immediatamente superiore ed i giocatori di questa coppia sono trattati come floater aggiuntivi dal gruppo di punteggio superiore. A questo punto, si ricomincia da capo l'abbinamento del gruppo di punteggio mediano.
3.	**Floater Selection Rules**	**Regole per la scelta del floater**
3.1	The "floater" is a player who is transferred to another scoregroup in accordance with Article 2.3, or because a compatible opponent cannot be found for the player despite exchanges in the scoregroup.	Il "floater" è un giocatore trasferito ad un diverso gruppo di punteggio, o a norma dell'Articolo 2.3 o perché nel suo gruppo di punteggio non si riesce a trovargli un avversario compatibile a dispetto dei possibili scambi nel gruppo di punteggio.
3.2	Floater Selection	Selezione dei flottanti
3.2.1	When pairing proceeds downward, the floater is transferred to the next lower scoregroup. When pairing proceeds upwards, the floater is transferred to the next higher scoregroup.	Quando l'abbinamento procede verso il basso, il floater viene trasferito nel gruppo di punteggio inferiore successivo. Quando l'abbinamento procede verso l'alto, il floater viene trasferito nel gruppo di punteggio superiore successivo.
3.2.2	When making even a scoregroup, determine the due colours of the players and select as the floater a player who would tend to equalise the number of players due different colours.	Nel rendere pari un gruppo di punteggio, si determinano i colori attesi dai giocatori e si sceglie come floater un giocatore che tenda a bilanciare il numero di giocatori che attendono i diversi colori.
3.2.3	(In Maxi-tournaments, when pairing downward, the difference in rating between the chosen player and the lowest numbered player in the scoregroup must differ by 100 points or less, otherwise the lowest numbered player in the scoregroup is chosen as the floater. When pairing upwards, the difference in rating between the player chosen and the highest numbered player in the scoregroup must differ by 100 points or less, otherwise the highest numbered player is chosen as the floater.)	(Nei maxi-tornei, quando l'abbinamento procede verso il basso, la differenza di rating tra il giocatore scelto ed il giocatore con numero di sorteggio più basso nel gruppo di punteggio deve essere minore o uguale a 100 punti, altrimenti si sceglie come floater il giocatore con il numero di sorteggio più basso. Quando l'abbinamento procede verso l'alto, la differenza di rating tra il giocatore scelto ed il giocatore con numero di sorteggio più alto nel gruppo di punteggio deve essere minore o uguale a 100 punti, altrimenti si sceglie come floater il giocatore con il numero di sorteggio più alto.)
3.2.4	If the number of players due White equals the number of players due Black, the lowest numbered player is chosen as the floater when pairing downward, and the highest numbered player is chosen as the floater when pairing upwards.	Se il numero di giocatori che attendono il Bianco è uguale al numero di giocatori che attendono il Nero, si sceglie come floater il giocatore con il numero di sorteggio più basso quando l'abbinamento procede verso il basso, ovvero quello con il numero di sorteggio più alto quando l'abbinamento

		procede verso l'alto.
3.3	If there is a choice as to which player floats to a lower scoregroup, the player chosen is the lowest numbered player in the scoregroup who has a compatible opponent in the lower scoregroup, after excluding the opponents of other floaters who have higher scores or higher pairing numbers than the proposed floater.	Se c'è la possibilità di scegliere quale giocatore deva flottare verso un gruppo di punteggio inferiore, si sceglie il giocatore con numero di sorteggio minore nel gruppo di punteggio, che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio inferiore, dopo aver escluso gli avversari degli altri floater che abbiano punteggio o numero di sorteggio superiori al giocatore in esame.
3.4	If there is a choice as to which player floats to a higher scoregroup, the player chosen is the highest numbered player in the scoregroup who has a compatible opponent in the higher scoregroup, after excluding the opponents of other floaters who have lower scores or lower pairing numbers than the proposed floater.	Se c'è la possibilità di scegliere quale giocatore deva flottare verso un gruppo superiore, si sceglie il giocatore con numero di sorteggio maggiore nel gruppo di punteggio, che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio superiore, dopo aver escluso gli avversari degli altri floater che abbiano punteggio o numero di sorteggio inferiori al giocatore in esame.
3.5	If a proposed floater has no compatible opponent in the adjacent scoregroup, they shall, if possible, be exchanged for another player in their scoregroup; otherwise, they shall be floated to a further scoregroup.	Se un candidato floater non ha avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente, verrà, se possibile, scambiato con un altro giocatore del suo gruppo di punteggio; altrimenti, flotterà ad un gruppo di punteggio successivo.
3.6	When pairing a group that includes floaters from a higher scoregroup, the floater with the highest score is paired first, or the floater with the highest pairing number, if scores are equal.	Nell'abbinamento di un gruppo che comprenda floater da un gruppo di punteggio superiore, si abbina per primo il floater con il punteggio maggiore; ovvero, a parità di punteggi, quello con numero di sorteggio più alto.
3.6.1	When pairing a group that includes down-floaters (DF) from a higher scoregroup, the floater with the higher pairing number is paired first.	Nell'abbinamento di un gruppo comprendente giocatori floater verso il basso (*down-floater*, DF) da un gruppo di punteggio superiore, si abbina per primo il giocatore con il numero di sorteggio più alto.
3.6.2	When pairing a group with DF coming from different higher scoregroups, the floater coming from the highest score group is paired first (not always the one with the highest pairing number).	Nell'abbinamento di un gruppo comprendente DF provenienti da diversi gruppi di punteggio superiori, si abbina per primo il giocatore proveniente dal gruppo di punteggio più alto (che non sempre è quello con il numero di sorteggio più alto).
3.6.3	When there are DF and UF (up-floaters) in the same scoregroups (this should normally happen in the median scoregroup) in the upper half of scoregroups or in the median group, first pair the DF, then the UF and finally the remaining players.	Quando in uno stesso gruppo di punteggio, nella metà superiore dei gruppi di punteggio o nel gruppo di punteggio mediano, ci siano sia DF che UF (up-floater - *giocatori floater verso l'alto*, *NdT*) (il che normalmente dovrebbe avvenire nel gruppo di punteggio mediano), si abbinano per primi i DF, quindi gli UF ed infine i restanti giocatori.
3.7	When pairing a group that includes floaters from a lower scoregroup, the floater with the lowest score is paired first, or the floater with the lowest pairing number, if scores are equal.	Nell'abbinare un gruppo che comprenda floater da un gruppo di punteggio inferiore, si abbina per primo il floater con il punteggio minore ovvero, a parità di punteggi, quello con numero di sorteggio più basso.
3.7.1	When pairing a group that includes UF from a lower scoregroup (in the 2nd half) the floater with the lowest pairing number is paired first.	Nell'abbinamento di un gruppo comprendente UF da un gruppo di punteggio inferiore (nella seconda metà dei gruppi di punteggio), si abbina per primo il giocatore con il numero di sorteggio più basso.
3.7.2	When pairing a group that includes UF coming from different lower groups, the UF coming from the lowest scoregroup is paired first (this is not always the player with the highest pairing number).	Nell'abbinamento di un gruppo comprendente UF provenienti da diversi gruppi di punteggio inferiori, si abbina per primo il giocatore proveniente dal gruppo di punteggio più basso (che non sempre è quello con il numero di sorteggio più alto).
3.7.3	When there are UF and DF in the same score group in the second half of scoregroups, first pair the UF, then the DF, and finally the other remaining players.	Quando in uno stesso gruppo di punteggio nella metà inferiore dei gruppi di punteggio ci siano sia DF che UF, per primi si abbinano gli UF, quindi i DF ed infine i restanti giocatori.
3.8	When pairing downward, the floater is paired with the highest numbered player available who is due the alternate colour	Nell'eseguire l'abbinamento verso il basso, il floater va abbinato con il giocatore disponibile con numero di sorteggio

