

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.1 Základní pravidla pro varianty švýcarského systému (účinná od 1. července 2025)

ZÁKLADNÍ PRAVIDLA PRO VARIANTY ŠVÝCARSKÉHO SYSTÉMU

Schváleno Radou FIDE dne 13.4.2024

Platí od 1. července 2025

Následující pravidla jsou platná pro každou variantu švýcarského systému, pokud není výslovně uvedeno jinak:

1. Počet kol, která se budou hrát, je deklarován předem.
2. Dva hráči nesmí hrát proti sobě více než jednou.
3. Pokud je počet hráčů, kteří mají být spárováni, lichý, je jeden hráč nespárován. Tento hráč obdrží párováním přidělené volno: nemá soupeře, nemá barvu kamenů a získává tolik bodů, kolik je za výhru, pokud pravidla soutěže nestanoví jinak.
4. Hráč, který již obdržel párováním přidělené volno nebo již v jednom kole bodoval plným počtem bodů za výhru, aniž hrál partii, již neobdrží párováním přidělené volno.
5. Obecně platí, že hráči jsou spárováni s ostatními hráči se stejným počtem bodů.
6. Pro každého hráče nesmí být rozdíl mezi počtem partií sehraných černými kameny a bílými kameny větší než 2 nebo menší než -2. Každá varianta švýcarského systému může mít v posledním kole turnaje výjimky z tohoto pravidla.
7. Žádný hráč nesmí dostat stejnou barvu kamenů třikrát za sebou. Každá varianta švýcarského systému může mít v posledním kole turnaje výjimky z tohoto pravidla.
8. Obecně platí, že hráč dostane barvu kamenů, se kterou hrál méně partií. Pokud jsou barvy již vyrovnané, pak obecně hráč dostane barvu, která střídá tu poslední, se kterou hrál.
9. Pravidla párování musí být tak transparentní, aby je mohla vysvětlit osoba, která má párování na starosti.

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.2 Obecná pravidla pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem (účinná od 1. července 2025)

OBECNÁ PRAVIDLA PRO ZACHÁZENÍ S TURNAJI HRANÝMI ŠVÝCARSKÝM SYSTÉMEM

Schváleno Radou FIDE dne 13.4.2024

Platí od 1. července 2025

1. Párovací systémy

1.1 Systém párování používaný pro turnaj hraný švýcarským systémem se zápočtem na FIDE Elo by měl být jednou z publikovaných variant švýcarského systému FIDE. Zrychlené metody jsou přijatelné, pokud byly předem oznámeny pořadatelem a jsou zveřejněny jako schválené FIDE (FIDE-Approved Accelerated Systems).

1.2 Odchylně od předchozího pravidla mohou být povoleny nepublikované systémy párování nebo zrychlené metody za předpokladu, že podrobný písemný popis jejich pravidel:

1.2.1 byl předem předložen Klasifikační komisi (QC) a jí dočasně schválen; a

1.2.2 byl účastníkům výslovně představen před zahájením turnaje.

1.3 Při nahlášení turnaje na FIDE rozhodčí prohlašuje, která oficiální varianta švýcarského systému FIDE a zrychlená metoda (pokud nějaká byla) byly použity, nebo předloží dočasné schválení udělené QC podle předchozího pravidla.

1.4 Párovací systémy pro švýcarský systém definované FIDE, jakož i FIDE nepodporované systémy (viz Další FIDE schválené párovací systémy), párují hráče objektivním, nestranným a opakovatelným způsobem. V každém turnaji, kde se takové systémy používají, musí být různí rozhodčí nebo různé schválené softwarové programy schopni/y dosáhnout téhož párování.

1.5 Není dovoleno měnit regulérní párování ve prospěch jakéhokoli hráče. Tam, kde lze prokázat, že byly provedeny úpravy původních dvojic, aby pomohly hráči dosáhnout normy nebo přímo titulu, může být QC předložena zpráva k zahájení disciplinárních opatření prostřednictvím Etické a disciplinární komise.

2. Startovní listina

2.1 Před začátkem turnaje je každému hráči přiřazeno měřítko jeho síly. Síla je obvykle představována ratingovými listinami hráčů. Pokud je pro všechny zúčastněné hráče k dispozici jedna ratingová listina, měla by být použita tato listina. Je vhodné zkontrolovat všechny ratingy poskytnuté hráči. Pokud u hráče není známý žádný spolehlivý rating, měli by jej rozhodčí co nejpřesněji odhadnout.

2.2 Před prvním kolem jsou hráči seřazeni v pořadí, podle

2.2.1 síly (ratingu)

2.2.2 titulu FIDE (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-bez titulu)

2.2.3 abecedně (pokud nebylo dříve uvedeno, že toto kritérium bylo nahrazeno jiným)

2.3 Toto pořadí se používá k určení startovních čísel; nejvyšší dostane číslo 1 atd. Pokud z jakéhokoli důvodu údaje použité k určení pořadí nebyly správné, lze je kdykoli upravit. Startovní

čísla mohou být znovu přiřazena podle oprav. Po spárování čtvrtého kola není povolena žádná úprava startovního čísla.

3. Pozdní vstup do soutěže

3.1 Podle Turnajových pravidel FIDE bude ze soutěže vyloučen každý potenciální účastník, který se nedostaví na místo konání soutěže FIDE před časem stanoveným pro losování, pokud se nedostaví na místo konání včas před párováním dalšího kola. Výjimku lze učinit v případě přihlášeného účastníka, který předem písemně oznámil, že se nevyhnutelně opozdí.

3.2 Pokud se hlavní rozhodčí rozhodne připustit opozdilce, pak:

3.2.1 je-li ohlášený čas příchodu hráče včas pro začátek prvního kola, hráč dostane startovní číslo a spáruje se obvyklým způsobem.

3.2.2 je-li ohlášený čas příchodu hráče včas pouze pro začátek druhého (nebo třetího) kola ("pozdní vstup"), pak hráč není spárován pro kola, která nemůže odehrát. Za neodehraná kola nedostane žádné body (pokud pravidla soutěže nestanoví jinak) a dostane odpovídající startovní číslo a je spárován, až když skutečně dorazí.

3.3 V případě pozdního vstupu do soutěže jsou startovní čísla přidělená na začátku turnaje považována za provizorní. Definitivní startovní čísla jsou uvedena až po uzavření startovní listiny a odpovídajících opravách ve výsledkových tabulkách.

4. Pravidla pro párování, barvy a zveřejňování

4.1 Přerušené partie jsou považovány za remízy pouze pro účely párování.

4.2 Hráč, který je nepřítomen bez oznámení rozhodčímu, bude považován za odhlášeného, ledaže bude jeho nepřítomnost vysvětlena přijatelnými důvody před zveřejněním dalšího párování.

4.3 Hráči, kteří odstoupí z turnaje, již nebudou spárováni.

4.4 Hráči, o kterých je předem známo, že nehrají v konkrétním kole, nejsou v tomto kole spárováni a mají nulu (pokud pravidla soutěže nestanoví jinak).

4.5 V situacích, v nichž jde o pořadí barev, se počítají pouze odehrané partie. Takže například s hráčem s historií barev ČBČ=B (tj. žádná platná partie ve 4. kole) se bude zacházet, jako by jeho historie barev byla =ČBČB. BČ=BČ se bude počítat jako =BČBČ, ČBB=Č=B jako ==ČBBČB a tak dále.

