

Pravidla pro turnaje hrané švýcarským systémem

[Úvodní stránka](#) » [Informace ŠSČR](#) » [Legislativa ŠSČR](#) » [Překlady dokumentů FIDE](#) » [Švýcarský systém](#)

Schváleno Valným shromážděním 1987, upraveno Valným shromážděním 1988, 1989, 1997, 1998 a výkonnou radou 1999.

Působnost: tato pravidla se používají v soutěžích FIDE a v registrovaných soutěžích FIDE hraných podle "Pravidel FIDE pro švýcarský systém". V tomto případě jsou povoleny jen malé odchylky od těchto pravidel. Tyto odchylky musí být oznámeny před začátkem soutěže a účastníci musí být s nimi seznámeni.

Jestliže se používá pro párování a hodnocení výsledků počítač, znamená to pomoc pro rozhodčího. Rozhodčí může přijmout nebo změnit výstupy, nicméně má konečnou zodpovědnost.

Poznámka: v pravidlech FIDE pro švýcarský systém z roku 1987 (schválených Valným shromážděním 1987) se uvádí, že výměna soupeřů (např. k vyrovnání barev) má být omezena na soupeře s rozdílem ratingu 100 bodů nebo méně. Valné shromáždění 1988 rozhodlo, že toto omezení platí pouze pro maxi-turnaje, tj. turnaje, kde počet účastníků je vyšší než 2 povýšeno na n-tou, kde n je počet kol.

V pravidlech FIDE pro švýcarský systém (1998) schválených Valným shromážděním 1988 jsou tyto pasáže v pravidlech 10.2. a 10.8 uvedena v závorkách, jsou podobně jako pravidlo 12.7. použitelné pouze v maxi-soutěžích.

- A. Základní principy turnajů hraných švýcarským systémem
- B. Obecná pravidla sestavování dvojic
- C. Krátké příklady sestavování dvojic
- D. Různé

A. Základní principy turnajů hraných švýcarským systémem

Základní principy:

1. Počet kol je stanoven předem
2. Dva hráči mohou spolu hrát jen jednou
3. Do dvojic jsou sestavováni hráči se stejným nebo nejbližším počtem bodů
4. Pokud je to možné, určí se hráči taková barva kamenů, aby počet partií sehraných bílými a černými kameny byl stejný
5. Pokud je to možné, určí se hráči kameny opačné barvy než měl v předchozím kole
6. Konečné pořadí je určeno celkovým počtem získaných bodů; hráč získává 1 bod za vyhranou partii, 1/2 bodu při remíze a 0 bodů při prohře. Hráč, jehož soupeř se nedostavil k partii, vyhrává kontumačně a získává 1 bod

B. Obecná pravidla sestavování dvojic

7. Před zahájením 1. kola se připraví startovní listina a hráčům se přidělí startovní číslo podle pořadí ve startovní listině. Číslo 1 je hráč s nejvyšším ratingem FIDE a pořadím. Hráči se stejným ratingem FIDE se seřadí podle titulů FIDE, případně podle národního ratingu a pak podle losu. Pro evidenci údajů lze použít párovací karty.

8. Přebývajícím hráč

8.1. Jestliže v některém kole je počet účastníků lichý, jeden hráč se stává přebývajícím hráčem a to hráč s nejnižším startovním číslem v nejnižším bodovém seskupení.

8.2. Hráč může být přebývajícím hráčem pouze jednou. Hráč, který již získal bod kontumační výhrou, se nemůže stát přebývajícím hráčem.

8.3. Přebývajícím hráč získává v příslušném kole 1 bod. V tomto kole nemá soupeře ani žádnou barvu.

9. Sestavování dvojic v bodovém seskupení

9.1. Dvojice hráčů, kteří spolu v turnaji nehráli, se nazývá přípustná, jestliže je možno hráčům určit barvy tak, že žádný z nich nebude mít ve třech po sobě následujících kolech stejnou barvu kamenů, nebo u žádného z nich nebude počet partií sehraných jednou barvou kamenů převyšovat o tři počet partií sehraných opačnou barvou kamenů.

9.2. Hráči, kteří v předchozím průběhu turnaje získali stejný počet bodů, tvoří bodové seskupení. Střední bodové seskupení je bodové seskupení hráčů, jejichž bodový zisk je roven polovině odehraných kol. Sestavování dvojic začíná v nejvyšším bodovém seskupení a pokračuje sestupně až před střední bodové seskupení. Potom pokračuje sestavování dvojic vzestupně od nejnižšího bodového seskupení až ke střednímu bodovému seskupení. Nakonec se sestavují dvojice ve středním bodovém seskupení a to sestupně.

9.3. Dříve než se začnou sestavovat dvojice v bodovém seskupení, určí se hráči, kteří se přesunou do sousedního bodového seskupení, protože

- již hráli se všemi hráči svého bodového seskupení, nebo
- v předcházejícím průběhu odehráli jednou barvou dvě partie více než barvou opačnou a v tomto bodovém seskupení se nedá najít hráč, který by jim vyhovoval přijatelnou barvou kamenů, nebo
- v předcházejících dvou kolech hráli stejnou barvou a v tomto bodovém seskupení se nedá najít hráč, který by jim vyhovoval přijatelnou barvou kamenů, nebo
- je třeba docílit sudý počet hráčů v tomto bodovém seskupení.

