Švýcarský systém DUBOV (založený na ratingu)

Schváleno Valným shromážděním FIDE r. 1997

Úvod

Záměrem DUBOVovy varianty ve švýcarském sytému je dosáhnout co nejspravedlivějšího zhodnocení hráčů. Tím se rozumí to, že hráč, který má v průběhu turnaje vyšší performanci, by měl mít též více bodů.

Je-li průměrný rating všech hráčů zhruba stejný, jak tomu bývá v kruhových turnajích, hraných systémem „každý s každým", je tohoto cíle dosaženo. Jelikož švýcarský systém je víceméně statistický systém, může daného cíle dosáhnout pouze přibližně.

Daný přístup se pokouší vyrovnat průměrný rating soupeřů všech hráčů z jedné bodové skupiny. Při sestavování dvojic jsou proto párováni hráči, jejichž dosavadní soupeři měli nižší průměrný rating, se soupeři s vyšším ratingem.

1. Úvodní definice

„**R**" je hráčův koeficient („rating")

„**ARO**" hráče je průměrný koeficient jeho soupeřů. Po každém kole se vypočítá nové **ARO** jako podklad pro následné párování.

„Očekávaná barva kamenů je bílá", jestliže:

- Hráč měl v dosavadním průběhu častěji černé kameny
- Počet partií hraných bílými a černými je stejný, ale hráč měl v posledním kole černé kameny

„Očekávaná barva kamenů je černá", jestliže:

- Hráč měl v dosavadním průběhu častěji bílé kameny
- Počet partií hraných bílými a černými je stejný, ale hráč měl v posledním kole bílé kameny

2. Omezení pro sestavování dvojic

2.1. Jestliže dva hráči již spolu hráli, nemohou být znovu spárováni.

2.2. Hráč, který v dosavadním průběhu získal bod bez hry, nemůže být zařazen jako přebývající

2.3. Rozdíl v počtu her sehraných bílými a her sehraných černými nesmí být větší než 2 ani menší než –2

2.4. Žádný hráč nesmí mít stejnou barvu kamenů třikrát za sebou

2.5. Nepočítaje poslední kolo, hráč nesmí být přesunut do vyššího bodového seskupení dvakrát po sobě; celkem smí být přesunut nejvýše třikrát (v turnajích o méně než deseti kolech) nebo čtyřikrát (v turnajích o více než devíti kolech) v průběhu celého turnaje.

2.6. Hráč nesmí být přesunut z podskupiny s jednou očekávanou barvou kamenů do podskupiny s očekávanou opačnou barvou, pokud by to znamenalo porušení pravidla 2.3. nebo 2.4

3. Pravidla pro přidělování barvy kamenů

Přidělení barev sestavené dvojici hráčů se řídí pravidly, uspořádanými sestupně podle přednosti, se kterou se k nim přihlíží:

- Oběma hráčům přidělte jejich očekávanou barvu
- Vyrovnejte počet her hraných v předchozím průběhu bílými a černými
- Střídejte barvy podle posledního kola, v němž soupeři hráli opačnými barvami
- Bílé kameny přidělte tomu soupeři, který má vyšší **ARO**
- Bílé kameny přidělte tomu soupeři, který má nižší **R**

4. Turnaj s lichým počtem účastníků

Hráč z nejnižšího bodového seskupení, který má nejnižší **R**, bude zařazen jako přebývající.

V případě, že se hráči s nejnižším **R** vyskytují v obou podskupinách při rozdělení podle očekávané barvy, musí být jako přesuvný zařazen ten, jehož očekávaná barva v bodovém seskupení převažuje. Pokud má nejnižší **R** několik hráčů, je jako přebývající zařazen hráč s nejvyšším **ARO**

5. Dvojice pro první kolo

Předem uspořádanou startovní listinu rozdělíme na dvě stejné části. Hráče z vyšší části seznamu zařadíme na jeho levou stranu a zbytek napravo. První hráč z levé strany seznamu hraje s prvním hráčem z pravé strany, druhý s druhým atd. Po sestavení dvojic se losem se určí barvy pro jednu z nich, například pro první dvojici. V tom případě budou stejně určeny barvy pro všechny liché dvojice, zatímco sudé dvojice budou hrát s opačnými barvami.