4.6 Dva spárování hráči, kteří svoji partii nesehráli, mohou být spárováni v budoucím kole.

4.7 Výsledky kola se zveřejní na obvyklém místě komunikace ve vyhlášeném čase s ohledem na harmonogram turnaje.

4.8 Jestliže

4.8.1 výsledek byl zapsán chybně, nebo

4.8.2 byla partie sehrána s nesprávnými barvami, nebo

4.8.3 rating hráče musí být opraven (a startovní čísla případně změněna jako v článku 3.3),

a hráč to sdělí rozhodčímu ve stanovené lhůtě po zveřejnění výsledků, použijí se nové informace pro pořadí a párování v příštím kole. Lhůta bude stanovena předem podle harmonogramu turnaje.

Pokud je chyba nahlášena po spárování, ale před koncem dalšího kola, ovlivní to další spárování, které se má provést. Pokud je chyba nahlášena až po skončení dalšího kola, oprava bude provedena až po skončení soutěže, a to pouze pro klasifikační účely.

4.9 Po dokončení párování nasazené dvojice před zveřejněním seřadte. Kritéria řazení jsou (se sestupnou prioritou):

4.9.1 počet bodů výše postaveného hráče ze zúčastněné dvojice;

4.9.2. součet bodů obou hráčů ze zúčastněné dvojice;

4.9.3 pořadí podle startovní listiny (viz článek 2) výše postaveného hráče ze zúčastněné dvojice.

4.10 Jakmile jsou dvojice zveřejněny, nesmí se měnit, ledaže se zjistí, že porušují článek 2 Základních pravidel pro varianty švýcarského systému (Dva hráči spolu nesmějí hrát víckrát než jednou).

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.3 Holandský systém FIDE (účinný od 1. července 2025)

HOLANDSKÝ SYSTÉMEM FIDE

Schváleno Radou FIDE dne 13.4.2024

Platí od 1. července 2025

0. Termíny a definice

Termíny a definice byly přidány na 88. kongresu FIDE v Goynuku 2017.

Viz <https://spp.fide.com/fide-dutch-extras/>.

1. Úvodní poznámky a definice

1.1 Počáteční startovní listina

Viz část Startovní listina Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem.

1.2 Pořadí

Pouze pro účely párování jsou hráči seřazeni v pořadí podle

1.2.1 bodů

1.2.2 startovních čísel přidělených hráčům podle startovní listiny a následných úprav v závislosti na možných pozdních vstupech nebo úpravách ratingu

1.3 Bodové skupiny a párovací seskupení

1.3.1 Bodová skupina se skládá ze (všech) hráčů se stejným počtem bodů.

1.3.2 Párovací seskupení je skupina hráčů, kteří mají být spárováni. Skládá se z hráčů pocházejících z neprázdné bodové skupiny (tzv. rezidentní hráči) a (možná) z hráčů, kteří zůstali nespárováni po spárování předchozího párovacího seskupení.

1.3.3 (párovací) seskupení je homogenní, pokud mají všichni hráči stejný počet bodů; jinak je heterogenní.

1.3.4 Zbytek (párovací seskupení) je podskupina heterogenního seskupení, která obsahuje některé z jeho rezidentních hráčů (další podrobnosti viz článek 2.3).

1.4 Přebývající hráči a jejich přesuny

1.4.1 Sestupný hráč je hráč, který zůstane nespárován v seskupení, a je tak přesunut do dalšího seskupení. V cílovém seskupení se takoví hráči nazývají „dolů přesunutí hráči“ (zkráceně MDP).

1.4.2 Poté, co dva hráči s různým počtem bodů hráli proti sobě v kole, hráč s vyšším umístěním bude přesunut dolů, hráč s nižším umístěním přesunut nahoru.

1.4.3 Hráč, který z jakéhokoli důvodu obdrží, aniž sehrál partii, v daném kole více bodů, než je za prohru, bude také přesunut dolů.

1.5 Přidělená volna

1.5.1 Viz článek 3 Základních pravidel pro varianty švýcarského systému (Pokud je počet hráčů, kteří mají být spárováni, lichý, jeden hráč je nespárováný. Tento hráč obdrží párováním přidělené volno: nemá soupeře, nemá barvu kamenů a získává tolik bodů, kolik je za výhru, pokud pravidla turnaje nestanoví jinak).

1.6 Rozdíly v barvách kamenů a preference pro barvu kamenů

1.6.1 Rozdíl v barvách u hráče je počet partií odehraných bílými kameny mínus počet partií, které tento hráč odehrál černými kameny.

1.6.2 Preference barvy je barva kamenů, kterou by měl hráč v ideálním případě obdržet pro příští partii. Lze ji určit pro každého hráče, který odehrál alespoň jednu partii.

1. Absolutní preference pro barvu nastane, když je rozdíl barev hráče větší než +1 nebo menší než -1, nebo když měl hráč stejnou barvu ve dvou posledních kolech, která hrál. Preference je pro bílé kameny, když je rozdíl barev menší než -1 nebo když hráč poslední dvě partie sehrál s černými kameny. Preference je pro černé kameny, když je barevný rozdíl větší než +1, nebo když hráč poslední dvě partie sehrál s bílými kameny.

2. Silná preference barvy nastane, když je rozdíl barev hráče +1 (preference pro černé kameny) nebo -1 (preference pro bílé kameny).

3. Mírná preference barvy nastane, když je rozdíl barev hráče nulový, přičemž se preferuje střídat barvu s ohledem na předchozí partii, kterou sehrál.

4. Hráči, kteří nesehráli žádnou partii, nemají žádnou preferenci pro barvu kamenů (upřednostňuje se preference jejich soupeřů).

1.7 Nadprůměrní hráči

1.7.1 Nadprůměrní hráči jsou hráči, kteří mají při párování posledního kola soutěže více než 50 % maximálně možných bodů.

1.8 Párovací bodový rozdíl (PSD)

1.8.1 Párování seskupení tvoří dvojice a sestupní hráči.

1.8.2 PSD seskupení je seznam rozdílů bodů (SD, viz níže), seřazených od nejvyššího po nejnižší.

1.8.3 Pro každou dvojici v párování je SD definován jako absolutní hodnota rozdílu bodových zisků dvou hráčů, kteří tvoří dvojici.

1.8.4 Pro každého sestupného hráče je SD definován jako rozdíl mezi bodovým ziskem tohoto sestupného hráče a umělou hodnotou, která je o jeden bod nižší než bodový zisk nejnižše umístěného hráče příslušného seskupení (i když toto dává zápornou hodnotu).

Poznámka: Výše definovaná umělá hodnota byla vybrána tak, aby byla výhradně nižší než nejnižší bodový zisk v seskupení a aby byla dostatečně obecná tak, aby fungovala s různými systémy bodování a za přítomnosti neexistujících, prázdných nebo řídce zaplněných bodových skupin, které mohou následovat za aktuální bodovou skupinou.

1.8.5 PSD(y) jsou porovnávány lexikograficky (tj. jejich příslušné SD(y) jsou porovnávány jeden po druhém od prvního k poslednímu - v prvních odpovídajících SD(ech), které jsou různé, ten nejmenší definuje nižší PSD).

1.9 Přehled párování kola

1.9.1 Párování kola je dokončeno, pokud všichni hráči (kromě nejvýše jednoho, který obdrží párováním přidělené volno) byli spárováni a byla splněna absolutní kritéria [C1]-[C3] (viz článek 3.1).

1.9.2 Proces párování začíná nejvyšší bodovou skupinou a seskupením po seskupení, dokud nejsou v sestupném pořadí použity všechny bodové skupiny a není dokončeno párování kola.

1.9.3 Není-li možné dokončit párování kola, rozhodne rozhodčí, co dělat.

Poznámka:

Článek 2 popisuje proces párování jednoho seskupení.

Článek 3 popisuje všechna kritéria, která musí párování seskupení splňovat (v pořadí podle priority).