	(provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less). When pairing upwards, the floater is paired with the lowest numbered player available who is due the alternate colour (provided, in Maxi-tournaments, that the ratings of proposed opponents who are exchanged for this purpose differ by 100 points or less).	più alto che attenda il colore opposto (a condizione, nei maxi-tornei, che il rating dell'avversario proposto scambiato a questo scopo differisca di 100 punti o meno). Nell'abbinamento verso l'alto, il floater va abbinato con il giocatore disponibile con numero di sorteggio più basso, che attenda il colore opposto (a condizione, nei maxi-tornei, che il rating dell'avversario proposto scambiato a questo scopo differisca di 100 punti o meno).
3.9	Type of Floaters	Tipi di floater
3.9.1	Due to their origin and their compatibility in the adjacent scoregroup there are four types of floaters listed in descending order of disadvantages.	A seconda della loro provenienza e della compatibilità nei gruppi di punteggio adiacenti, ci sono quattro tipi di floater, elencati in ordine decrescente di svantaggio:
	a) a floater who has already floated to the scoregroup just being handled and has no compatible opponent in the adjacent scoregroup.	a) un floater che abbia già flottato al gruppo di punteggio appena lavorato e non abbia avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.
	b) a floater who has already floated to the scoregroup just being handled and has a compatible opponent in the adjacent scoregroup.	b) un floater che abbia già flottato al gruppo di punteggio appena lavorato ed abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio adiacente.
	c) a floater who has no compatible opponent in the adjacent scoregroup.	c) un floater che non abbia avversari compatibili nel gruppo di punteggio adiacente.
	d) a floater who has a compatible opponent in the adjacent scoregroup.	d) un floater che abbia un avversario compatibile nel gruppo di punteggio adiacente.
3.9.2	If there is a choice, the floaters should be chosen to minimise the disadvantages using the following priorities:	Se è possibile, i floater devono essere scelti in modo tale da minimizzare gli svantaggi usando le seguenti priorità:
	a) avoid floater(s) of type a	a) evitare floater di tipo a
	b) avoid floater(s) of type b	b) evitare floater di tipo b
	c) avoid floater(s) of type c	c) evitare floater di tipo c
3.10	A floater who has floated the round just before shall not be floated due to Article 2.3.4 provided:	Un floater che abbia già flottato nel turno precedente non dovrà flottare nuovamente, secondo quanto esposto nell'Articolo 2.3.4, a condizione che:
3.10.1	this will not produce other floaters of the types a, b, c of Article 3.9	questo non produca altri floater dei tipi a, b, c come nell'Articolo 3.9
3.10.2	this will not decrease the number of pairings of that scoregroup	questo non riduca il numero di coppie del gruppo di punteggio
4.	**Exchange Rules**	**Regole per lo scambio**
4.1	The proposed pairings of players obtained according to Article 2.4 are scrutinised in turn for compliance with the compatibility statement (see Article 2.1). And,	Di ciascun abbinamento candidato ottenuto secondo l'Articolo 2.4 si dovrà verificare la conformità al requisito di compatibilità (vedi Articolo 2.1). Inoltre,
4.1.1	when pairing downward, scrutiny of proposed pairings begins with the highest numbered player; if the pairing is found not to comply with Article 2.1, the lower numbered player is exchanged until a compatible pairing is found; or,	nell'eseguire l'abbinamento verso il basso, la verifica degli abbinamenti candidati inizia dal giocatore con il numero di sorteggio più alto; se l'abbinamento non soddisfa l'Articolo 2.1, si scambia il giocatore con il numero di sorteggio più basso fino a trovare una coppia compatibile; ovvero,
4.1.2	when pairing upwards, scrutiny of proposed pairings begins with the lowest numbered player; if the pairing is found not to comply with Article 2.1, the higher numbered player is exchanged until a compatible pairing is found.	nell'eseguire l'abbinamento verso l'alto, la verifica degli abbinamenti candidati inizia dal giocatore con il numero di sorteggio più basso; se l'abbinamento non soddisfa l'Articolo 2.1, si scambia il giocatore con il numero di sorteggio più alto fino a trovare una coppia compatibile.
4.2	In the following example of a scoregroup with six players, and pairing downward, the attempt is first made to find a compatible opponent for Player #1, the highest numbered player in the scoregroup.	Nell'esempio seguente di un gruppo di punteggio con sei giocatori ed abbinamento verso il basso, per prima cosa si tenta di trovare un avversario compatibile per il giocatore #1, che è il giocatore con più alto numero di sorteggio nel gruppo di punteggio.
	Six players in a scoregroup with proposed pairings as follows:	Siano dati sei giocatori in un gruppo di punteggio con il seguente abbinamento proposto:

	1 v 4 2 v 5 3 v 6	1 - 4 2 - 5 3 - 6
	If the pairing 1 v 4 is not compatible, for example, because the players had met in an earlier round, the positions of Player #4 and Player #5 are exchanged so that we have:	Se la coppia 1 - 4 non è compatibile, ad esempio perché i giocatori si sono già incontrati in un turno precedente, si scambiano le posizioni dei giocatori #4 e 5, ottenendo:
	1 v 5 2 v 4 3 v 6	1 - 5 2 - 4 3 - 6
	If the pairing 1 v 5 is also not compatible, a further exchange is made. The original proposed pairing and possible exchanges made to find a compatible opponent for Player #1 are as follows:	Se nemmeno la coppia 1 - 5 è compatibile, si fa un nuovo scambio. L'abbinamento proposto originale e gli scambi possibili per cercare un avversario compatibile per il giocatore #1 sono i seguenti:
	Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #1 1 v 4 1 v 5 1 v 6 1 v 3 1 v 2 2 v 5 2 v 4 2 v 4 2 v 5 3 v 5 3 v 6 3 v 6 3 v 5 4 v 6 4 v 6	*Abbinamento proposto (col. 1) e possibili scambi per cercare un avversario compatibile al #1* 1 - 4 1 - 5 1 - 6 1 - 3 1 - 2 2 - 5 2 - 4 2 - 4 2 - 5 3 - 5 3 - 6 3 - 6 3 - 5 4 - 6 4 - 6
4.3	After a compatible opponent, for example, #6, has been found for Player #1, the proposed pairing for Player #2 is scrutinised. Exchanges to find a compatible opponent for Player #2 are as follows:	Dopo che sia stato trovato un avversario compatibile per il giocatore #1 (ad esempio il #6), si esamina l'abbinamento proposto per il giocatore #2. Gli scambi per trovare un avversario compatibile al giocatore #2 sono i seguenti:
	Proposed Pairing (col. 1) and Possible exchanges to find compatible opponent for #2 1 v 6 1 v 6 1 v 6 1 v 3 1 v 2 2 v 4 2 v 5 2 v 3 2 v 6 3 v 5 3 v 5 3 v 4 4 v 5 4 v 5 4 v 6	*Abbinamento proposto (col. 1) e possibili scambi per cercare un avversario compatibile al #2* 1 - 6 1 - 6 1 - 6 1 - 3 1 - 2 2 - 4 2 - 5 2 - 3 2 - 6 3 - 5 3 - 5 3 - 4 4 - 5 4 - 5 4 - 6
4.4	The exchanges to find a compatible opponent for Player #2 must at the same time leave Player #1 with a compatible opponent. If this cannot be done, for example, if Player #1 and Player #2 have previously played each other and all the other players except Player #6, then the original pairing of Player #1 with Player #6 is retained, and Player #2 is floated. And,	Gli scambi per trovare un avversario compatibile per il giocatore #2 devono allo stesso tempo lasciare un avversario compatibile per il #1. Se questo non è possibile, ad esempio se i giocatori #1 e #2 hanno in precedenza già giocato tra loro e con tutti gli altri giocatori eccetto il #6, allora si mantiene l'abbinamento originale del giocatore #1 con il #6 e il giocatore #2 flotta. Inoltre:
4.4.1	if the scoregroup originally had uneven members and the lowest numbered player was floated to make even the number of players in the scoregroup, #2 is exchanged with the floater, originally #7 in the scoregroup, or,	se il gruppo di punteggio in origine aveva un numero dispari di elementi ed il giocatore con il numero di sorteggio più basso era stato fatto flottare per pareggiare il numero di giocatori del gruppo di punteggio, si scambia il #2 con il floater, originariamente #7 nel gruppo di punteggio; oppure,
4.4.2	if the scoregroup was originally even, then the lowest numbered player remaining must be floated in company with #2 to maintain an even number of members in the scoregroup.	se il gruppo di punteggio era originariamente pari allora, per mantenere un numero pari di elementi nel gruppo di punteggio, si fa flottare insieme al #2 il giocatore rimanente con numero di sorteggio più basso.
5.	**Colour Allocation Rules**	**Regole di assegnazione del colore**
5.1	Where possible, and by means of exchanges, each player shall be given the alternate colour; at the end of each even-numbered round each player shall have had an equal number of Whites and Blacks. Moreover,	Ove possibile, anche per mezzo di scambi, ad ogni giocatore sarà assegnato il colore alternato; alla fine di ogni turno pari ciascun giocatore dovrebbe avere avuto un uguale numero di Bianchi e Neri. Inoltre,
5.1.1	no player shall be given the same colour in three successive rounds, and	a nessun giocatore verrà assegnato uno stesso colore per tre turni consecutivi, e
5.1.2	no player shall be given three more of one colour than the other.	a nessun giocatore verrà assegnato uno stesso colore tre volte più dell'altro.
5.2	After the first scrutiny and exchanges necessary to establish	Dopo il primo esame e gli scambi necessari a stabilire che

