

# FIDE šveitsi süsteemi reeglid

## Juhised

Järgnev tekst põhineb dokumendil „*FIDE Swiss Rules*“ ja on esitatud lühendatult vabas tõlkes koos kommentaaride v täpsustustega.

FIDE ametlikel turniiridel tuleks võimaluse korral kasutada FIDE poolt aktsepteeritud meetodeid. Muudatustest tuleks aegsalt mängijatele teada anda ja need ei tohi eelistada teatud mängijaid teistele ning keelatud on muuta korrektselt leitud paare lähtudes teatud mängijate huvidest (nt tiitlinormid).

Mängija arvatakse turniirilt välja, kui ta hilineb tungiva põhjuseta I voo paarimise ajaks ja ei anna endast teada ka järgmiste voorude paarimiste eel. Selliselt puudunud voorude eest mängija punkte ei saa, samuti ei jäeta vabaks mängijat, kes paarimise ajaks turniirile ette teatamata hilineb.

Juba avaldatud paarimistulemusi ei muudeta, v.a. juhul, kui kaks mängijat on omavahel varem kohtunud. Kui mängija puudub tungiva põhjuseta voorult ja ta ei anna endast teada enne järgmise voo paarimist, siis arvatakse ta turniirilt välja.

## Põhikriteeriumid

- Voorude arv teatatakse enne võistluste algust.*  
Optimaalne voorude arv võiks olla kuni  $1/3$  mängijate arvust. Osavõtjate maksimaalset arvu pole olemas, kuid FIDE näeb ette teatud erinevusi maksiturniiride paarimiseks (osalejaid rohkem kui  $2^n$ ,  $n$  on voorude arv).
- Samad mängijad kohtuvad omavahel vaid ühel korral.*  
On võimalik paarida uuesti, kui partiid tegelikult ei toimunud.
- Omavahel paaritakse mängijad, kellel on sama või võimalikult lähedane punktide arv.*
- Sedavõrd kui võimalik, antakse mängijale mustad ja valged malendid ühesugune arv kordi.*
- Sedavõrd kui võimalik, antakse mängijale erinev värv kui eelmises voorus.*
- Lõppjärjestus määratakse mängija poolt kogutud punktide alusel.*  
Võit annab 1 punkti, viik 0,5 ja kaotus 0. Mängija, kelle vastane voorule ei ilmu, saab 1 punkti.

## Järjekord paaride määramiseks

Paaride moodustamiseks reastatakse mängijad, arvestades :

- a) punktide arvu
- b) reitingut (Kui turniir läheb FIDE reitinguarvestusse, siis reastatakse kõigepealt FIDE reitingu ja siis Eesti reitingu järgi).
- c) FIDE ja Eesti tiitlit või järku,
- d) mängijate arvatavat tugevust või tähestiku järjekorda.

Turniiritabelisse paigutatakse mängijad I vooru eel määratud järjekorras. Kui keegi lülitub turniiri hilisemast voorust, siis seda järjekorda korrigeeritakse.

## Mängija vabaks jätmine

1. Kui mängijaid on paaritu arv, jääb vabaks viimase punktigrupi madalaima reitinguga mängija (igas voorus erinev).
2. Mängijat, kes on saanud punkti mänguta (vastase mitteilmumise v mängijate paaritu arvu tõttu), ei või jätta uuesti vabaks mängijate paaritu arvu tõttu. Selle valimisel arvestatakse, et grupi ülejäänud saaksid omavahel mängida ja nende värvide sobivust.
3. Vaba vooru eest saab mängija 1 punkti. Vabaks jätmist arvestatakse laskumisena. Vaba vooru saanud mängijal polnud selles voorus vastast ega malendite värvi. Värv ei arvestata ka loobumisvõidu saamisel.

## Paarimine

1. Kokku võib paarida mängijad, kes ei ole omavahel varem kohtunud, kusjuures kumbki mängija ei tohi ühe värviga mängida 3 partiid rohkem kui teisega ja kumbki mängija ei tohi ühe värviga mängida 3 partiid järjest.
2. Paarimine toimub punktigruppide kaupa (ühes grupis on mängijad, kellel on võrdne arv punkte). Paarimise hõlbustamiseks võib eriti turniiri teisel poolel osutada otstarbekaks paarida kõigepealt ainult need grupid, mis on keskmisest punktigrupist kõrgemal (liigutakse ülalt alla). Seejärel minnakse paarimisega madalaima punktigrupini ja liigutakse altpoolt üles keskmise punktigrupini, mille paarimine teostatakse viimasena. Järgnevas tekstis märgime „järgmisse/eelmisse“ punktigruppi vastavalt, kas liigutakse ülalt alla või alt üles. Keskmise punktigrupi paarimine toimub ülalt alla.