Článek 5 popisuje pravidla přidělování barev, která určují, kteří hráči budou hrát s bílými kameny.

2. Proces párování seskupení

2.1 Definice parametrů

2.1.1 M0 je počet MDP pocházejících z předchozího seskupení. Může to být nula.

2.1.2 Maximum Párů je maximální počet dvojic, které lze vytvořit v uvažovaném seskupení (viz [C6], článek 3.4.1).

Poznámka: Maximum Párů se obvykle rovná počtu hráčů děleno dvěma a zaokrouhлено dolů. Pokud je však například M0 větší než počet rezidentních hráčů, Maximum Párů se rovná nejvýše počtu rezidentních hráčů.

2.1.3 M1 je maximální počet MDP, které lze spárovat v seskupení (viz [C7], článek 3.4.2).

Poznámka: M1 se obvykle rovná počtu MDP pocházejících z předchozího seskupení, což může být nula. Pokud je však například M0 větší než počet rezidentních hráčů, pak se M1 rovná nejvýše počtu rezidentních hráčů. M1 nemůže být nikdy větší než Maximum Párů.

2.2 Podskupiny (původní složení)

2.2.1 Pro potřeby párování bude každé seskupení obvykle rozděleno do dvou podskupin, nazvaných S1 a S2. S1 zpočátku obsahuje nejvyšší hráče N1 (seřazené podle článku 1.2), kde N1 je buď M1 (v heterogenním seskupení) nebo Maximum Párů (jinak).

2.2.2 S2 zpočátku obsahuje všechny zbývající rezidentní hráče.

2.2.3 Když je M1 menší než M0, někteří MDP nejsou zahrnuti v S1. O vyloučených MDP (v počtu $M0 - M1$), kteří nejsou ani v S1 ani v S2, se říká, že jsou v Limbu.

Poznámka: Hráči v Limbu nemohou být spárováni v seskupení a jsou tak určeni pro dvojité přesun.

2.3 Příprava kandidáta

2.3.1 Hráči S1 jsou předběžně spárováni s hráči S2, první z S1 s prvním z S2, druhý z S1 s druhým z S2 a tak dále.

2.3.2 V homogenním seskupení: dvojice vytvořené tak, jak je vysvětleno v článku 2.3.1, a všichni nespárovaní hráči (povinně sestupní) tvoří kandidáta (párování).

2.3.3 V heterogenním seskupení: dvojice vytvořené, jak je vysvětleno v článku 2.3.1, odpovídají M1 MDP z S1 s M1 rezidentními hráči z S2. Toto se nazývá párování MDP. Ze zbývajících rezidentních hráčů (jsou-li nějakí) vznikne zbytek (viz článek 1.3), který je pak spárován za stejných pravidel jako pro homogenní seskupení.

Poznámka: M1 může být někdy nula. V tomto případě bude S1 prázdná a všichni MDP budou v Limbu. Párování heterogenního seskupení tedy bude pokračovat přímo ke zbytku.

2.3.4 Kandidát (párování) pro heterogenní seskupení se skládá z párování MDP a kandidáta na následný zbytek. Všichni hráči v Limbu musí být sestupní.

2.4 Hodnocení kandidáta

2.4.1 Pokud kandidát vytvořený podle článku 2.3 splňuje všechna kritéria od [C1] po [C5] (viz články 3.1 až 3.3) a jsou splněna všechna kritéria kvality od [C6] po [C21] (viz článek 3.4), je kandidát nazýván „dokonalým“ a je (okamžitě) přijat. V opačném případě použijte článek 2.5, abyste našli dokonalého kandidáta; nebo, pokud žádný takový kandidát není, použijte článek 2.8.

2.5 Akce, pokud kandidát není dokonalý

2.5.1 Složení S1, Limbo a S2 musí být změněno tak, aby bylo možné vytvořit jiného kandidáta.

2.5.2 Články 2.6 (pro homogenní seskupení a zbytky) a 2.7 (pro heterogenní seskupení) definují přesné pořadí, ve kterém musí být změny aplikovány.

2.5.3 Po každé změně bude vytvořen nový kandidát (viz článek 2.3) a vyhodnocen (viz článek 2.4).

2.6 Změny v homogenních seskupeních nebo zbytcích

2.6.1 Změňte pořadí hráčů v S2 pomocí přesunu (viz článek 4.2). Pokud pro aktuální S1 nejsou k dispozici žádné další přesuny S2, změňte původní S1 a S2 (viz článek 2.2) použitím výměny rezidentních hráčů mezi S1 a S2 (viz článek 4.3) a přetříděním nově vytvořených S1 a S2 podle článku 1.2.

2.7 Změny v heterogenních seskupeních

2.7.1 Se zbytkem pracujte podle stejných pravidel jako pro seskupení (viz článek 2.6).

Poznámka: Původní podskupiny zbytku, které budou použity během celého procesu párování zbytku, jsou ty, které se vytvoří hned po párování MDP. Jsou nazývány S1R a S2R (aby se předešlo jakékoli záměně s podskupinami S1 a S2 úplného heterogenního seskupení).

2.7.2 Pokud pro S1R a S2R nejsou k dispozici žádné další přesuny a výměny, změňte pořadí hráčů v S2 pomocí přesunu (viz článek 4.2), vytvořením nového párování MDP a případně nového zbytku (bude zpracováno tak, jak je uvedeno v článku 2.4.1).

2.7.3 Nejsou-li k dispozici žádné další přesuny pro aktuální S1, změňte, je-li to možné (tj. existuje-li Limbo), původní S1 a Limbo (viz článek 2.2), aplikujte výměnu MDP mezi S1 a Limbo (viz článek 4.4), přetřídte nově vytvořenou S1 podle článku 1.2 a obnovte S2 do původního složení.

2.8 Akce, pokud neexistuje dokonalý kandidát

2.8.1 Vyberte nejlepšího dostupného kandidáta. Za tímto účelem zvažte, že kandidát je lepší než jiný, pokud lépe splňuje kritérium PAB ([C5], viz článek 3.3) nebo kritérium kvality ([C6]-[C21], viz článek 3.4) s vyšší prioritou; nebo, jsou-li všechna kritéria kvality splněna stejně, je vygenerován dříve než další v pořadí kandidátů (viz články 2.6 nebo 2.7).

3. Kritéria párování

3.1 Absolutní kritéria

Žádné párování nesmí porušovat následující absolutní kritéria:

3.1.1 [C1] Viz Základní pravidla pro varianty švýcarského systému, článek 2 (Dva hráči nesmí hrát proti sobě více než jednou).

3.1.2 [C2] Viz Základní pravidla pro varianty švýcarského systému, článek 4 (Hráč, který již obdržel párováním přidělené volno nebo již v jednom kole bodoval plným počtem bodů za výhru, aniž hrál partii, již neobdrží párováním přidělené volno).

3.1.3 [C3] Hráči, kteří nejsou nadprůměrní hráči (viz článek 1.7) se stejnou absolutní preferencí pro barvu (viz článek 1.6.2.1) spolu nehrají (viz Základní pravidla pro varianty švýcarského systému, články 6 a 7).

3.2 Kritérium dokončení

3.2.1 [C4] Poté, co bylo seskupení spárováno, jeho sestupní hráči spolu s hráči ze všech zbývajících bodových skupin umožní dokončení párování kola.

3.3 Kritérium PAB

3.3.1 [C5] Minimalizujte body hráče, kterému bylo párováním přiděleno volno.

3.4 Kritéria kvality

Chcete-li získat nejlepší možné párování pro seskupení, dodržujte co nejvíce následující kritéria, která mají sestupnou prioritu:

3.4.1 [C6] Minimalizujte počet sestupných hráčů (ekvivalent k: maximalizujte počet dvojic).