	that all pairings in a scoregroup are new pairings, a second scrutiny with exchanges where necessary is undertaken to give each player, if possible, the alternating colour and at the same time, the equalising colour.	tutti gli abbinamenti in un gruppo di punteggio siano nuovi, se necessario viene eseguita una seconda verifica con scambi per assicurare ad ogni giocatore, se possibile, il colore alternato che, nel contempo, pareggi il bilancio di colori.
5.3	If one of the players in a pairing had the same colour in the previous two rounds, this player must be given the alternating colour. If both players had the same colour in the previous two rounds and compatible opponents in the scoregroup are not available, then one or both players must be floated.	Se uno dei giocatori ha avuto lo stesso colore nei due turni precedenti, a questo giocatore *deve* essere assegnato il colore opposto. Se entrambi i giocatori hanno avuto lo stesso colore nei due turni precedenti e nel gruppo di punteggio non sono disponibili altri avversari compatibili, allora uno dei due giocatori deve flottare.
5.4	If both players in a pairing had the same colour in the previous round, then the colours they had in earlier rounds, going back in sequence, shall decide who is given the alternate colour. If players in the median scoregroup or above had identical histories, then the higher ranked is given the alternate colour, or, in even-numbered rounds, the equalising colour. If the players below the median scoregroup had identical histories, then the lower ranked player is given the alternate colour, or, in even numbered rounds, the equalising colour.	Se in un abbinamento entrambi i giocatori hanno avuto lo stesso colore nel turno precedente, si decide a chi dare il colore alternato sulla base del colore avuto nei turni ancora precedenti, risalendoli in sequenza. Se due giocatori in un gruppo di punteggio, a partire da quello mediano in su, hanno identica storia di colore, si dà il colore alternato - o, nei turni pari, il colore che pareggia il bilancio - al giocatore più alto in classifica. Se hanno la stessa storia di colore due giocatori in un gruppo di punteggio al di sotto di quello mediano, si dà il colore alternato - o, nei turni pari, il colore che pareggia il bilancio - al giocatore più basso in classifica.
5.5	In the odd-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour which gives them one more only of one colour than the other.	Nei turni dispari, ogni qual volta sia possibile, a ciascun giocatore si dovrà dare il colore che dà un colore una sola volta di più rispetto all'altro.
5.6	In the even-numbered rounds, whenever possible, each player shall be given the colour that gives them an equal number of Whites and Blacks.	Nei turni pari, ogni qual volta sia possibile, a ciascun giocatore si darà il colore che dà lo stesso numero di Bianchi e di Neri.
	When both players of a pairing are due the same equalising colour, and further exchanges are not possible, the colour history will decide who is given the equalising colour, as in Article 5.4. One player will then have two more of one colour than the other colour.	Quando ad entrambi i giocatori di una coppia per pareggiare il bilancio spetterebbe lo stesso colore, e non siano possibili ulteriori scambi, si deciderà a chi assegnare il colore equalizzante in base alla storia colore, come da Articolo 5.4. Uno dei giocatori avrà quindi avuto un colore due volte di più dell'altro.
	This is allowed but care must be taken not to violate Articles 5.1.1 and 5.1.2, and to equalise the player's colours at the earliest opportunity.	Questo è lecito, ma è necessario porre attenzione a non violare gli Articoli 5.1.1 e 5.1.2, e a pareggiare il bilancio colore del giocatore alla prima occasione possibile.
5.7	(In Maxi-tournaments, an exchange of opponents to find, for example, one who is due the alternate colour is allowed only if the ratings of the opponents to be exchanged differ by 100 points or less.)	(Nei maxi-tornei lo scambio di giocatori, ad esempio per trovarne uno che aspetti il colore opposto, è consentito solo se i rating degli avversari da scambiare differiscono di 100 punti o meno).
6.	**Exceptions applicable to the last round**	**Eccezioni applicabili all'ultimo turno**
	In the last round, Article 5 of the Basic Rules for Swiss Systems, requiring players with the same score to be paired if they had not met in an earlier round, shall have priority over alternation and equalisation of colours, even if it is necessary for one of the players to be given the same colour for the third round in succession, or to be given three more of one colour than the other.	Nell'ultimo turno, l'Articolo 5 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri, che richiede che giocatori con lo stesso punteggio vengano abbinati, se non hanno già giocato in precedenza, ha la precedenza sull'alternanza e sul bilanciamento del colore, anche se per questo fosse necessario dare ad un giocatore lo stesso colore per la terza volta consecutiva, od un colore tre volte più dell'altro.
	Brief examples of pairing	**Brevi esempi di abbinamento**
7.	**Pairing Round One**	**Abbinamento del primo turno**
7.1	If the number of players is uneven, the lowest rated player in the Pairing List is given the pairing-allocated bye.	Se il numero di giocatori è dispari, si attribuisce il bye assegnato dall'abbinamento al giocatore con il rating più basso nella lista.
7.2	The colour to be given to Player #1 is decided by drawing lots; the other odd-numbered players in the upper half of the Pairing List are then given the same colour as Player #1. Player #2 together with the other even-numbered players in the upper half of the Pairing List are given the other colour.	Il colore da assegnare al giocatore #1 è stabilito a sorteggio; gli altri giocatori con numero di sorteggio dispari nella metà superiore della lista di abbinamento prendono lo stesso colore del #1. Il giocatore #2 e gli altri giocatori con numero di sorteggio pari nella metà superiore della lista di abbinamento

		prendono il colore opposto.
	Depending on the draw, the pairings for the first round in a tournament of forty players would be either 1 v 21, 22 v 2, 3 v 23, 24 v 4, ... 40 v 20; or 21 v 1, 2 v 22, 23 v 3, 4 v 24 ... 20 v 40, where the player having White is mentioned first. This is the only occasion when colours need be decided by lot.	A seconda del sorteggio, l'abbinamento per il primo turno in un torneo con 40 giocatori sarà quindi o 1-21, 22-2, 3-23, 24-4, ... 40-20 , oppure 21-1, 2-22, 23-3, 4-24, ... 20-40, dove il giocatore che ha il Bianco è il primo. Questa è l'unica occasione in cui il colore debba essere tirato a sorte.
7.3	Players who have won their games are each awarded one point; each of those who have drawn receives 0.5 point. Each of those who have lost receives 0 point.	I giocatori che hanno vinto la propria partita ricevono un punto; quelli che hanno pareggiato, 0,5 punti a testa. Tutti quelli che hanno perso ricevono 0 (zero) punti.
8.	**Round Two**	**Secondo turno**
8.1	The players are arranged in groups of the same score.	I giocatori vengono divisi in gruppi dello stesso punteggio.
8.2	If the number of players is uneven, then the pairing-allocated bye is awarded as in Article 1.	Se il numero di giocatori è dispari, il bye assegnato dall'abbinamento viene attribuito come da Articolo 1.
8.3	Pairing begins with the highest scoregroup (1 point), continues with the lowest scoregroup (0 point) and finishes with the Median Scoregroup (0.5 point).	L'abbinamento inizia dal gruppo di punteggio superiore (1 punto), continua con il gruppo di punteggio inferiore (0 punti) e finisce con il gruppo di punteggio mediano (0,5 punti).
	Detailed instructions for pairing Round Two and subsequent rounds are above.	Le istruzioni dettagliate per l'abbinamento del secondo turno e dei turni successivi sono come sopra.

C.04.5
Double Swiss System
Sistema Doppio Svizzero (Andata e Ritorno)

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

0.		**Preface**	**Prefazione**
		Double-Swiss competitions are tournaments in which every pairing is a match between two players. The match consists of two games played in succession, with alternating colours and with points assigned for each game.	Le competizioni con il sistema Doppio Svizzero sono tornei nei quali ogni abbinamento è un incontro tra due giocatori. L'incontro consiste in due partite giocate in successione alternando i colori e con un punteggio assegnato per ciascuna partita.
		In a Double-Swiss competition, the usual results of a match are 2-0, 1½-½, 1-1, ½-1½, or 0-2. Also, since a game can (rarely) end ½-0, 0-½, or 0-0, other possible match results are 1½-0, 1-½, ½-1, 0-1½, 1-0, ½-½, 0-1, ½-0, 0-½, and 0-0.	In una competizione a Doppio Svizzero i risultati usuali di un incontro sono 2-0, 1½-½, 1-1, ½-1½, o 0-2. Poiché un incontro può (raramente) finire anche con ½-0, 0-½, o 0-0, altri possibili esiti dell'incontro sono 1½-0, 1-½, ½-1, 0-1½, 1-0, ½-½, 0-1, ½-0, 0-½ e 0-0.
		A match ends by forfeit only if at least one player forfeits both games. In this case, the same pairing may be repeated in a later round. In all other cases, the match is considered as regularly played and, for the purposes of tie-breaks and standings, any forfeited (single) game shall be treated as played. (This rule does not apply to rating.)	Un incontro termina a forfeit solo se almeno uno dei giocatori dà forfeit per entrambe le partite. In questo caso, lo stesso abbinamento può essere ripetuto in un turno successivo. In tutti gli altri casi, l'incontro si considera regolarmente giocato e, ai fini degli spareggi tecnici e della classifica, ogni (singola) partita terminata per forfeit va trattata come giocata. (Questa regola non si applica al rating.)
		Byes (requested or assigned) apply only to matches, never to individual games.	I bye, richiesti o assegnati, si applicano solo agli incontri, mai a singole partite.
1.		**Introductory Remarks and Definitions**	**Definizioni e note preliminari**
	1.1	**Tournament Pairing Number ("TPN")**	**Numero di Abbinamento nel torneo ("TPN")**
		For the definition and management of TPNs, see Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries).	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	**Order**	**Ordinamento**
		For pairings purposes only, the players are ranked in order of, respectively	Ai fini dell'abbinamento, i giocatori sono ordinati secondo, rispettivamente:
	1.2.1	Score	Punteggio
	1.2.2	TPN (in ascending order)	TPN (in ordine crescente)
	1.3	**Scoregroups and Pairing Brackets**	**Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento**
	1.3.1	A scoregroup is composed of all the players with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da tutti i giocatori con lo stesso punteggio.
	1.3.2	A (pairing) bracket is an even numbered group of players all to be paired. It is composed of players coming from the same scoregroup (called resident players) and (possibly) of players coming from lower scoregroups (called upfloaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di giocatori, in numero pari, da abbinare. È composta da giocatori provenienti da uno stesso gruppo di punteggio (detti giocatori residenti) e (eventualmente) da giocatori provenienti da gruppi di punteggio inferiore (detti *upfloater*).
	1.4	**Pairing-Allocated-Bye (PAB)**	**Bye assegnato dall'abbinamento (PAB)**
		Should the number of players to be paired be odd, one player is not paired. This player receives a pairing-allocated bye: no opponent, no colour, and as many points as if the player had played a match winning a game and drawing the other, unless the rules of the tournament state otherwise. This number of points shall be the same for all pairing-allocated byes (See Article 3 of the Basic Rules for Swiss	Se il numero di giocatori da abbinare dovesse essere dispari, un giocatore non viene abbinato. Questo giocatore riceve un bye assegnato dall'abbinamento: nessun avversario, nessun colore, ed un punteggio pari a quello previsto se nell'incontro il giocatore avesse ottenuto una vittoria ed una patta, salvo che le regole del torneo stabiliscano diversamente. Questo numero di punti sarà lo stesso per tutti i bye assegnati dall'abbinamento