3. Enne punktigrupi paaride määramist otsitakse grupist need mängijad, kellele pole seal sobivat vastast (on kõigiga juba kohtunud või ei saa vältida olukorda, kus tekib 3 korda järjest sama värv või tekib värvierinevus 3 või punktigrupp on paaritu) ja viiakse nad üle järgmisse/eelmisse punktigruppi. Selliseid mängijaid nimetatakse *liuglejateks* ning protokollis kantakse vastavalt sümbolid „↑“ või „↓“.
4. Punktigrupp jagatakse vastavalt reitingutele kaheks pooleks, kusjuures esialgsetes paarides on kummaski pooles samal kohal olevad mängijad. Neid paare kontrollitakse sobivuse ja õige värvi seisukohalt. Kui esialgne paaride määramine viiks kokku juba kohtunud mängijad, vahetatakse väiksema reitinguga mängija sama poole mängija vastu (vt Vastaste ümberasetused). Lisaks võib vastast vahetada vastavalt võimalustele värvide vaheldumise või võrdsustumise saavutamiseks. Kui ümberasetustest grupi teises pooles ei piisa, teostatakse vahetused grupi 1. ja 2. poole mängijate vahel.
5. Kui keskmist punktigruppi ei õnnestu paarida, siis samm-sammult laiendatakse keskmist punktigruppi järgmiselt : kui laskujaid on rohkem kui tõusjaid, siis keskmisest alumise punktigrupi I paar tühistatakse ja selle paari mängijad tuuakse keskmisse punktigruppi ning proovitakse selles uuesti paare moodustada. Kui laskujaid on vähem kui tõusjaid, siis tühistatakse keskmisest ülemise punktigrupi viimane paar ja tuuakse vastavad mängijad keskmisse punktigruppi.

## **Liuglejate valimine**

1. Kui grupis on paaritu arv mängijaid, valitakse liuglejaks see, kellel on tasandav mõju erinevat värvi vajavate mängijate arvule (maksiturniiridel nõutakse, et valitud liugleja ja vastavalt madalaima/kõrgeima reitinguga mängija reitingud ei erineks rohkem kui 100 punkti). Võrdsete võimaluste korral valitakse liuglejaks madalaima reitinguga mängija, kui paaride määramine toimub allapoole, ja kõrgeima reitinguga mängija, kui paaride määramine toimub ülispoole.
2. Allaviidud mängija paaritakse järgmise grupi niisuguse kõrgeima reitinguga mängijaga, kelle värvieelistus on võimalikult vastupidine selle mängija omaga. Ülesviidud mängija paaritakse eelmise grupi niisuguse madalaima reitinguga mängijaga, kelle värvieelistus on võimalikult vastupidine selle mängija omaga. Maksiturniiridel peaks arvestama 100 punkti reeglit. Vajadusel võib grupist üles või alla viia rohkem kui ühe mängija. Kui järgmises grupis liuglejale vastast pole, asendatakse liugleja teise mängijaga või kui ka see ei anna tulemusi, siis viiakse liugleja üle järgmisse gruppi.

3. Kui punktigrupis on samasuunalisi liuglejaid erinevatest gruppidest, siis kõige kõrgemalt/madalamalt tulnud paaritakse esimestena. Keskmises punktigrupis paaritakse kõigepealt laskujad, siis tõusjad ja viimasena ülejäänud mängijad.
4. Järgmisi nelja tüüpi liuglejaid tuleks võimaluse korral vältida (tähtsuset kahanevas järjekorras) :
  - a) liugleja, kes on juba viidud hetkel paaritavasse punktigruppi ja tal ei ole sobivat vastast külgnevas punktigrupis;
  - b) liugleja, kes on juba viidud hetkel paaritavasse punktigruppi ja tal on sobiv vastane külgnevas punktigrupis;
  - c) liugleja, kellel puudub sobiv vastane külgnevas punktigrupis;
  - d) liugleja, kellel leidub sobiv vastane külgnevas punktigrupis.
5. Mängijat ei valita uuesti liuglejaks punktigrupi mängijate paaritu arvu tõttu, kui ta just eelmises voorus laskus/tõusis ja ei kaasne üks valikutest: ei teki liuglejaid tüüpi 4 a, b, c; punktigrupis võimalike paaride arv ei vähene.