3.4.2 [C7] Minimalizujte PSD (To znamená: maximalizujte počet spárovaných MDP; a v rámci možností párujte ty s nejvyšším počtem bodů).

3.4.3 [C8] Vyberte soubor sestupných hráčů tak, aby v následujícím seskupení bylo splněno každé kritérium od [C1] po [C7] (viz články 3.1 až 3.4.2).

3.4.4 [C9] Minimalizujte počet neodehraných partií hráče, kterému bylo párováním přiděleno volno.

3.4.5 [C10] Minimalizujte počet nadprůměrných hráčů nebo jejich soupeřů, kteří mají rozdíl barev kamenů vyšší než +2 nebo nižší než -2.

3.4.6 [C11] Minimalizujte počet nadprůměrných hráčů nebo jejich soupeřů, kteří dostanou stejnou barvu kamenů třikrát za sebou.

3.4.7 [C12] Minimalizujte počet hráčů, kteří nedostanou preferovanou barvu kamenů.

3.4.8 [C13] Minimalizujte počet hráčů, kteří nedostanou silně preferovanou barvu kamenů.

3.4.9 [C14] Minimalizujte počet hráčů, kteří budou stejně jako v předchozím kole přesunuti dolů.

3.4.10 [C15] Minimalizujte počet hráčů, kteří budou stejně jako v předchozím kole přesunuti nahoru.

3.4.11 [C16] Minimalizujte počet hráčů, kteří budou stejně jako před dvěma koly přesunuti dolů.

3.4.12 [C17] Minimalizujte počet hráčů, kteří budou stejně jako před dvěma koly přesunuti nahoru.

3.4.13 [C18] Minimalizujte bodové rozdíly mezi hráči, kteří budou stejně jako v předchozím kole přesunuti dolů.

3.4.14 [C19] Minimalizujte bodové rozdíly mezi hráči, kteří budou stejně jako v předchozím kole přesunuti nahoru.

3.4.15 [C20] Minimalizujte bodové rozdíly mezi hráči, kteří budou stejně jako před dvěma koly přesunuti dolů.

3.4.16 [C21] Minimalizujte bodové rozdíly mezi hráči, kteří budou stejně jako před dvěma koly přesunuti nahoru.

4. Pravidla pro postupné vytváření dvojic

4.1 Sekvenční číslo v seskupení (BSN)

4.1.1 Před provedením jakéhokoli přesunu nebo výměny se všichni hráči v seskupení označí po sobě jdoucími BSN představujícími jejich příslušné pořadí (podle článku 1.2) v seskupení (tj. 1, 2, 3, 4, ...).

4.2 Přesun v S2

4.2.1 Přesun je změna v pořadí BSN (všechny reprezentující rezidentní hráče) v S2.

4.2.2 Všechny možné přesuny jsou seřazeny v závislosti na lexikografické hodnotě jejich prvních N1 BSN, kde N1 je počet BSN v S1 (zbývající BSN S2 jsou v tomto kontextu ignorována, protože představují hráče, kteří v případě heterogenního seskupení tvoří zbytek; nebo musí být sestupnými hráči v případě homogenního seskupení např. v 11-členném homogenním seskupení je to 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 přesunů); je-li seskupení heterogenní, se dvěma MDP je to 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 přesunů)).

4.3 Výměna v homogenních seskupeních nebo zbytcích (původní S1 ↔ původní S2)

4.3.1 Výměna v homogenním seskupení (také nazývaná rezidentní výměna) je výměna dvou stejně velkých skupin BSN (všechny představují rezidentní hráče) mezi původní S1 a původní S2.

4.3.2 Chcete-li seřadit všechny možné rezidentní výměny, použijte následující „pravidla pro porovnání mezi dvěma rezidentními výměnami“ v určeném pořadí (tj. pokud pravidlo nerozlišuje mezi dvěma výměnami, přejděte na další).

4.3.3 Přednost má výměna, která má:

1. nejmenší počet vyměněných BSN (např. výměna pouze jednoho BSN je lepší než výměna dvou BSN).

2. nejmenší rozdíl mezi „součtem BSN přesunutých z původního S2 do S1 a součtem BSN přesunutých z původního S1 do S2“ (např. v seskupení obsahujícím jedenáct hráčů je výměna 6 za 4 lepší než výměna 8 za 5; podobně výměna 8+6 s 4+3 je lepší výměna 9+8 s 5+4, atd.).

3. nejvyšší různé BSN mezi těmi, která byla přesunuta z původního S1 do S2 (např. přesun 5 z S1 do S2 je lepší než přesun 4; podobně 5-2 je lepší než 4-3; 5-4-1 je lepší než 5-3-2; atd.).

4. nejnižší různé BSN mezi těmi, která byla přesunuta z původního S2 do S1 (např. přesun 6 z S2 do S1 je lepší než přesun 7; podobně 6-9 je lepší než 7-8; 6-7-10 je lepší než 6-8-9; atd.).

4.4 Výměny v heterogenních seskupeních (původní S1 ↔ původní Limbo)

4.4.1 Výměna v heterogenním seskupení (také nazývaná MDP-výměna) je výměna dvou stejně velkých skupin BSN (všechny představují MDP) mezi původní S1 a původní Limbo.

4.4.2 Abyste seřadili všechny možné výměny MDP, aplikujte následující „pravidla pro srovnání mezi dvěma výměnami MDP“ v určeném pořadí (tj. pokud pravidlo nerozlišuje mezi dvěma výměnami, přejděte na další) na hráče, kteří jsou po výměně v novém S1.

4.4.3 Prioritu má výměna, která dává S1, která má:

1. nejvyšší bodový rozdíl mezi hráči reprezentovanými jejich BSN (toto přichází automaticky v souladu s [C7] (viz článek 3.4.2, který příkazuje minimalizovat PSD seskupení).

2. nejnižší lexikografická hodnota BSN (seřazeno vzestupně).

4.5 Další prvek (návaznost na všechny články 4.2 až 4.4)

4.5.1 Kdykoli bylo stanoveno třídění v souladu s články 4.2 až 4.4, jakákoli aplikace odpovídajícího článku vybere další prvek v pořadí třídění.

5. Pravidla přidělování barev kamenů

5.1 Počáteční barva je barva určená losováním před spárováním prvního kola.

5.2 Pro každou dvojici platí (se sestupnou prioritou):

5.2.1 Splnění preference barev u obou hráčů.

5.2.2 Splňte silnější preferenci barvy. Pokud jsou obě absolutní (nadprůměrní hráči, viz článek 1.7), splňte preferenci u většího rozdílu barev (viz článek 1.6).

5.2.3 Střídejte barvy podle poslední doby, kdy měl jeden hráč bílé a druhý černé.

Poznámka: Vždy berte v úvahu článek 4.5 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem.

5.2.4 Splňte preferenci barvy u výše postaveného hráče.

5.2.5 Pokud má výše postavený hráč liché párové číslo, dejte mu počáteční barvu; jinak mu dejte opačnou barvu.

Poznámka: Pro správnou správu párovacích čísel vždy berte v úvahu části Startovní listina a Pozdní vstup do soutěže Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem.

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.4 Další systémy párování schválené FIDE (účinné od 1. července 2025)

DALŠÍ SYSTÉMY PÁROVÁNÍ SCHVÁLENÉ FIDE

Schváleno Radou dne 13.4.2024

Platí od 1. července 2025

Používání těchto systémů se nedoporučuje, ledaže pro systém existuje program schválený FIDE (viz Příloha „Schvalování softwarového programu“, Příloha-3 „Seznam programů schválených FIDE“) s bezplatnou kontrolou párování (viz článek 1.5 ve stejné příloze), která je schopna ověřit turnaje provozované tímto systémem.