	Systems).	(vedi l'Articolo 3 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri).
1.5	**Floaters**	**Floater**
	A floater is a player who plays against an opponent with a different score.	Un floater è un giocatore che gioca contro un avversario con punteggio diverso.
1.6	**Colours**	**Colori**
	A player is said to have (had) a colour (White or Black) in a match if at least one game of the match was actually played and the player was scheduled to play the first game with that colour.	Si dice che un giocatore ha (avuto) un colore (Bianco o Nero) in un incontro se almeno una partita dell'incontro è stata effettivamente giocata e il giocatore doveva giocare la prima partita con quel colore.
2.	**Pairing Criteria**	**Criteri di abbinamento**
2.1	**Absolute Criteria**	**Criteri assoluti**
	No pairing shall violate the following absolute criteria:	Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:
2.1.1	[C1] See the Basic Rules for Swiss, Article 2 (*Two participants shall not play against each other more than once*).	[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*).
2.1.2	[C2] A player who has already received a pairing-allocated bye or won a match by forfeit (or been given a FIDE-deprecated full-point bye) shall not receive the pairing-allocated bye.	[C2] Un giocatore che ha già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o vinto un incontro per forfeit (o abbia ricevuto un bye a punto intero *["FPB", NdT]*, deprecato dalla FIDE), non dovrà ricevere il bye assegnato dall'abbinamento.
2.2	**Completion Criterion**	**Criterio di completamento**
2.2.1	[C3] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all players not yet paired.	[C3] Per tutti i giocatori non ancora abbinati, deve sempre esistere un abbinamento che rispetti tutti i criteri assoluti (vedi Articolo 2.1).
2.3	**Quality Criteria**	**Criteri di qualità**
	In order to best pair all players of the top-scoregroup (see Article 3.2), comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:	Per abbinare al meglio tutte le squadre del top-scoregroup (vedi Articolo 3.2), soddisfare quanto meglio possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:
2.3.1	[C4] Minimise the number of upfloaters.	[C4] Minimizzare il numero di upfloater.
2.3.2	[C5] Minimise the score differences (taken in descending order) in the pairs involving upfloaters, i.e. maximise the scores (taken in ascending order) of the upfloaters.	[C5] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) nelle coppie contenenti upfloater, ovvero massimizzare i punteggi degli upfloater (presi in ordine crescente).
2.3.3	[C6] Unless all the players in the following scoregroup became or are upfloaters (thus this scoregroup is now empty), choose the set of upfloaters so that criteria [C1], [C3] and [C4] (see Articles 2.1.1, 2.2.1 and 2.3.1) are complied with in the bracket where this (not empty) scoregroup is paired.	[C6] Salvo qualora tutte le squadre del gruppo di punteggio successivo siano o siano diventate upfloater (per cui il gruppo resta vuoto), scegliere l'insieme di upfloater in modo che, nella bracket in cui questo gruppo di punteggio (non vuoto) viene abbinato, siano soddisfatti i criteri [C1], [C3] e [C4] (vedi gli Articoli 2.1.1, 2.2.1 e 2.3.1).
	Note: Only the mentioned scoregroup is involved, even though some of the upfloaters come from lower scoregroups.	Nota: È coinvolto solo il gruppo di punteggio sopra citato, anche qualora alcuni upfloater provenissero da gruppi di punteggio inferiori.
2.3.4	[C7] With the exception of the last round, minimise the number of upfloaters who were floaters in the previous round (see Article 1.5).	[C7] Ad eccezione dell'ultimo turno, minimizzare il numero di upfloater che erano floater nel turno precedente (vedi Articolo 1.5).
2.3.5	[C8] With the exception of the last round, minimise the number of upfloaters' opponents who were floaters in the previous round (see Article 1.5).	[C8] Ad eccezione dell'ultimo turno, minimizzare il numero di avversari di upfloater che erano floater nel turno precedente (vedi Articolo 1.5).
3.	**Pairing Definitions and Rules**	**Definizioni e Regole di abbinamento**
3.1	**Legal Pairing**	**Abbinamento legale**
3.1.1	A pairing is legal when the absolute criteria [C1] and [C2] (see Article 2.1) are complied with.	Un abbinamento è legale quando sono soddisfatti i criteri assoluti [C1] e [C2] (vedi Articolo 2.1)

3.1.2	During the pairing, the completion criterion [C.3] (see Article 2.2) is also to be complied with.	Nell'abbinamento deve essere rispettato anche il criterio di Completamento [C.3] (vedi Articolo 2.2).
3.2	**Top-Scoregroup**	**Top-Scoregroup**
	During the pairing, it is the group of one or more players who have the highest score among the players who are yet to be paired.	Durante l'abbinamento, è il gruppo di uno o più giocatori che hanno il punteggio maggiore tra i giocatori ancora da abbinare.
3.3	**Round-Pairing Outlook**	**Panoramica dell'abbinamento di un turno**
3.3.1	The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the players (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] and [C2] (see Article 2.1) have been complied with.	L'abbinamento di un turno (detto "round-pairing") è completo se tutti i giocatori sono stati abbinati (eccetto al più uno, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti [C1] e [C2] (vedi Articolo 2.1) sono soddisfatti.
3.3.2	The pairing process consists of the following steps:	Il processo di abbinamento consiste nei seguenti passaggi:
	1. The first step in the pairing process is the assignment of the pairing-allocated-bye (if needed) by applying Article 3.4.	Il primo passo nel processo è l'attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento (se richiesto), mediante l'applicazione dell'Articolo 3.4.
	2. Then, the top-scoregroup is combined, when needed, with a set of upfloaters (selected according to Article 3.5), to form a bracket that is paired according to Article 3.6.	Quindi, se necessario, si combina il top-scoregroup con un insieme di upfloater (selezionati secondo l'Articolo 3.5), per formare una bracket che viene abbinata secondo l'Articolo 3.6.
	3. The previous step-2 is then repeated until the round-pairing is complete.	Il passo 2 qui sopra viene quindi ripetuto fino a che l'abbinamento del turno sia completato.
	4. Colours are then assigned according to Article 4.	Si assegnano infine i colori secondo l'Articolo 4.
3.3.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do.	Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, il Capo Arbitro deve decidere cosa fare.
3.4	**Pairing-Allocated-Bye Assignment**	**Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento**
	The pairing-allocated-bye is assigned to the player who:	Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito al giocatore che:
3.4.1	leaves a legal pairing for all players	permette un abbinamento legale di tutti i giocatori
3.4.2	has the lowest score	ha il punteggio più basso
3.4.3	has played the highest number of matches	ha giocato il maggior numero di incontri
3.4.4	has the largest TPN	ha il TPN più grande.
3.5	**Selection of Upfloaters for the Top-Scoregroup**	**Selezione degli Upfloater per il Top-Scoregroup**
3.5.1	All players with a lower score than the resident players of the top-scoregroup are potential upfloaters.	Tutti i giocatori con punteggio inferiore a quello dei giocatori residenti nel top-scoregroup sono potenziali upfloater.
3.5.2	Consider all sets of potential upfloaters that comply with [C4] and [C5] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2).	Si considerino tutti gli insiemi di potenziali upfloater che soddisfano [C4] e [C5] (vedi Articoli 2.3.1 e 2.3.2).
	Note: This somehow determines the number of upfloaters in the set and their scores.	*Nota: Questo in qualche modo determina il numero di upfloater nell'insieme ed il loro punteggio.*
3.5.3	In each set, the potential upfloaters, identified by their TPN, are first sorted by descending score and then, when scores are equal, by ascending TPN.	In ciascun insieme, i potenziali upfloater, identificati dal proprio TPN, sono dapprima ordinati per punteggio decrescente e, a parità di punteggio, per TPN crescente.
3.5.4	These sets are then sorted among themselves by the lexicographic order of their TPNs.	Questi insiemi sono quindi ordinati tra loro in base all'ordine lessicografico dei rispettivi TPN.
	Example: Let's assume that 2,6,8 have 3 points, and 1,3,5 have 2.5 points. [C4] determines that a set of three upfloaters is needed, and [C5] determines that two upfloaters must have 3 points and the other 2.5 points. The possible set of upfloaters are: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}, already sorted in the proper order.	*Esempio: Supponiamo che 2,6,8 abbiano 3 punti, e 1,3,5 abbiano 2.5 punti. [C4] stabilisce che è richiesto un insieme di tre upfloater, e [C5] determina che due upfloater devono avere 3 punti e l'altro 2.5 punti. I possibili insiemi di upfloater sono, già disposti nell'ordine corretto: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}.*
3.5.5	Choose the first set that, together with the top-scoregroup, produces a legal pairing that also complies with criteria [C6] and [C7] (see Articles 2.3.3 and 2.3.4) - besides [C4] and	Scegliere il primo insieme che, unito al top-scoregroup, produca un abbinamento legale che soddisfi anche il criterio [C6] e [C7] (vedi Articoli 2.3.3 e 2.3.4), oltre a [C4] e [C5]