Je-li počet hráčů lichý, je poslední hráč seznamu určen jako přebývající a není mu přiřazena žádná barva.

Tento postup vede ke stejnému výsledku jako postupy užívané v kterémkoli z ostatních variant švýcarského systému FIDE.

6. Standardní postup sestavování dvojic v dalších kolech

6.1.Základní předpoklad (zvláštní případy jsou rozebírány v kapitole 7 níže):

Počet hráčů se stejným bodovým ziskem je sudý a počet hráčů, jejichž očekávaná barva kamenů je bílá, je stejný jako počet hráčů očekávajících černé kameny. Každý hráč daného bodového seskupení má v tomto seskupení alespoň jednoho přípustného soupeře.

6.2 První pokus

Hráče, očekávající bílé kameny, uspořádáme v pořadí podle rostoucího **ARO** a při rovnosti **ARO** podle klesajícího **R**. Při rovnosti obou parametrů řadíme hráče podle abecedy.

Hráče, očekávající černé kameny, uspořádáme v pořadí podle klesajícího **ARO** a při rovnosti **ARO** podle rostoucího **R**. Při rovnosti obou parametrů řadíme hráče podle abecedy.

Vypíšeme dva sloupce čísel a tak sestavíme dvojice.

Příklad:	Bílý (**ARO**)	Černý (**R**)
	2310.0	2380
	2318.4	2365
	2322.3	2300
	2333.7	2280
	2340.5	2260
	2344.6	2250

Vypíšeme jména hráčů a kontrolujeme při tom pouze to, zda hráči z jednotlivých dvojic spolu dosud nehráli.

6.3 Korekce sestavených dvojic

Jestliže hráči určité dvojice již spolu hráli, pak „bílému“ hráči přiřadíme nejvýše postaveného „černého“ hráče z nižších řádků, se kterým ještě nehrál. Pokud se takový případ vyskytne v posledním řádku daného bodového seskupení, změníme předposlední řádek. Dojde-li ke kolizi v *k*-tém řádku tohoto seskupení a všichni „černí“ z nižší skupiny již s „bílým“ hráčem č. *k* hráli, změníme dvojici č. *k*-1, pokud to nepomůže, tedy dvojici v řádku *k*-2 atd.

Jestliže již „bílý“ hráč č. *k* hrál se všemi „černými“, začneme mu hledat soupeře mezi „bílými“ počínaje hráčem č. *k*+1 směrem dolů ke konci sloupce a pak počínaje hráčem č. *k*-1 až k hráči č. 1. V takto sestavených dvojicích určíme barvy ve shodě s Pravidly pro přidělování barvy kamenů.

6.4. Přesuvný hráč

Při sestavování dvojic se především snažíme o nasazení všech hráčů uvnitř daného bodového seskupení.

Jestliže je tento cíl nedosažitelný, zbylé nespárované hráče přesuneme do následujícího nižšího bodového seskupení, kde pak s nimi zacházíme podle pravidel kapitoly 8.

Máme-li na výběr, vybíráme přesuvného hráče podle následujících vlastností v klesajícím pořadí přednosti:

- Hráč nebyl přesunut z vyššího bodového seskupení a je možné ho spárovat v nižší bodové skupině
- Hráč nebyl přesunut z vyššího bodového seskupení a není možné ho spárovat v nižší bodové skupině
- Hráč byl přesunut z vyššího bodového seskupení a je možné ho spárovat v nižší bodové skupině
- Hráč byl přesunut z vyššího bodového seskupení a není možné ho spárovat v nižší bodové skupině

7. Přesuny hráčů pro splnění základního předpokladu kapitoly 6

Není-li základní předpoklad kapitoly 6 zcela splněn, provedeme následující přesuny v uvedeném pořadí přednosti:

7.1 Jestliže nějaký hráč již hrál se všemi hráči ve vlastním bodovém seskupení, přesuneme do tohoto seskupení hráče z nejbližšího možného nižšího bodového seskupení, který s ním dosud nehrál a který s ním může vytvořit dvojici, vyhovující pravidlům o přidělování barev.