C.04.4.1 Dubov System (účinný od 1. července 2025)

C.04.4.2 Burstein System (účinný od 1. července 2025)

C.04.4.3 Lim System

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.5 Zrychlené systémy schválené FIDE (účinnost od 1. července 2025)

ZRYCHLÉ SYSTÉMY SCHVÁLENÉ FIDE

Schváleno Radou dne 13.4.2024

Platí od 1. července 2025

0. Předmluva

V soutěžích hraných švýcarským systémem s širokým rozsahem síly (většinou spolehlivě ověřené) hráčů jsou výsledky úvodních kol obvykle poměrně předvídatelné. V prvním kole má jen pár procent partií jiný výsledek než „výhra silnějšího hráče“. Totéž se může stát ve druhém kole. Lze poukázat na to, že v turnajích o tituly to může hráčům bránit v dosahování norem.

Zrychlené párování je varianta švýcarského systému, ve které jsou první kola upravena tak, aby byly překonány výše zmíněné slabiny švýcarského systému, aniž by byla ohrožena spolehlivost konečného pořadí.

Pro zrychlení není vhodné navrhnout zcela nový párovací systém, ale spíše navrhnout systém, který spolupracuje se stávajícími párovacími systémy definovanými FIDE. Tohoto výsledku se běžně dosahuje přeskupením bodových seskupení nějakým způsobem, který nezávisí pouze na bodech, které hráči získali. Jednou z možných metod je například přidání takzvaných „virtuálních bodů“ k bodům některých hráčů s vyšším ratingem (u nichž se má za to, že jsou silnější) a následně sestavení bodových seskupení na základě celkového skóre (skutečné body + virtuální body).

V následujících kapitolách budou popsány metody, u kterých bylo statisticky prokázáno, že dosahují výše uvedených cílů. Jako první je představena Zrychlená metoda Baku, protože byla první, která se pomocí statistické analýzy ukázala jako dobrá a stabilní (a je také snadno vysvětlitelná).

Mohou být přidány další zrychlené metody, pokud lze statistickou analýzou prokázat, že dosáhnou lepších výsledků než již popsané metody, nebo pokud je jejich účinnost srovnatelná, a budou jednodušší.

Pokud není výslovně uvedeno jinak, každá popsaná zrychlená metoda je použitelná pro jakoukoli variantu švýcarského systému.

1. Zrychlená metoda Baku

1.1 Předpoklad

1.1.1 Zrychlená metoda Baku je použitelná v každé soutěži, kde se používá standardní bodový systém (jeden bod za výhru, půl bodu za remízu).

1.2 Počáteční rozdělení skupin

1.2.1 Před prvním kolem se seznam hráčů, kteří mají být spárováni (řádně setříděný), rozdělí do dvou skupin, GA a GB. První skupina (GA) obsahuje první polovinu hráčů zaokrouhlenou nahoru na nejbližší sudé číslo. Druhá skupina (GB) bude obsahovat všechny zbývající hráče.

Poznámka: Pokud je například v turnaji 161 hráčů, nejbližší sudé číslo, které zahrnuje první polovinu hráčů (tj. 80,5) je 82. Ve výpočtu takového čísla může být užitečný vzorec $2 * Q$ (2 krát Q), kde Q je počet hráčů dělený 4 a zaokrouhlený nahoru, což je, kromě počtu hráčů ve skupině GA, také párovací číslo posledního hráče skupiny GA.

1.3 Pozdní vstup do soutěže

1.3.1 Jsou-li pozdní vstupy po prvním kole, tito hráči musí být zařazeni do párovacího seznamu podle článků Startovní listina a Pozdní vstup do soutěže Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem.

1.3.2 Poslední hráč skupiny GA musí být stejný jako v předchozím kole.

Poznámka 1: Za takových okolností se párové číslo posledního GA hráče může lišit od čísla nastaveného podle článku 1.2.

Poznámka 2: Po prvním kole může GA obsahovat lichý počet hráčů.

1.4 Virtuální body

1.4.1 „Zrychlená kola“ jsou kola v první polovině (zaokrouhleno nahoru) turnaje.

1.4.2 Před spárováním první poloviny (zaokrouhleno nahoru) zrychlených kol je všem hráčům v GA přidělen počet bodů (tzv. virtuální body) rovný 1.

1.4.3 Takové virtuální body se před spárováním zbývajících zrychlených kol sníží na 0,5.

Poznámka: V důsledku toho se hráčům v GB ani žádnému hráči po odehrání posledního zrychleného kola nikdy neudělují žádné virtuální body.

Příklad: V devítikolovém turnaji je zrychlených kol pět. Hráčům v GA je přidělen jeden virtuální bod v prvních třech kolech a polovina virtuálního bodu v dalších dvou kolech.

1.5 Párovací body

1.5.1 Párovací body hráče (tj. hodnota použitá k definování bodových skupin a jejich internímu třídění) jsou dány součtem jeho uhraných bodů a virtuálních bodů, které mu byly přiděleny.

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.4 Švýcarský systém pro družstva (účinné od 1. července 2025)

ŠVÝCARSKÝ SYSTÉM PRO DRUŽSTVA

Schváleno Radou dne 27.7.2024

Platí od 1. srpna 2025

0. Předmluva

Pravidla švýcarského párovacího systému specifikovaná v Základních pravidlech pro varianty švýcarského systému a v článcích 1, 3 a 4 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem jsou určena pro soutěže jednotlivců, ale lze je s příslušnými změnami aplikovat i na soutěže družstev, s jednou významnou výjimkou: články 6 a 7 Základních pravidel pro varianty švýcarského systému se nikdy nepoužijí.

Ve skutečnosti jsou pro družstva barvy kamenů méně důležité. Je to hlavně proto, že hráči v družstvu mohou být nahrazeni nebo přesunuti mezi různými šachovnicemi a protože družstva jsou často složena ze sudého počtu hráčů, což má za následek, že každé družstvo má stejný počet hráčů hrajících s bílými a černými kameny. Proto zde prezentovaná pravidla obsahují různé preference barev kamenů s nižší intenzitou, než jaké jsou popsány v pravidlech pro soutěže jednotlivců, a odlišné varianty, aby se usnadnily různé formy týmových soutěží. Mohou existovat soutěže, kde barvy kamenů nemají vůbec žádný význam (například protože každý hraje jednu partii s bílými a jednu s černými); jiné soutěže, kde konkrétní barva není rozhodujícím faktorem (například protože družstva mají sudý počet hráčů a všechna družstva hrají na stejném zeměpisném místě); a další soutěže, kde má barva kamenů větší význam (například proto, že složení družstev nelze změnit, nebo mají družstva lichý počet hráčů nebo konkrétní barva kamenů může znamenat zápas doma nebo venku). V každém případě barva kamenů nebude nikdy tak rozhodujícím faktorem, který by bránil dvěma družstvům ve hře proti sobě navzájem. Proto v těchto předpisech nejsou uvedeny žádné absolutní preference barev kamenů.

Článek 2 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem (startovní listina) byl v úvodním seznamu uvedeném výše záměrně vynechán, protože existuje příliš mnoho variant, které lze vzít v úvahu při definování odpovídající síly pro družstva, jako je používání pouze ratingů startujících, nebo včetně náhradníků, počítání stanoveného počtu nejvyšších ratingů, nakládání s hráči bez ratingu atd. Nakonec je lepší vynechat z obecných pravidel jakékoli podrobnosti a ponechat na pravidlech každé konkrétní soutěže, aby určila startovní listinu družstev.