		[C5] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2), which it complies with by construction.	(vedi gli Articoli 2.3.1 e 2.3.2), che il candidato soddisfa per costruzione.
	3.6	**Pairing of a Bracket**	**Abbinamento di una Bracket**
	3.6.1	A pairing is a sequence of pairs that includes all players in the bracket. For each pair, the player with the smaller TPN is the top member of the pair; the player with the larger TPN is the bottom member of the pair.	Un abbinamento è una sequenza di coppie che comprende tutti i giocatori di una bracket. Per ciascuna coppia, il giocatore con il TPN più piccolo è il membro superiore ("*membro top*") della coppia; il giocatore con il TPN più grande è il membro inferiore ("*membro bottom*") della coppia.
	3.6.2	A pairing is identified by the TPNs of the top members of each pair sorted in ascending order, followed by the TPNs of the bottom member of the corresponding pair.	Un abbinamento è identificato dai TPN dei membri top di ciascuna coppia, in ordine crescente, seguiti dai TPN del membro inferiore della coppia corrispondente.
		Example: If 11-24 16-6 10-9 8-4 is a pairing, its identifier is 4 6 9 11 8 16 10 24.	*Esempio: Se 11-24 16-6 10-9 8-4 è un abbinamento, il suo identificatore è 4 6 9 11 8 16 10 24.*
	3.6.3	Pairings are sorted by the lexicographic order of their identifiers.	Gli abbinamenti vanno disposti in base all'ordine lessicografico dei loro identificatori.
	3.6.4	Choose the first pairing that also complies with criteria [C1] and [C8] (see Articles 2.1.1 and 2.3.5 - besides the other criteria, which it complies with by construction).	Scegliere il primo abbinamento che soddisfa anche i criteri [C1] e [C8] (vedi gli Articoli 2.1.1 e 2.3.5 – oltre agli altri criteri, che soddisfa per costruzione).
4.		**Colour Allocation Rules**	**Regole di assegnazione del colore**
	4.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
	4.2	In a pair, the higher-ranked-player ("HRP") is the player with the higher score or, if both players have the same score, the smaller TPN.	In una coppia, il giocatore a ranking superiore ("HRP") è il giocatore con il punteggio maggiore o se i giocatori hanno lo stesso punteggio, con il TPN più piccolo.
	4.3	For each pair apply (with descending priority):	Per ciascuna coppia, applicare i seguenti criteri (con priorità decrescente):
	4.3.1	When both players have yet to play a match, if the HRP has an odd TPN, give the HRP the initial-colour; otherwise, give the HRP the opposite colour.	Quando entrambi i giocatori devono ancora giocare un incontro, se l'HRP ha un TPN dispari, si dà all'HRP il colore-iniziale; altrimenti si assegna all'HRP il colore opposto.
	4.3.2	Give White to the player with the lower number of Whites.	Assegnare il Bianco al giocatore con il minore numero di Bianchi.
	4.3.3	Alternate the colours to the most recent time in which one player had White and the other Black.	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale un giocatore abbia avuto il Bianco e l'altro il Nero.
		Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	*Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 3.4 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.*
	4.3.4	Alternate the colour of the HRP from the HRP's last played round.	Alternare il colore dell'HRP rispetto all'ultimo turno giocato dall'HRP.
	4.3.5	Alternate the colour of the HRP's opponent from the HRP's opponent last played round.	Alternare il colore dell'avversario dell'HRP rispetto all'ultimo turno giocato dall'avversario dell'HRP.
	4.4	The player who gets White plays the first game of the match with White and the second with Black (see also the Preface and Article 1.6).	Il giocatore che prende il Bianco gioca la prima partita dell'incontro con il Bianco e la seconda con il Nero (si vedano la Prefazione e l'Articolo 1.6).

C.04.6
Swiss Team Pairing System
Sistema Svizzero di abbinamento a squadre

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

0.	**Preface**	**Prefazione**
	The Swiss Pairing System Rules specified in the Basic Rules for Swiss Systems and in the Articles 1, 2.4, 2.5, 3 and 4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments are for individuals, but can also be applied mutatis mutandis to teams, with one significant exception: the Articles 6 and 7 of the Basic Rules for Swiss Systems never apply.	Le regole dei Sistemi di abbinamento Svizzero specificate nelle Regole di base per i Sistemi Svizzeri e negli Articoli 1, 2.4, 2.5, 3 e 4 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri sono previste per tornei individuali ma si possono applicare, *mutatis mutandis*, ai tornei a squadre, con un'importante eccezione: gli Articoli 6 e 7 delle Regole di base per i Sistemi Svizzeri non si applicano mai.
	In fact, for teams, the colours are less important. This is mainly because individuals in a team can be substituted or shifted between the various boards, and because teams are often composed of an even number of players, resulting in each team having an equal number of players playing with White and Black. That is why the rules presented here display various lower-strength colour preferences than those described in the individual rules, and of different varieties, to facilitate various forms of team competitions. There may be competitions where colours have no importance at all (for instance because each individual plays one game with White and one with Black); other competitions where having a particular colour is not a decisive factor (for instance, because teams have an even number of players and all teams play in the same geographical place); and still others, where the colour is more meaningful (for instance, because the composition of the teams cannot be changed, or teams have an odd-number of players, or having a particular colour may mean a home or a road match). In any case, the colour will never be a factor so decisive as to prevent two teams from playing against each other. Therefore, there are no absolute colour preferences outlined in these regulations.	Per le squadre, in effetti, i colori sono meno importanti, principalmente perché i giocatori in una squadra possono essere sostituiti o ruotati tra le varie scacchiere, e perché le squadre sono spesso formate da un numero pari di giocatori, per cui la squadra ha ugual numero di giocatori col Bianco e col Nero. Ecco perché, per agevolare le diverse forme di tornei a squadre, le regole qui esposte contengono preferenze di colore di tipo diverso e forza minore di quelle descritte nei regolamenti per i tornei individuali. Possono esserci tornei in cui i colori non hanno alcuna importanza (ad esempio perché ciascun giocatore gioca una partita col Bianco ed una col Nero); altre competizioni, in cui avere un dato colore non è un fattore decisivo (ad esempio, perché le squadre hanno un numero pari di giocatori e giocano tutte nella stessa area geografica); ed altre ancora in cui il colore è più significativo (ad esempio perché la composizione della squadra non può essere cambiata, o le squadre hanno un numero dispari di giocatori, oppure avere un determinato colore può significare giocare in casa o in trasferta). In ogni caso, il colore non sarà mai un fattore così decisivo da impedire che due squadre si possano incontrare tra loro, perciò questo regolamento non prevede preferenze assolute di colore.
	Articles 2.1-2.3 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments, dealing with the initial order of the teams, have has been deliberately omitted from the initial list shown above because there are too many variants to take into account to define an appropriate strength for teams, such as only using starters' ratings; including reserves; counting a fixed number of highest ratings; managing unrated players; and so on. In the end, it' is preferable to leave any details out of the general rules and let the initial order of teams be determined by the rules of each specific competition.	Gli Articoli 2.1-2.3 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri, che trattano l'ordine iniziale delle squadre, sono stati deliberatamente omessi nella preparazione della lista iniziale, perché nel definire appropriatamente la forza di gioco di una squadra ci sono troppe varianti di cui tenere conto, quali ad esempio usare solo i rating dei giocatori dello schieramento iniziale; includere le riserve; contare un dato numero fisso di giocatori con rating superiore; gestire i giocatori senza rating; e così via. Alla fin fine, è meglio lasciare questi dettagli fuori dalle regole generali, e permettere che l'ordinamento iniziale delle squadre sia determinato dalle regole dello specifico torneo.
1.	**Introductory Remarks and Definitions**	**Definizioni e note preliminari**
1.1	**Tournament Pairing Number ("TPN")**	**Numero di abbinamento nel torneo ("TPN")**
1.1.1	Each team must have a different TPN, from 1 to the TPN corresponding to the number of teams.	Ogni squadra deve avere un TPN diverso dagli altri, da 1 al TPN corrispondente al numero di squadre.
1.1.2	The rules of the team competition shall describe how to assign a TPN to each team. Otherwise, it is a decision of the Chief Arbiter. *Note: This provision overrides Articles 2.1-2.3 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.*	Le regole dalla competizione a squadre dovranno indicare come assegnare un TPN a ciascuna squadra. Diversamente, sarà decisione sarà lasciata all'Arbitro Principale. *Nota: questa disposizione supera quelle degli Articoli 2.1-2.3 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri.*