Při volbě přesouvaného hráče přihlížíme k následujícím požadavkům v klesajícím pořadí přednosti:

- Očekávaná barva kamenů je opačná k očekávané barvě kamenů příslušného hráče
- Máme-li možnost výběru, přesuneme hráče s vyšším **R**
- Pokud přicházejí v úvahu alespoň dva hráči se stejným **R**, přesuneme toho z nich, který má nejnižší **ARO**.

7.2 Je-li počet hráčů v daném bodovém seskupení lichý, přesuneme do tohoto seskupení hráče z nejbližšího možného nižšího seskupení, který dosud nehrál alespoň s jedním hráčem vyššího seskupení a umožňuje sestavení dvojice vyhovující pravidlům přidělování barev.

Při volbě přesouvaného hráče se přihlíží k následujícím požadavkům v klesajícím pořadí přednosti:

- Očekávaná barva jeho kamenů je opačná, než je převažující očekávaná barva kamenů v seskupení, do kterého je hráč přesouván
- Je-li možnost výběru, bude přesunut hráč s vyšším **R**
- Pokud přicházejí v úvahu alespoň dva hráči se stejným **R**, bude přesunut ten z nich, který má nejnižší **ARO**.

7.3 Je-li počet hráčů daného bodového seskupení sudý a počet hráčů, očekávajících bílé kameny, je o $2n$ větší než počet „černých“ hráčů, přesuneme n „bílých“ hráčů s nejnižším **ARO** do skupiny „černých“. Při rovnosti **ARO** přesuneme hráče s vyšším **R**. Při rovnosti obou ukazatelů (jak **ARO**, tak **R**) uspořádáme hráče v abecedním pořádku a přesuneme horní polovinu hráčů.

7.4 Je-li počet hráčů daného bodového seskupení sudý a počet hráčů, očekávajících bílé kameny, je o $2n$ nižší než počet „černých“ hráčů, přesuneme n „černých“ hráčů s nejvyšším **ARO** do „bílé“ skupiny. Při rovnosti **ARO** přesuneme hráče s nižším **R**. Při rovnosti obou ukazatelů (jak **ARO**, tak **R**) uspořádáme hráče v abecedním pořádku a přesuneme horní polovinu hráčů.

8. Nasazování přesuvných hráčů

8.1 Přednost přesuvných hráčů při párování

Přesuvné hráče s očekávanou bílou barvou kamenů uspořádáme podle bodu 6.2.

Přesuvné hráče s očekávanou bílou barvou kamenů uspořádáme podle bodu 6.2.

Začneme sestavovat dvojice s přesuvnými hráči počínaje nejvyšším „bílým“ hráčem směrem dolů, přičemž pravidelně střídáme „bílého“ přesuvného „černým“.

8.2 Sestavování dvojic s přesuvnými hráči

Každému přesuvnému hráči přiřadíme soupeře s nejvyšším **R**, podle možnosti s opačnou očekávanou barvou. Při možnosti volby ze dvou a více hráčů se stejným **R** volíme hráče s nižším **ARO**.

9. Závěrečné poznámky

Po každém kole by měl být seznam koeficientů **ARO** zpřístupněn hráčům - umožnit jim tak, aby si mohli sami zjistit soupeře.

Situace, které nemohou být přímo zvládnuty užitím těchto pravidel, vyřeší rozhodčí rozumně a nestranně v duchu zásad načrtnutých výše.

Text překladu schválen VV ŠSČR dne 9. 9. 2002

Ing. Petr Herejk
předseda ŠSČR