1. Úvodní poznámky a definice

1.1 Turnajové párovací číslo ("TPN")

1.1.1 Každé družstvo musí mít jiné TPN, od 1 do TPN odpovídající poslednímu družstvu.

1.1.2 Pravidla soutěže musí popisovat, jak každému družstvu přidělit TPN. Jinak TPN přidělí rozhodčí.

Poznámka: Toto ustanovení má přednost před pravidly článku 2 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem (startovní listina).

1.1.3 Jakmile je TPN definováno, nemělo by být měněno (kromě případů uvedených v článku 3 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem (pozdní vstup do turnaje)), pokud rozhodčí nerozhodne jinak.

1.2 Body

1.2.1 Pravidla soutěže určí, zda „primárními body“ (nebo jednodušeji „body“) jsou „zápasové body“, anebo „partiové body“, a zda se zbylá varianta používá („sekundární body“), a pokud ano, k čemu.

1.2.2 Výchozím nastavením je použití "zápasových bodů" jako (primární) body a "partiových bodů" pouze pro přidělení barev kamenů (viz článek 4.2.2).

1.3 Bodové skupiny a párovací seskupení

1.3.1 Bodová skupina se skládá ze všech družstev se stejným počtem bodů.

1.3.2 (Párovací) seskupení je skupina se sudým počtem družstev, která mají být všechna spárována. Skládá se z družstev pocházejících ze stejné bodové skupiny (tzv. rezidentní družstva) a (případně) z družstev pocházejících z nižších bodových skupin (tzv. vzestupná družstva).

1.4 Párováním přidělené volno (PAB)

1.4.1 Pokud je počet družstev, která mají být spárována, lichý, jedno družstvo zůstane nespárováno. Toto družstvo obdrží párováním přidělené volno: nemá soupeře, žádnou barvu kamenů a tolik zápasových a partiových bodů, kolik je přiděleno za remízu, pokud pravidla soutěže nestanoví jinak.

1.5 Přebývající družstva

1.5.1 Družstvo je označeno za přebývající, když hraje proti soupeři s jinými primárními body.

1.6 Rozdíl v barvách kamenů (CD)

1.6.1 O družstvu se říká, že má (mělo) barvu kamenů (bílé nebo černé) v zápase, pokud se zápas skutečně sehrál a hráč na první šachovnici měl hrát s touto barvou.

1.6.2 Rozdíl v barvách kamenů družstva je počet zápasů, ve kterých mělo družstvo bílé, mínus počet zápasů, kde mělo družstvo černé.

1.7 Preference barev kamenů

Používají se preference barev typu A, pokud pravidla soutěže neurčují, že se mají použít preference barvy typu B, nebo se preference barev nemají používat vůbec.

1.7.1 Preference barev typu A

1. Družstvo má jednoduchou (typ A) preferenci pro bílé, pokud je jeho CD menší než -1, nebo, je-li jeho CD 0 nebo -1, mělo-li družstvo černé v posledních dvou odehraných zápasech.

2. Družstvo má jednoduchou (typ A) preferenci pro černé, pokud je jeho CD větší než +1, nebo, je-li jeho CD 0 nebo +1, mělo-li družstvo bílé v posledních dvou odehraných zápasech.

3. Ve všech ostatních situacích nemá družstvo žádnou (typ A) preferovanou barvu.

1.7.2 Preference barev typu B

1. Družstvo má silnou (typ B) preferenci pro bílé, pokud je jeho CD menší než -1, nebo, je-li jeho CD 0 nebo -1, mělo-li družstvo černé v posledních dvou odehraných zápasech.
2. Družstvo má silnou (typ B) preferenci pro černé, pokud je jeho CD více než +1, nebo, je-li jeho CD 0 nebo +1, mělo-li družstvo bílé v posledních dvou odehraných zápasech.
3. Družstvo má mírnou (typ B) preferenci pro bílé, pokud je jeho CD -1, nebo, pokud je nula a nejde o poslední kolo, mělo-li družstvo v posledním odehraném zápase černé.
4. Družstvo má mírnou (typ B) preferenci pro černé, pokud je jeho CD +1, nebo pokud je nula a nejde o poslední kolo, mělo-li družstvo v posledním odehraném zápase bílé.
5. Družstvo nemá žádnou (typ B) preferovanou barvu, když ještě musí hrát zápas, nebo když je jeho CD nula při párování na poslední kolo.

1.8 Nejvyšší bodová skupina

1.8.1 Během párování je to skupina jednoho nebo více družstev, která mají nejvíce bodů mezi družstvy, která teprve mají být spárována.

1.9 Přehled párování kola

1.9.1 Párování kola je dokončeno, pokud všechna družstva (kromě nejvýše jednoho, které obdrží párováním přidělené volno) byla spárována a byla splněna absolutní kritéria [C1] a [C2] (viz článek 3.1).

1.9.2 Proces párování se skládá z následujících kroků:

1. Prvním krokem v procesu párování je přidělení párováním přiřazeného volna (je-li to potřeba) podle článku 2.1.
2. Poté je nejvyšší bodová skupina (viz článek 1.8) v případě potřeby kombinována se sadou vzestupných družstev (vybraných podle článku 2.2), aby se vytvořilo seskupení, které je spárováno podle článku 2.3.
3. Předchozí krok-2 se pak opakuje, dokud není párování kola dokončeno.
4. Barvy kamenů se pak přidělují podle čl. 4.

1.9.3 Není-li možné dokončit párování kola, rozhodne rozhodčí, co dělat.

Poznámka: Článek 2 popisuje postupy párování.

Článek 3 definuje všechna kritéria, která musí párování seskupení splňovat (v pořadí podle priority).

Článek 4 definuje pravidla přidělování barev kamenů, která určují, kteří hráči budou hrát bílými.

2. Pravidla párování

Párování je přípustné, pokud jsou splněna absolutní kritéria ([C1] a [C2], viz článek 3.1) a případně kritérium dokončení ([C3], viz článek 3.2).

2.1 Přidělení párováním přiřazeného volna

Párováním přidělené volno je přiřazeno družstvu, které:

2.1.1 ponechává přípustné párování pro všechna družstva

2.1.2 má nejméně bodů

2.1.3 odehrálo nejvyšší počet partií

2.1.4 má nejvyšší TPN

2.2 Výběr vzestupných družstev pro nejvyšší bodovou skupinu

2.2.1 Všechna družstva s nižším počtem bodů než rezidentní družstva v nejvyšší bodové skupině (viz článek 1.8) jsou potenciálními vzestupnými družstvy.

2.2.2 Zvažte všechny sady potenciálních vzestupných družstev, které vyhovují [C4] a [C5] (viz články 3.3.1 a 3.3.2).

Poznámka: Toto nějakým způsobem určuje počet vzestupných družstev v sadě a jejich body.

2.2.3 V každé sadě jsou potenciální vzestupná družstva, identifikovaná podle jejich TPN, nejprve seříděna podle počtu bodů (od nejvyššího k nejnižšímu) a pokud jsou body stejné, podle TPN (od nejnižšího k nejvyššímu).

2.2.4 Tyto sady jsou pak mezi sebou seříděny podle lexikografického pořadí jejich TPN.

Příklad: Předpokládejme, že družstva č. 2,6,8 mají 3 body a družstva č.1,3,5 mají 2,5 bodu. Kritérium [C4] určí, že je potřeba sada tří vzestupných družstev, a [C5] určí, že dvě vzestupná družstva musí mít jedno 3 body a druhé 2,5 bodu. Možné sady vzestupných družstev jsou: {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}, již seříděná ve správném pořadí.