1.1.3	Once defined, the TPN should not be modified (except as stated in Articles 2.4 and 2.5 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments), unless the Chief Arbiter decides otherwise.	Una volta assegnato, il TPN non dovrebbe essere modificato (eccetto per quanto stabilito negli Articoli 2.4 e 2.5 delle Regole generali di trattamento per Tornei Svizzeri, salvo qualora l'Arbitro Principale decida diversamente.
1.2	**Score**	**Punteggio**
1.2.1	The rules of the competition shall state which, between "match points" and "game points", is called "primary score" (or, more simply, "score"), and whether the other ("secondary score") is used for colour allocation (see Article 4.2.2).	Le regole della competizione dovranno stabilire quale, tra i "punti squadra" ed i "punti partita", sia il "punteggio primario" (o, più semplicemente, "punteggio"), e se l'altro ("punteggio secondario") sia usato per l'assegnazione del colore (vedi Articolo 4.2.2).
1.2.2	The default is to use "match points" as the (primary) score and "game points" only for colour allocation.	Per default si usano come punteggio (primario) i "punti squadra", e i "punti partita" solo per assegnazione del colore (vedi Articolo 4.2.2).
1.3	**Scoregroups and Pairing Brackets**	**Gruppi di punteggio e bracket di abbinamento**
1.3.1	A scoregroup is composed of all the teams with the same score.	Un gruppo di punteggio è composto da tutte le squadre con lo stesso punteggio.
1.3.2	A (pairing) bracket is an even numbered group of teams all to be paired. It is composed of teams coming from the same scoregroup (called resident teams) and (possibly) of teams coming from lower scoregroups (called upfloaters).	Una bracket (di abbinamento) è un gruppo di squadre, in numero pari, da abbinare. È composta da squadre provenienti da uno stesso gruppo di punteggio (dette squadre residenti) e (eventualmente) da squadre provenienti da gruppi di punteggio inferiore (dette *upfloater*).
1.4	**Pairing-Allocated-Bye (PAB)**	**Bye assegnato dall'abbinamento (PAB)**
	Should the number of teams to be paired be odd, one team is not paired. This team receives a pairing-allocated-bye: no opponent, no colour, and as many match points and game points as are rewarded for a draw, unless the regulations of the team competition state otherwise. These numbers of points shall be the same for all pairing-allocated byes (See Article 3 of the Basic Rules for Swiss Systems).	Se il numero di squadre da abbinare dovesse essere dispari, una squadra non viene abbinata. Questa squadra riceve un bye assegnato dall'abbinamento: nessuna avversaria, nessun colore, e tanti punti squadra e partita quanti sono previsti per la patta, salvo che le regole del torneo stabiliscano diversamente. Questi numeri di punti saranno gli stessi per tutti i bye assegnati dall'abbinamento.
1.5	**Floaters**	**Floater**
	A floater is a team that plays against an opponent with a different score.	Un floater è una squadra che gioca contro un'avversaria che ha punteggio diverso .
1.6	**Colour Difference (CD)**	**Differenza colore (CD)**
1.6.1	A team is said to have (had) a colour (White or Black) in a match if the match was actually played and the player on the first board was scheduled to play with that colour.	Si dice che una squadra ha (avuto) un colore (Bianco o Nero) in un incontro se l'incontro è stato effettivamente giocato e il giocatore in prima scacchiera doveva giocare con quel colore.
1.6.2	The colour difference of a team is the number of matches where the team had White minus the number of matches where the team had Black.	La differenza colore di una squadra è il numero di incontri in cui la squadra aveva il bianco meno il numero di incontri in cui la squadra aveva il nero.
1.7	**Colour Preference**	**Preferenza di colore**
	Type A colour preferences are used unless the rules of the team competition specify that either Type B colour preferences shall be used, or colour preferences are not to be used at all.	Saranno usate preferenze di colore di Tipo A, salvo qualora le regole del torneo a squadre specifichino che si usino preferenze di colore di Tipo B, ovvero che le preferenze di colore non siano usate per nulla.
1.7.1	**Type A colour preferences**	**Preferenze di colore di Tipo A**
	1. A team has a simple (Type A) colour preference for White if its CD is less than -1, or, being its CD 0 or -1, the team had Black in the last two played matches.	Una squadra ha una preferenza di colore semplice (di Tipo A) per il Bianco se la sua CD è minore di -1, o, essendo 0 o -1, la squadra ha avuto il Nero negli ultimi due incontri giocati.
	2. A team has a simple (Type A) colour preference for Black if its CD is more than +1, or, being its CD 0 or +1, the team had White in the last two played matches.	Una squadra ha una preferenza di colore semplice (di Tipo A) per il Nero se la sua CD è maggiore di +1, o, essendo 0 o +1, la squadra ha avuto il Bianco negli ultimi due incontri giocati.
	3. In all other situations, the team has no (Type A) colour preference.	In tutte le altre situazioni, la squadra non ha alcuna preferenza di colore (di Tipo A).
1.7.2	**Type B colour preferences**	**Preferenze di colore di Tipo B**

1. A team has a strong (Type B) colour preference for White if its CD is less than -1, or, being its CD 0 or -1, the team had Black in the last two played matches.

Una squadra ha una preferenza di colore forte (di Tipo B) per il Bianco se la sua CD è minore di -1, o, essendo 0 o -1, la squadra ha avuto il Nero negli ultimi due incontri giocati.

2. A team has a strong (Type B) colour preference for Black if its CD is more than +1, or, being its CD 0 or +1, the team had White in the last two played matches.

Una squadra ha una preferenza di colore forte (di Tipo B) per il Nero se la sua CD è maggiore di +1, o, essendo 0 o +1, la squadra ha avuto il Bianco negli ultimi due incontri giocati

3. A team has a mild (Type B) colour preference for White if its CD is -1, or, if it is zero and it is not the last round, the team had Black in the last played match.

Una squadra ha una preferenza di colore debole (di Tipo B) per il Bianco se la sua CD è -1, o, se è zero e non è l'ultimo turno, la squadra ha avuto il Nero nell'ultimo incontro giocato.

4. A team has a mild (Type B) colour preference for Black if its CD is +1, or, if it is zero and it is not the last round, the team had White in the last played match.

Una squadra ha una preferenza di colore debole (di Tipo B) per il Nero se la sua CD è +1, o, se è zero e non è l'ultimo turno, la squadra ha avuto il Bianco nell'ultimo incontro giocato.

5. A team has no (Type B) colour preference when it has yet to play a match, or when its CD is zero when pairing for the last round.

Una squadra non ha preferenza di colore (di Tipo B) se deve ancora giocare un incontro oppure se, nell'abbinamento dell'ultimo turno, se la sua CD è zero.

2. Pairing Criteria — Criteri di abbinamento

2.1 Absolute Criteria — Criteri assoluti

No pairing shall violate the following absolute criteria:

Nessun abbinamento dovrà violare i seguenti criteri assoluti:

2.1.1 [C1] Two participants shall not play against each other more than once.

[C1] Due partecipanti non giocheranno l'una contro l'altra più di una volta.

2.1.2 [C2] A team that has already received a pairing-allocated bye, or won a match by forfeit (or been given a FIDE-deprecated full-point bye) shall not receive the pairing-allocated bye.

[C2] Una squadra che ha già ricevuto un bye assegnato dall'abbinamento, o vinto un incontro per forfeit (o abbia ricevuto un bye a punto intero *["FPB", NdT]*, deprecato dalla FIDE), non dovrà ricevere il bye assegnato dall'abbinamento.

2.2 Completion Criterion — Criterio di completamento

2.2.1 [C3] A pairing complying with all the absolute criteria (see Article 2.1) shall always exist for all teams not yet paired.

[C3] Per tutti i giocatori non ancora abbinati, deve sempre esistere un abbinamento che rispetti tutti i criteri assoluti (vedi Articolo 2.1).

2.3 Quality Criteria — Criteri di qualità

In order to best pair all teams of the top-scoregroup (see Article 3.2), comply as much as possible with the following criteria, given in descending priority:

Per abbinare al meglio tutte le squadre del top-scoregroup (vedi Articolo 3.2), soddisfare quanto meglio possibile i seguenti criteri, dati in ordine di priorità decrescente:

2.3.1 [C4] Minimise the number of upfloaters.

[C4] Minimizzare il numero di upfloater.

2.3.2 [C5] Minimise the score differences (taken in descending order) in the pairs involving upfloaters, i.e. maximise the scores (taken in ascending order) of the upfloaters.

[C5] Minimizzare le differenze di punteggio (prese in ordine decrescente) nelle coppie contenenti upfloater, ovvero massimizzare i punteggi degli upfloater (presi in ordine crescente).

2.3.3 [C6] Unless all the teams in the following scoregroup became or are upfloaters (thus this scoregroup is now empty), choose the set of upfloaters so that criteria [C1], [C3] and [C4] (see Articles 2.1.1, 2.2.1 and 2.3.1) are complied with in the bracket where this (not empty) scoregroup is paired.

[C6] Salvo qualora tutte le squadre del gruppo di punteggio successivo siano o siano diventate upfloater (per cui il gruppo resta vuoto), scegliere l'insieme di upfloater in modo che, nella bracket in cui questo gruppo di punteggio (non vuoto) viene abbinato, siano soddisfatti i criteri [C1], [C3] e [C4] (vedi gli Articoli 2.1.1, 2.2.1 e 2.3.1).

Note: Only the mentioned scoregroup is involved, even though some of the upfloaters come from lower scoregroups.

Nota: È coinvolto solo il gruppo di punteggio sopra citato, anche qualora alcuni upfloater provenissero da gruppi di punteggio inferiori.

2.3.4 [C7] With the exception of the last two rounds, minimise the number of upfloaters that were floaters in the previous round (see Article 1.5).

[C7] Ad eccezione degli ultimi due turni, minimizzare il numero di upfloater che erano floater nel turno precedente (vedi Articolo 1.5).

2.3.5 [C8] Minimise the number of teams whose colour preference, if any, is not fulfilled.

[C8] Minimizzare il numero di squadre la cui preferenza di colore, se ne hanno una, non sia soddisfatta.

2.3.6 [C9] (Type B only) Minimise the number of teams whose strong colour preference, if any, is not fulfilled.