## Vastaste ümberasetused

1. Mängijaid hakatakse punktigrupis ümber tõstma, kui selgub, et keegi on omavahel juba kohtunud. Allapoole paarides alustatakse vastase otsimisest kõrgeima reitinguga mängijale, sel juhul tõstetakse ümber madalama reitinguga mängijaid. Kui paarimisel liigutakse ülespoole, siis vastupidi.
2. Võtame näite, kus punktigrupis on 6 mängijat. Nende paarimiseks on 15 võimalust. Parim variant on 1-4, 2-5, 3-6. Kui paar 1-4 sobib, kuid 2-5 mitte, siis järgmine parim variant on 1-4, 2-6, 3-5 jne. Kogu tabel paaride sobivuselt kahanevas järjekorras :

*1-4 1-4 1-4    1-5 1-5 1-5    1-6 1-6 1-6    1-3 1-3 1-3    1-2 1-2 1-2*  
*2-5 2-6 2-3    2-4 2-6 2-3    2-4 2-5 2-3    2-5 2-6 2-4    3-5 3-6 3-4*  
*3-6 3-5 5-6    3-6 3-4 4-6    3-5 3-4 4-5    4-6 4-5 5-6    4-6 4-5 5-6*

Esimeses paaris (1 rida) tõstetakse paremas pooles esmajärjekorras numbrid kasvavas järjekorras, seejärel vasakult paremasse poolde kahanevas järjekorras. Iga järgmise reaga talitatakse analoogiliselt, arvestades allesjäänud numbreid. Proovige iseseisva näpuharjutusena kirjutada välja esimesed ümbertõstmised 8 võistleja korral. Kui paarimisel liigutakse ülespoole, siis tõstetakse vasakus pooles numbreid ümber kahanevas järjekorras ja paremalt vasakusse poolde kasvavas järjekorras :

*1-4 2-4 1-2    1-4 3-4 1-3    2-4 3-4 2-3    1-3 2-3 1-2    1-3 2-3 1-2*  
*2-5 1-5 4-5    3-5 1-5 4-5    3-5 2-5 4-5    2-5 1-5 3-5    2-4 1-4 3-4*  
*3-6 3-6 3-6    2-6 2-6 2-6    1-6 1-6 1-6    4-6 4-6 4-6    5-6 5-6 5-6*

Kasutatud paarimismeetod kannab nime Limi süsteem (kunagise FIDE peasekretäri prof. Lim Kok Ani järgi, nimetatud ka vanaks FIDE süsteemiks), kinnitatud 1987 (*FIDE Swiss Rules*).

## Värvide määramine

1. Esimeses voorus määratakse I paari värv loosiga, ülejäänud paarides värvid vahelduvad. Näiteks 8 võistleja korral, kui nr 1 tõmbas endale loosiga valged : 1-5; 6-2; 3-7; 8-4 (nr 1 mustade korral 5-1; 2-6; 7-3; 4-8).
2. *Absoluutne värvieelistus* - mängija on mänginud sama värviga vähemalt kaks partiid rohkem kui teisega (või ka kahes viimases voorus). Sel juhul tuleb talle anda vahelduvad värvid.  
*Tugev värvieelistus* - mängija on mänginud ühe värviga partii rohkem. Kui võimalik, siis antakse talle vahelduvad värvid.  
*Nõrk värvieelistus* - mängija on mänginud mõlema värviga võrdselt.
3. Sedavõrd kui võimalik, antakse mängijale mustad ja valged malendid ühesugune arv kordi.
4. Sedavõrd kui võimalik, antakse mängijale erinev värv kui eelmises voorus.
5. Järgnevaid reegleid rakendatakse iga paari kohta langevas järjekorras:
  - a. Rahuldatakse mõlema mängija värvieelistused.
  - b. Rahuldatakse tugevam värvieelistus.
  - c. Vaheldatakse värvid vastavalt sellele viimasele voorule, kus mõlemad viimati mängisid erinevate värvidega (vt värvirida).
  - d. Rahuldatakse kõrgemal paikneva mängija värvieelistus (kui mängijail on erinev arv punkte, siis suurema arvu punktidega mängija oma).
6. Värvirida. Igas voorus märgitakse mängija loosikaardile määratud värv (valged – V; mustad - M). Kui selles voorus värv puudus, siis kasutatakse sümbolit „-“. Nii tekib järjestikuline värvirida, mille lugemisel jäetakse „-“ vahelt ära, nt MVV-MV- arvestatakse kui –MVVMV. Näiteks punkti 5.c. rakendamine mängijatele A ja B :

A : MMVVMV

B : MVMVMV

Mõlemad A ja B on mänginud võrdselt nii mustadega kui valgetega. Hakates tagantpoolt voore maha arvestama saame, et otsitud erinevus toimus III voorus, seega B peab saama valged ja A mustad malendid.

7. Värvide rahuldamiseks võib rakendada vastaste ümberasetuste reegleid. Maksiturniiridel peaks arvestama 100 punkti reegluga.
8. Viimases voorus tuleks paarida võimalikult võrdsete punktide arvuga mängijad. Seejuures on erandina lubatud rikkuda reeglit, et võistleja ei mängiks ühe värviga kolm rohkem kui teisega ega kolm partiid järjest samade värvidega.