2.2.5 Vyberte první sadu, která spolu s nejvyšší bodovou skupinou (viz článek 1.8) vytvoří přípustnou dvojici, která rovněž splňuje kritérium [C6] (viz článek 3.3.3) - kromě kritérií [C4] a [C5] (viz články 3.3.1 a 3.3.2), která splňuje svou konstrukcí.

2.3 Párování seskupení

2.3.1 Párování je posloupnost dvojic, která zahrnuje všechna družstva v seskupení. Pro každou dvojici je družstvo s nižším TPN horním členem dvojice; družstvo s vyšším TPN je spodním členem dvojice.

2.3.2 Párování je identifikováno TPN horních členů každé dvojice, seříděných od nejnižšího k nejvyššímu, za nimiž následují TPN spodních členů odpovídajících dvojic.

Příklad: Pokud je párování 11-24 16-6 10-9 8-4, jeho identifikační číslo je 4 6 9 11 8 16 10 24.

2.3.3 Dvojice jsou seříděny podle lexikografického pořadí jejich identifikátorů.

2.3.4 Vyberte první párování, které rovněž splňuje kritéria [C1], [C7], [C8] a [C9] (viz články 3.1.1 a 3.3.4 až 3.3.6 - kromě ostatních kritérií, kterým vyhovuje konstrukcí).

3. Kritéria párování

3.1 Absolutní kritéria

Žádné párování nesmí porušovat následující absolutní kritéria:

3.1.1 [C1] Dvě družstva nesmí hrát proti sobě více než jednou.

3.1.2 [C2] Družstvo, které již obdrželo párováním přidělené volno, nebo již získalo v jednom kole, aniž by hrálo, body příslušející za vítězství, nedostane párováním přidělené volno.

3.2 Kritérium dokončení

3.2.1 [C3] Vyberte sadu vzestupných družstev (sada může být prázdná), aby všechna zbývajících družstva mimo nejvyšší bodovou skupinu umožňovala dokončit párování kola.

3.3 Kritéria kvality

Chcete-li co nejlépe spárovat všechna družstva z nejvyšší bodové skupiny (viz článek 1.8), dodržujte co nejvíce následující kritéria, která mají sestupnou prioritu:

3.3.1 [C4] Minimalizujte počet vzestupných družstev.

3.3.2 [C5] Minimalizujte bodové rozdíly ve dvojicích zahrnujících vzestupná družstva, tj. maximalizujte nejnižší získané body vzestupnými družstvy (a poté druhé nejnižší atd.).

3.3.3 [C6] Vyberte sadu vzestupných družstev, abyste maximalizovali počet zbývajících družstev, která mohou být přípustně spárována v následující bodové skupině (pouze v následující bodové skupině, i když vzestupná družstva mohou pocházet z nižších bodových skupin).

3.3.4 [C7] Minimalizujte počet družstev, jejichž preference barvy, pokud nějaká je, není splněna.

3.3.5 [C8] (pouze typ B) Minimalizujte počet družstev, jejichž silná preference barvy, pokud nějaká je, není splněna.

3.3.6 [C9] S výjimkou posledních dvou kol minimalizujte počet družstev, která se přesouvají v po sobě jdoucích kolech.

4. Pravidla přidělování barev kamenů

4.1 Počáteční barva kamenů je barva určená losováním před spárováním prvního kola.

4.2 První družstvo je družstvo které (první, co platí):

4.2.1 má vyšší primární body; nebo

4.2.2 má vyšší sekundární body (ledaže pravidla soutěže stanoví je nepoužívat); nebo

4.2.3 má nižší TPN.

4.3 Pro každou dvojici platí (se sestupnou prioritou):

4.3.1 Pokud obě družstva ještě nehrají zápas, pokud má první družstvo liché TPN, dejte jim počáteční barvu kamenů; jinak jim dejte opačnou barvu.

Poznámka: Pro řádnou správu TPN vždy vezměte v úvahu článek 3 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem (pozdní vstup do turnaje).

4.3.2 Pokud má preferenci barvy pouze jedno družstvo, přiřadte tuto barvu.

4.3.3 Pokud mají dvě družstva opačné preference barev, přiřadte tyto barvy.

4.3.4 (pouze typ B) Pokud má pouze jedno družstvo silnou preferenci barvy, přiřadte tuto barvu.

4.3.5 Přiřadte bílé kameny družstvu s nižším rozdílem barev.

Poznámka: -2 je nižší než -1; +1 je nižší než +2.

4.3.6 Střídejte barvy podle poslední doby, kdy mělo jedno družstvo bílé a druhé černé.

Poznámka: Vždy vezměte v úvahu článek 4.5 Obecných pravidel pro zacházení s turnaji hranými švýcarským systémem.

4.3.7 Splňte preferenci barvy prvního družstva.

4.3.8 Prostřídejte barvu prvního družstva z posledního hraného kola.

C. Obecná pravidla a technická doporučení pro turnaje / 04. Pravidla švýcarského systému FIDE / C.04.A Příloha: Schvalování softwarového programu

C.04.A PŘÍLOHA: SCHVALOVÁNÍ SOFTWAREHO PROGRAMU

A.1 Úvod

Pro řízení velkých turnajů hraných švýcarským systémem je nutné použití počítačových programů pro zpracování dat hráčů, párování a výsledků.

Aby se předešlo nedorozuměním a podpořili organizátoři i rozhodčí, doporučuje FIDE používat počítačové programy schválené samotnou FIDE, a to po úspěšně provedené schvalovací proceduře.

A.2 Postup schvalování pro systém párování

Každý autor programu, který pomáhá řídit šachový turnaj, může požádat o schválení FIDE odesláním formuláře FE-1 (viz příloha-1).

Aby byla žádost o schválení zvážena, musí být program schopen řídit turnaje hrané švýcarským systémem pomocí systému FIDE (holandského - viz C.04.3) nebo jakéhokoli jiného párovacího systému schváleného FIDE (viz C.04.4.1-3). Schválení je dáno pro konkrétní párovací systémy (jeden nebo více).

Jakýkoli program žádající o schválení by měl poskytovat (explicitně nebo implicitně) **režim FIDE**, který by měl nabízet všechny funkce a služby požadované FIDE, aby program řízení turnaje mohl být schválen (viz níže).

Program má být schválen v režimu FIDE.

Kromě toho musí poskytovat následující služby:

- rozhraní v anglickém jazyce
- schopnost importovat a exportovat soubory kódované ve formátu FIDE Data Exchange Format (viz A.3.1 a příloha-4)
- veřejná dostupnost (bezplatné) kontroly párování (FPC – viz A.4)
- veřejná dostupnost (bezplatného) generátoru simulovaných turnajů (RTG, viz A.5), pokud není výjimka od Komise pro systém párování a programy (SPPC)
- možnost kontroly v kontrolovaném prostředí
- splnění všech požadavků uvedených v kontrolním seznamu pro ověření (viz příloha-4)

Žadatel by měl zvážit, že pouhé splnění všech výše uvedených požadavků nestačí k získání souhlasu FIDE.

Režim FIDE může také nabízet další služby nebo funkce, za předpokladu, že nejsou výslovně zakázány FIDE, za podmínky, že tyto služby a funkce nesmějí uživatelům režimu FIDE způsobovat problémy při párování.

Pokud během doby platnosti schválení (viz A.8) bude porušení výše uvedených podmínek oznámeno SPPC a ověřeno Komisí, může být schválení okamžitě pozastaveno (do dalšího šetření) nebo trvale zrušeno. V druhém případě se program vrátí do stavu nového programu ke schválení.