[C9] (solo Tipo B) Minimizzare il numero di squadre la cui preferenza forte di colore, se ne hanno una, non sia

		soddisfatta.
2.3.7	[C10] With the exception of the last two rounds, minimise the number of upfloaters' opponents that were floaters in the previous round (see Article 1.5).	[C10] Ad eccezione degli ultimi due turni, minimizzare il numero di avversari di upfloater che erano floater nel turno precedente (vedi Articolo 1.5).
3.	**Pairing Definitions and Rules**	**Definizioni e Regole di abbinamento**
3.1	**Legal Pairing**	**Abbinamento legale**
3.1.1	A pairing is legal when the absolute criteria [C1] and [C2] (see Article 2.1) are complied with.	Un abbinamento è legale quando sono soddisfatti i criteri assoluti [C1] e [C2] (vedi Articolo 2.1)
3.1.2	During the pairing, the completion criterion [C.3] (see Article 2.2) is also to be complied with.	Nell'abbinamento deve essere rispettato anche il criterio di Completamento [C.3] (vedi Articolo 2.2).
3.2	**Top-Scoregroup**	**Top-Scoregroup**
1.8.1	During the pairing, it is the group of one or more teams that have the highest score among the teams that are yet to be paired.	Durante l'abbinamento, è il gruppo di una o più squadre che hanno il punteggio maggiore tra le squadre ancora da abbinare.
3.3	**Round-Pairing Outlook**	**Panoramica dell'abbinamento di un turno**
3.3.1	The pairing of a round (called round-pairing) is complete if all the teams (except at most one, who receives the pairing-allocated bye) have been paired and the absolute criteria [C1] and [C2] (see Article 2.1) have been complied with.	L'abbinamento di un turno (detto "round-pairing") è completo se tutte le squadre sono state abbinate (eccetto al più una, che riceve il bye assegnato dall'abbinamento) ed i criteri assoluti [C1] e [C2] (vedi Articolo 2.1) sono soddisfatti.
3.3.2	The pairing process consists of the following steps:	Il processo di abbinamento consiste nei seguenti passaggi:
	1. The first step in the pairing process is the assignment of the pairing-allocated-bye (if needed) by applying Article 3.4.	1. Il primo passo nel processo è l'attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento (se richiesto), mediante l'applicazione dell'Articolo 3.4.
	2. Then, the top-scoregroup is combined, when needed, with a set of upfloaters (selected according to Article 3.5), to form a bracket that is paired according to Article 3.6.	2. Quindi, ove necessario, si combina il top-scoregroup con un insieme di upfloater (selezionati in conformità all'Articolo 3.5), per formare una bracket che viene abbinata secondo l'Articolo 3.6.
	3. The previous step-2 is then repeated until the round-pairing is complete.	3. Il precedente passo 2 viene quindi ripetuto fino a che l'abbinamento del turno sia completato.
	4. Colours are then assigned according to Article 4.	4. Si assegnano infine i colori secondo l'Articolo 4.
3.3.3	If it is impossible to complete a round-pairing, the Chief Arbiter shall decide what to do.	Se è impossibile completare l'abbinamento di un turno, il Capo Arbitro deve decidere cosa fare.
3.4	**Pairing-Allocated-Bye Assignment**	**Attribuzione del Bye assegnato dall'abbinamento**
	The pairing-allocated-bye is assigned to the team that:	Il bye assegnato dall'abbinamento è attribuito alla squadra che:
3.4.1	leaves a legal pairing for all teams	permette un abbinamento legale di tutte le squadre
3.4.2	has the lowest score	ha il punteggio più basso
3.4.3	has played the highest number of matches	ha giocato il maggior numero di incontri
3.4.4	has the largest TPN	ha il TPN più grande.
3.5	**Selection of Upfloaters for the Top-Scoregroup**	**Selezione degli Upfloater per il Top-Scoregroup**
3.5.1	All teams with a lower score than the resident teams of the top-scoregroup are potential upfloaters.	Tutte le squadre con punteggio inferiore a quello delle squadre residenti nel top-scoregroup (vedi Articolo 1.8) sono potenziali upfloater.
3.5.2	Consider all sets of potential upfloaters that comply with [C4] and [C5] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2).	Si considerino tutti gli insiemi di potenziali upfloater che soddisfano [C4] e [C5] (vedi Articoli 2.3.1 e 2.3.2).
	Note: This somehow determines the number of upfloaters in the set and their scores.	*Nota: Questo in qualche modo determina il numero di upfloater nell'insieme ed il loro punteggio.*
3.5.3	In each set, the potential upfloaters, identified by their TPN, are first sorted by descending score and then, when scores are equal, by ascending TPN.	In ciascun insieme, i potenziali upfloater, identificati dal proprio TPN, sono dapprima ordinati per punteggio decrescente e quindi, a parità di punteggio, per TPN crescente.
3.5.4	These sets are then sorted among themselves by the lexicographic order of their TPNs.	Questi insiemi sono quindi ordinati tra loro in base all'ordine lessicografico dei rispettivi TPN.

	Example: *Let's assume that 2,6,8 have 3 points, and 1,3,5 have 2.5 points. [C4] determines that a set of three upfloaters is needed, and [C5] determines that two upfloaters must have 3 points and the other 2.5 points. The possible set of upfloaters are: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}, already sorted in the proper order.*	*Esempio: Supponiamo che 2,6,8 abbiano 3 punti, e 1,3,5 abbiano 2.5 punti. Se [C4] stabilisce che è richiesto un insieme di tre upfloater, e [C5] determina che due upfloater devono avere 3 punti e l'altro 2.5 punti, i possibili insiemi di upfloater sono, già disposti nell'ordine corretto: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}.*
3.5.5	Choose the first set that, together with the top-scoregroup, produces a legal pairing that also complies with criteria [C6] and [C7] (see Articles 2.3.3 and 2.3.4) - besides [C4] and [C5] (see Articles 2.3.1 and 2.3.2), which it complies with by construction.	Va scelto il primo insieme che, unito al top-scoregroup (vedi Articolo 1.8), produca un abbinamento legale che soddisfi anche il criterio [C6] (vedi Articolo 2.3.3), oltre a [C4] e [C5] (vedi gli Articoli 2.3.1 e 2.3.2), che il candidato soddisfa per costruzione.
3.6	**Pairing of a Bracket**	**Abbinamento di una Bracket**
3.6.1	A pairing is a sequence of pairs that includes all teams in the bracket. For each pair, the team with the smaller TPN is the top member of the pair; the team with the larger TPN is the bottom member of the pair.	Un abbinamento è una sequenza di coppie che comprende tutte le squadre di una bracket. Per ciascuna coppia, la squadra con il TPN più piccolo è il membro superiore ("*membro top*") della coppia; la squadra con il TPN più grande è il membro inferiore ("*membro bottom*") della coppia.
3.6.2	A pairing is identified by the TPNs of the top members of each pair sorted in ascending order, followed by the TPNs of the bottom member of the corresponding pair.	Un abbinamento è identificato dai TPN dei membri top di ciascuna coppia, in ordine crescente, seguiti dai TPN del membro inferiore della coppia corrispondente.
	Example: *If 11-24 16-6 10-9 8-4 is a pairing, its identifier is 4 6 9 11 8 16 10 24.*	Esempio: *Se 11-24 16-6 10-9 8-4 è un abbinamento, il suo identificatore è 4 6 9 11 8 16 10 24.*
3.6.3	Pairings are sorted by the lexicographic order of their identifiers.	Gli abbinamenti vanno disposti in base all'ordine lessicografico dei loro identificatori.
3.6.4	Choose the first pairing that also complies with criteria [C1], [C8], [C9] and [C10] (see Articles 2.1.1 and 2.3.5 to 2.3.7 – besides the other criteria, which it complies with by construction).	Scegliere il primo abbinamento che soddisfa anche i criteri [C1], [C8], [C9] e [C10] (vedi gli Articoli 2.1.1 e da 2.3.5 a 2.3.7 – oltre agli altri criteri, che soddisfa per costruzione).
4.	**Colour Allocation Rules**	**Regole di assegnazione del colore**
4.1	The initial-colour is the colour determined by drawing of lots before the pairing of the first round.	Il colore-iniziale è il colore estratto a sorte prima dell'abbinamento del primo turno di gioco.
4.2	The first-team is the team (first that applies):	La prima-squadra è la squadra (vale la prima condizione soddisfatta):
4.2.1	with the higher primary score; or	con il maggiore punteggio primario, o
4.2.2	with the higher secondary score *(unless the rules of the competition state not to use it)*; or	con il maggiore punteggio secondario (*salvo quando le regole del torneo specifichino che non vada usato*), o
4.2.3	with the smaller TPN.	con il TPN più piccolo.
4.3	For each pair apply (with descending priority):	Per ciascuna coppia, applicare i seguenti criteri (con priorità decrescente):
4.3.1	When both teams have yet to play a match, if the first-team has an odd TPN, give it the initial-colour; otherwise give it the opposite colour.	Se entrambe le squadre devono ancora giocare un incontro, se la prima-squadra ha un TPN dispari, assegnarle il colore-iniziale; altrimenti assegnarle il colore opposto.
4.3.2	If only one team has a colour preference, grant it.	Se solo una squadra ha una preferenza di colore, soddisfarla.
4.3.3	If the two teams have opposite colour preferences, grant them.	Se le squadre hanno preferenze di colore opposte, soddisfarle.
4.3.4	(Type B only) If only one team has a strong colour preference, grant it.	(Solo Tipo B) Se solo una squadra ha una preferenza forte di colore, soddisfarla.
4.3.5	Give White to the team with the lower colour difference.	Assegnare il Bianco alla squadra con la differenza di colore minore.
	Note: -2 is lower than -1; +1 is lower than +2.	*Nota: -2 è minore di -1; +1 è minore di +2.*
4.3.6	Alternate the colours to the most recent time in which one team had White and the other Black.	Alternare i colori rispetto al più recente turno nel quale una squadra abbia avuto il bianco e l'altra il nero.

	Note: Always consider Article 3.4 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments.	*Nota: tenere sempre in considerazione l'Articolo 3.4 delle Regole generali di trattamento per i Tornei Svizzeri.*
4.3.7	Grant the colour preference of the first-team.	Soddisfare la preferenza di colore della prima-squadra
4.3.8	Alternate the colour of the first-team from its last played round.	Alternare il colore della prima-squadra rispetto al suo ultimo turno giocato.
4.3.9	Alternate the colour of the other team from its last played round.	Alternare il colore dell'altra squadra rispetto al suo ultimo turno giocato.