## Hollandi süsteem

Šveitsi süsteemis turniiridel kasutatav Hollandi süsteem kannab nime Geurt Gijsseni jt. Hollandi maletegelaste järgi, kinnitatud 1992 (*Swiss System Based on Rating*). FIDE kogumikes on see kõrvuti ära toodud Limi süsteemiga, kumbagi teisele eelistada ei saa, liiati on nad omavahel küllalt lähedased. Arvutiprogrammides on enam levinud Hollandi süsteem.

Peamine kokkulangevus on selles, et mõlemad võtavad paarimisel aluseks mängijate reitingud turniiri algul, kõigis punktigruppides aga pairitakse I pool II poole vastu, arvestades värvide võrdsustamist ja vaheldamist. Ükski mängija ei või mängida 3 partiid ühe värviga rohkem kui teisega ega 3 partiid järjest sama värviga (viimases voorus on siiski võimalikud ka erandid: Lim lubab seda punktide arvust sõltumatult, Hollandi süsteem aga nendel, kellel on üle 50 % punkte), mänguta punkti saanud mängijat ei jäeta mängijate paaritu arvu tõttu vabaks jne.

Peamine erinevus on selles, et Hollandi süsteemis liigutakse paarimisel järkjärgult ülalt allapoole, Limi süsteemis liigutakse aga kõigepealt tabeli tipust keskkohani, siis lõpust keskmise rühmani ja kõige viimaks pairitakse selle rühma mängijad. Üldiselt on kahelt poolt paarimine otstarbekas siis, kui mängijate arv ei ületa viiekordselt voorude arvu.

### Absoluutsed kriteeriumid

1. *Samad mängijad kohtuvad omavahel vaid ühel korral.*  
On võimalik paarida uuesti, kui partiid tegelikult ei toimunud.
2. *Mänguta punkti saanud mängijat (vastase mitteilmumise v mängijate paaritu arvu tõttu), ei või jätta uuesti vabaks mängijate paaritu arvu tõttu.*
3. *Mängija ei tohi ühe värviga mängida 3 partiid rohkem kui teisega.*
4. *Mängija ei tohi ühe värviga mängida 3 partiid järjest.*

Reeglid 3. ja 4. ei kehti viimases voorus mängijate suhtes, kellel on üle 50% punktidest. Muudel juhtudel absoluutseid kriteeriume ei rikuta, kui vaja, tuleb mängijaid üle viia teistesse punktigruppidesse.

### Relatiivsed kriteeriumid

Relatiivseid kriteeriume täideks niipalju kui võimalik, kusjuures on lubatud vahetada vastaseid, kuid üksnes nende kriteeriumide rikkumisel ei tohiks

mängijaid üle viia järgmisse punktigruppi.

1. *Omavahel paaritakse mängijad, kellel on sama või võimalikult lähedane punktide arv.*
2. *Võimalikult rohkem mängijaid peavad saama oma värveelistuse.*
3. *Võimaluse korral ei saa mängija kahes järgmises voorus samasuunalist liuglemist, s.t. üleviimist teise punktigruppi.*
4. *Võimaluse korral ei saa mängija samasuunalist liuglemist, mis tal oli kaks vooru tagasi.*

Reegleid 3. ja 4. ei arvestata viimases voorus mängijate suhtes, kellel on üle 50 % punktidest.

## Paarimine

Skemaatiliselt toimub paarimine analoogiliselt Limi süsteemiga. Erinevalt Limi süsteemist liigutakse punktigruppide paarimisel ainult ülalt alla. Kui tekib probleeme kõige alumise punktigrupi paarimisel, siis ühendatakse samm-sammult alumised punktigrupid. Erinevus on veel vastaste ümberasetustes. Hollandi süsteemis tõstetakse esimese eelistusena ringi kõikvõimalikud samas pooles olevad mängijad ja kui sellised tõstmised ammenduvad, siis hakatakse vahetama I ja II poole mängijaid.

Lim	Holland	Lim	Holland	Lim	Holland
1-4	1-4	1-5	1-6	1-3	1-3
2-5	2-5	2-3	2-5	2-6	2-4
3-6	3-6	4-6	3-4	4-5	5-6
1-4	1-4	1-6	1-3	1-3	1-4
2-6	2-6	2-4	2-5	2-4	2-3
3-5	3-5	3-5	4-6	5-6	5-6
1-4	1-5	1-6	1-3	1-2	1-2
2-3	2-4	2-5	2-6	3-5	3-5
5-6	3-6	3-4	4-5	4-6	4-6
1-5	1-5	1-6	1-5	1-2	1-2
2-4	2-6	2-3	2-3	3-6	3-6
3-6	3-4	4-5	4-6	4-5	4-5
1-5	1-6	1-3	1-6	1-2	1-2
2-6	2-4	2-5	2-3	3-4	3-4
3-4	3-5	4-6	4-5	5-6	5-6