Pokud je zjištěna nebo hlášena chyba ve schváleném softwarovém programu, tajemník SPPC zašle dodavateli programu výzvu, aby chybu opravil. Chyby jsou klasifikovány jako závažné nebo malé. Závažné chyby musí být opraveny do dvou týdnů po odeslání výzvy tajemníkem a do dvou měsíců v případě menších chyb. Pokud nebude chyba opravena ve stanoveném časovém rámci, bude schvalování programů automaticky pozastaveno, dokud nebude chyba opravena ke spokojenosti SPPC.

A.3 Formáty pro výměnu dat a soubory

A.3.1 Formát pro výměnu dat FIDE

Viz příloha-2/TRF16 nebo TRF06 pro popisy aktuálního formátu pro výměnu dat FIDE (verze 2016, nazývané také TRF16) nebo starého (verze 2006, také nazývaného TRF06).

A.3.2 Soubor zprávy o turnaji (TRF)

Je to soubor kódovaný v TRF16 nebo TRF06.

A.4 (bezplatná) Kontrola párování (FPC)

Externí kontrola párování je nástroj zabudovaný v hlavním programu a obsahující motor párování, který může kdokoli volně používat (bez uživatelského rozhraní).

Například název spustitelného programu je `yourprogram.exe`. Spouští se (normálně) příkazovým povelom nebo dvojítm kliknutím na něj. Obvyklé služby, které nabízí, nejsou z hlediska kontroly (Externí párování) relevantní.

Co se očekává od kontroly, je možnost spustit `yourprogram.exe` příkazovým povelom s některými parametry, jako v:

`yourprogram.exe – kontrola souboru FIDE_Report_File.fid`

Kontrola musí být schopna číst `FIDE_Report_File.fid`, když je kódován v TRF16, a měla by být schopna jej číst, když je kódován v TRF06 (v rámci omezení takového formátu). Poté musí kontrola pro každé kolo znovu sestavit turnaj, spárovat kolo pomocí vestavěného párovacího motoru a vydat zprávu popisující, které dvojice jsou nebo nejsou konzistentní s páry vytvořenými párovacím motorem.

A.5 Generátor náhodných turnajů (RTG)

RTG je volně dostupný nástroj, který, nejlépe spouštěný příkazovým povelom, dokáže snadno vygenerovat mnoho simulovaných turnajů a vytvořit pro každý z nich úplný soubor TRF (TRF16).

Ve všech těchto turnajích musí být přísně dodržována pravidla párování implementovaná motorem párování. Doporučuje se, aby výsledky partií mohly do jisté míry respektovat pravděpodobnosti dané tabulkou ratingů FIDE (viz pairings.fide.com -část Dokumenty-, kde najdete návrhy, jak takovou pravděpodobnostní tabulku naprogramovat).

A.6 První schvalovací postup pro systém párování

Na prvním kongresu FIDE, který následuje po podání žádosti o schválení programu, musí být SPPC jmenován čtyřčlenný Podvýbor, je-li taková jmenovací činnost zařazena do agendy SPPC. Podvýbor oznámí příštímu kongresu FIDE, zda je program vhodný ke schválení.

A.7 Podpora pro systémy párování, pokud již byly pro stejný systém párování schváleny jiné programy

Vzhledem k tomu, že ověřování párovacího motoru může být prováděno počítačovými metodami a všechny nástroje potřebné k takovému ověřování jsou autorům volně dostupné, může být žádost o schválení doručena sekretariátu SPPC kdykoli, pokud je to alespoň čtyři měsíce před kongresem FIDE, kterému bude předložena.

Protože je podle definice k dispozici externí RTG, bude použit ke generování 5000 náhodných turnajů. Takové turnaje budou zadány jako vstup do kandidátského FPC a každá nesrovnalost, pokud jich bude maximálně 10, bude shromážděna.

Tyto nesrovnalosti mohou záviset buď na:

- chybě ve vstupním souboru (tj. za ně odpovídá schválený program, který poskytl RTG), (nebo)
- chybě pocházející od kandidáta, (nebo)
- výkladové odlišnosti způsobené nejasnými pravidly

Chyby prvního typu musí být přeměrovány na poskytovatele RTG. Problémy třetího typu jsou přeměrovány na SPPC, která by měla vydat prohlášení s popisem správného výkladu a problémy pak opravit v následné revizi pravidel. Chyby druhého typu musí být opraveny v přiměřeném časovém rámci předtím, než je kandidát předložen kongresu FIDE ke schválení.

Pokud má kandidát svůj vlastní RTG, tento se použije k vygenerování 5000 náhodných turnajů, které pak budou dány jako vstup jednomu (nebo více) dostupným FPC. Analýza nesrovnalostí se provádí stejným způsobem jako výše.

A.8 Plán rozvoje SPPC

A.8.1 Cyklus schvalování

Jedná se o čtyřleté období od 1. ledna roku X+1 do 31. prosince roku X+4, kde X je přestupný rok (například 2016, 2020, ...).

Jakékoli schválení udělené během prvních tří let cyklu schvalování trvá až do konce cyklu schvalování.

Během posledního roku cyklu schvalování není poskytováno žádné schválení, ledaže SPPC rozhodne jinak. Žádosti FE-1 mohou být předloženy pouze pro následující cyklus schvalování.

A.8.2 Přejícné období

Je to časové období, které trvá od 1. ledna roku X+1 (tj. rok začátku cyklu schvalování) do kongresu FIDE téhož roku.

Je to období, během kterého bude SPPC provádět schvalovací procedury programů, které buď již byly schváleny, nebo jsou předloženy ke schválení před koncem předchozího cyklu schvalování (tj. 31. prosince roku X).

A.8.3 Prozatímní osvědčení

Jakýkoli program, který během přechodného období projde schvalovacím postupem, obdrží prozatímní certifikát, který umožní okamžité užívání programu okamžikem schválení FIDE.

Seznam prozatímně certifikovaných programů bude k dispozici na pairings.fide.com po celé přechodné období.

Následující kongres FIDE pak převede takový certifikát na oficiální schválení, ledaže by byla vznesena formální stížnost ke SPPC před samotným kongresem FIDE.

A.8.4 Seznam programů schválených FIDE (viz také příloha 3)

O oficiálním schválení programu se rozhoduje na kongresu FIDE, který následuje po předložení řádné žádosti.

Každý program, který je oficiálně schválen, je vložen do seznamu schválených programů. Tento seznam je přílohou této části a je tedy součástí Příručky FIDE.

Schválený program bude z výše uvedeného seznamu odstraněn, pokud neprojde schvalovacím postupem probíhajícím během přechodného období a následující kongres FIDE (tj. kongres roku X+1) toto selhání uzná.

A.8.5 Novelizace pravidel

Pokud dojde k jakékoli odchylce nebo zásadnímu vyjasnění pravidel párování, SPPC tyto změny určí nejpozději pro kongres FIDE roku X+3.

Tento druh změn obvykle vstupuje v platnost 1. července roku X+5. Nicméně (viz pravidlo A.8.3) prozatímně certifikované programy mohou již používat novelizovaná pravidla, jakmile budou schváleny během přechodného období roku X+5.

Pokud během přechodného období existuje teoretická možnost konfliktu, ředitelé turnaje sdělí hráčům, jakou verzi pravidel budou v turnaji používat.

A.9 Aktuálně schválené programy

Viz příloha-3, která obsahuje seznam schválených programů a užitečné informace s nimi související.

A.10 Přílohy této části

Příloha 1: Žádost o schválení párovacího programu pro švýcarský systém FIDE	FE-1
Příloha 2: Formát souboru turnajové zprávy (verze 2006)	TRF06
Formát souboru zprávy o turnaji (verze 2016)	TRF16
Příloha 3: Seznam programů schválených FIDE	FEP24
Příloha 4: Kontrolní seznam pro ověření	VCL19