C.04.7
FIDE-approved Accelerated Systems
Sistemi Accelerati approvati dalla FIDE

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

0	**Preface**	**Prefazione**
	In Swiss tournaments with a wide range of (mostly reliable) playing strengths, the results of the first round(s) are usually quite predictable. In the first round, only a few percent of the games, in an individual competition, or matches, in a team competition, have a result other than "win to the stronger part". The same may happen again in round two. It can be shown that, in title tournaments, this can prevent players from achieving norms.	Nei tornei Svizzeri con un'ampia gamma di forze di gioco (purché siano in prevalenza affidabili), il risultato del primo turno (o dei primi turni) di solito è fortemente prevedibile. Nel primo turno, solo una piccola percentuale delle partite, nelle competizioni individuali, o incontri, in quelle a squadre, termina con un risultato diverso dalla "vittoria per il partito più forte", e lo stesso può ripetersi nel secondo turno. Si può dimostrare che, nei tornei validi per i titoli internazionali, questo può impedire a dei giocatori di ottenere una norma.
	An accelerated pairing is a variation of Swiss pairings in which the first rounds are modified in such a way as to overcome the aforementioned weaknesses of the Swiss system, without compromising the reliability of the final rankings.	Un sistema di abbinamento accelerato è una variante dell'abbinamento Svizzero in cui i primi turni sono modificati in modo da superare le suddette debolezze dei sistemi Svizzeri, senza però compromettere l'affidabilità della classifica finale.
	It is not appropriate to design an entirely new pairing system for acceleration, but rather design a system that works together with existing FIDE-defined pairing systems. This result is normally achieved by rearranging score brackets in some way that does not only depend on the points that the participants have scored. For instance, one of the possible methods is to add so-called "virtual points" to the score of some higher rated participants (who are supposedly stronger) and henceforth build the score brackets based on the total score (real score + virtual points).	Progettare un sistema di abbinamento completamente nuovo non sarebbe appropriato; dobbiamo piuttosto realizzare un sistema che funzioni in associazione con i sistemi di abbinamento definiti dalla FIDE già esistenti. Questo risultato normalmente si ottiene rimodulando i gruppi di punteggio in una qualche maniera che non dipenda solo dai punteggi ottenuti dai partecipanti. Ad esempio, uno dei metodi possibili è quello di aggiungere al punteggio di alcuni partecipanti di rating elevato (che si suppongono quindi essere i più forti) dei cosiddetti "punti virtuali", e costruire i gruppi di punteggio in base al punteggio totale (punteggio reale + punti virtuali).
	The following chapters will describe the methods that were statistically proven to accomplish the aforementioned goals. The Baku Acceleration Method is presented first, because it was the first that, through statistical analysis, was proven to be good and stable (and is also easy to explain).	Nei capitoli che seguono saranno descritti i metodi che hanno dimostrato statisticamente di raggiungere le mete sopra delineate. Per primo è presentato il Metodo di Accelerazione Baku, perché è stato il primo che, attraverso un'analisi statistica, ha dimostrato di essere ben stabile (ed è anche facile da spiegare).
	Other accelerated methods may be added, as long as they can be proven, through statistical analysis, to get better results than already described methods or, if their effectiveness is comparable, to be simpler.	Ulteriori metodi di accelerazione potranno essere introdotti qualora, sottoposti all'analisi statistica, dimostrino di dare risultati migliori di quelli offerti dai metodi già descritti; o, laddove l'efficacia sia la stessa, di essere più semplici.
	Unless explicitly specified otherwise, each described acceleration method is applicable to any Swiss Pairing System.	Salvo esplicita diversa indicazione, ciascun metodo di accelerazione è applicabile ad ogni sistema di abbinamento Svizzero.
1.	**Baku Acceleration Method**	**Metodo di Accelerazione "Baku"**
1.1	**Premise**	**Premessa**
	The Baku Acceleration Method is applicable in any tournament where the standings are based on scoring point systems where the points for a win equal the points for two draws and the points for a loss are zero.	Il Metodo di Accelerazione Baku è applicabile a qualsiasi torneo in cui le classifiche siano basate su un sistema di punteggio in cui i punti per la vittoria siano uguali al punteggio per due patte, ed il punteggio per la sconfitta sia zero.
1.2	**Initial Groups Division**	**Suddivisione iniziale dei gruppi**
	Before the first round, the list of participants to be paired (properly sorted) shall be split in two groups, GA and GB.	Prima del primo turno, la lista dei partecipanti da abbinare, debitamente ordinata, sarà divisa nei due gruppi GA e GB.

	The first group (GA) shall contain the first half of the participants, rounded up to the nearest even number. The second group (GB) shall contain all the remaining participants.	Il primo gruppo (GA) conterrà la prima metà dei partecipanti, arrotondata al numero pari immediatamente superiore. Il secondo gruppo (GB) conterrà tutti i rimanenti partecipanti.
	*Note: For instance, if there are 161 participants in the tournament, the nearest even number that comprises the first half of the participants (i.e. 80.5) is 82. The formula 2 * Q (2 times Q), where Q is the number of participants divided by 4 and rounded upwards, may be helpful in computing such number - that, besides being the number of GA participants, is also the tournament pairing number ("TPN") of the last GA participant.*	*Nota: Se ad esempio nel torneo ci sono 161 partecipanti, il più vicino numero pari che comprenda la prima metà dei partecipanti (che vale 80.5) è 82. La formula 2*Q (due volte Q), in cui Q è il numero di partecipanti diviso per quattro e arrotondato all'intero superiore, può aiutare a calcolare questo numero – che, oltre ad essere il numero di partecipanti del gruppo GA, è anche il numero di abbinamento nel torneo ("TPN") dell'ultimo partecipante di GA.*
1.3	**Late Entries**	**Inserimenti tardivi**
1.3.1	If there are entries after the first round, those participants shall be accommodated in the pairing list according to Article 2 of the General Handling Rules for Swiss Tournaments (Initial Order and Late Entries).	Se ci sono inserimenti dopo il primo turno, quei partecipanti saranno sistemati nella lista di abbinamento secondo l'Articolo 2 delle Regole generali di trattamento per i tornei Svizzeri (Ordinamento iniziale ed inserimenti tardivi).
1.3.2	The last GA-participant shall be the same participant as in the previous round.	L'ultimo partecipante del gruppo GA dovrà essere lo stesso che nel turno precedente.
	Note 1: In such circumstances, the TPN of the last GA-participant may be different by the one set accordingly to Article 1.2.	*Nota 1: In tali circostanze, il TPN dell'ultimo partecipante di GA può essere diverso da quello stabilito secondo l'Articolo 1.2.*
	Note 2: After the first round, GA may contain an odd number of participants.	*Nota 2: Dopo il primo turno, GA può contenere un numero dispari di partecipanti.*
1.4	**Virtual Points**	**Punti virtuali**
1.4.1	The "accelerated rounds" are the ones in the first half (rounded up) of the tournament.	I "turni accelerati" sono quelli compresi nella prima metà (arrotondata per eccesso) del torneo.
1.4.2	Before pairing the first half (rounded up) of the accelerated rounds, all the participants in GA are assigned a number of points (called virtual points) equal to the number of points awarded for a win.	Prima di abbinare la prima metà (arrotondata per eccesso) dei turni accelerati, a tutti i partecipanti di GA è assegnato un numero di punti (detti punti virtuali) pari al numero di punti assegnato per una vittoria.
1.4.3	Such virtual points are halved before pairing the remaining accelerated rounds.	Detti punti virtuali sono dimezzati prima di abbinare i rimanenti turni accelerati.
	Note: Consequently, no virtual points are ever given to participants in GB, or to any participant after the last accelerated round has been played.	*Nota: Di conseguenza, nessun punto virtuale è attribuito ai partecipanti di GB, o ad alcun partecipante, dopo che sia stato svolto l'ultimo turno accelerato.*
1.4.4	*Examples:*	*Esempi:*
	1. In a nine-round individual tournament that uses the standard scoring point system, the accelerated rounds are five. The players in GA are assigned one virtual point in the first three rounds, and half virtual point in the next two rounds.	1. In un torneo individuale a nove turni che usi il sistema di punteggio standard, i turni accelerati sono cinque. Ai giocatori in GA si assegna un punto virtuale nei primi tre turni, e mezzo punto virtuale nei due turni successivi.
	2. In an 11-round team competition with matchpoints [*] as the primary score (2 MP for win, 1 MP for draw), the teams in GA are assigned two virtual matchpoints in the first three rounds and one virtual matchpoint in the next three rounds.	2. In un torneo a squadre a 11 turni con punti squadra [*] come punteggio primario (2 MP per la vittoria, 1 MP per la patta), alle squadre in GA si assegnano due punti squadra virtuali nei primi tre turni, ed un punto squadra virtuale nei tre turni successivi.
	[*] Note that if gamepoints were the primary score, the Baku Acceleration could not be used	*[*] Si noti che il sistema di Accelerazione Baku non potrebbe essere usato se come punteggio primario fossero usati i punti partita.*
1.5	**Pairing Score**	**Punteggio di abbinamento**

The pairing score of a participant (i.e. the value used to define the scoregroups and internally sort them - and, also, used to sort the boards, see Article 3.6 of General Handling Rules for Swiss Tournaments) is given by the sum of their standings points and the virtual points assigned to them.	Il punteggio di abbinamento di un partecipante (cioè il valore usato per definire ed ordinare internamente i gruppi di punteggio – ed anche per ordinare le scacchiere, vedi Articolo 3.6 delle Regole generali di gestione per i tornei Svizzeri) è dato dalla somma dei suoi punti di classifica (reali) e dei punti virtuali assegnati.