Tito přesunutí hráči se nazývají přesuvní. Zásady výběru přesuvného hráče, jestliže je možnost výběru, jsou obsažena v části " Pravidla výběru přesuvného hráče".

Hráči, kteří zůstanou v bodovém seskupení po převedení přesuvných hráčů, se seřadí podle startovních čísel. Rozdělí se na horní a dolní polovinu, hráči horní poloviny se pokusně spárují s hráči dolní poloviny. Tyto dvojice se nazývají dvojice navržené, které musí být potvrzeny po prověření slučitelnosti a vhodné barvy. Jestliže hráči v bodovém seskupení mají čísla 1, 2, 3, 4n, pak navrhované párování je (s ignorováním barev) 1 v ($n/2 + 1$), 2 v ($n/2 + 2$), 3 v ($n/2 + 3$)..... $n/2$ v n.

9.4. Pokud navrhované dvojice nejsou přípustné (hráči již spolu hráli) vymění se v takové dvojici hráč s nižším startovním číslem za jiného hráče ze stejného bodového seskupení. Další výměny soupeřů mají umožnit střídání nebo vyrovnání barev. Provádění těchto výměn je popsáno v "pravidlech výměn".

9.5. Sestavování dvojic blokováného středního bodového seskupení:

Pokud ve středním bodovém seskupení nemohou být sestaveny dvojice, je nutné postupovat podle těchto zásad:

- když je počet přesuvných hráčů z vyššího bodového seskupení větší než počet přesuvných hráčů z nižšího bodového seskupení, další sestavování dvojic nižšího bodového seskupení se zruší a s hráči tohoto bodového seskupení se nakládá jako s dodatečnými přesuvnými hráči z nižšího bodového seskupení. Pak se znovu začnou sestavovat dvojice středního bodového seskupení;
- pokud není výše uvedená podmínka splněna, zruší se sestavování dvojic vyššího bodového seskupení a s hráči tohoto bodového seskupení se nakládá jako s dodatečnými přesuvnými hráči z vyššího bodového seskupení.

Pak se znovu začnou sestavovat dvojice středního bodového seskupení.

10. Výběr přesuvného hráče

10.1. Přesuvným je hráč, který se převádí do jiného bodového seskupení v souladu s pravidlem 3, nebo hráč, pro kterého se nedá výměnami v bodovém seskupení najít přípustný soupeř.

10.2. Sestavují-li se dvojice sestupně, přesuvný hráč se přesune do nejbližšího nižšího bodového seskupení. Sestavují-li se dvojice vzestupně, přesuvný hráč se přesune do nejbližšího vyššího bodového seskupení. V obou případech se pro hráče určí nejprve správné barvy a za přesuvného hráče se vybere ten hráč, který nelépe přispěje k vyrovnání počtu hráčů, kteří mají různé barvy.

(V maxi-turnajích při sestavování dvojic sestupně rozdíl ratingu mezi vybraným hráčem a nejnižše zařazeným hráčem bodového seskupení se musí lišit o 100 bodů nebo méně, v jiném případě hráč s nejnižším startovním číslem se stává hráčem přesuvným. Při sestavování dvojic vzestupně rozdíl ratingu mezi vybraným hráčem a hráčem s nejvyšším startovním číslem bodového seskupení se musí lišit o 100 bodů nebo méně, v jiném případě nejvýše zařazený hráč se stává hráčem přesuvným).

Jestliže počet hráčů, majících hrát bílými se rovná počtu hráčů majících hrát černými, pak se zvolí jako přesuvný hráč

- při sestavování dvojic sestupně hráč nejnižše zařazený
- při sestavování dvojic vzestupně hráč nejvyšše zařazený.

10.3. Je-li možné při přesunu do nižšího bodového seskupení vybrat více přesuvných hráčů, vybere se za přesuvného hráče ten hráč, který má v bodovém seskupení nejnižší startovní číslo a přitom má v nižším bodovém seskupení přípustného soupeře, který ještě nebyl určen za soupeře přesuvným hráčům s vyšším bodovým ziskem nebo s vyšším startovním číslem.

10.4. Je-li možné při přesunu do vyššího bodového seskupení vybrat více přesuvných hráčů, vybere se za přesuvného hráče ten hráč, který má v bodovém seskupení nejvyšší startovní číslo a přitom má ve vyšším bodovém seskupení přípustného soupeře, který ještě nebyl určen za soupeře přesuvným hráčům s nižším bodovým ziskem nebo s nižším startovním číslem.

10.5. Jestliže navržený přesuvný hráč nemá přípustného soupeře v nejbližším bodovém seskupení, musíme určit jiného přesuvného hráče ; není-li to možné, přesuneme tohoto hráče do dalšího bodového seskupení.

10.6. Jestliže sestavujeme dvojice ve skupině, kde jsou přesuvní hráči z vyššího bodového seskupení, určují se soupeři nejprve přesuvnému hráči s nejvyšším počtem bodů nebo hráči nejvyšším startovním číslem, je-li rovnost bodů.

10.6.1. Jestliže sestavujeme dvojice v bodovém seskupení, kde jsou přesuvní hráči z vyššího bodového seskupení, určuje se soupeř přesuvnému hráči s nejvyšším startovním číslem.

10.6.2. Jestliže sestavujeme dvojice v bodovém seskupení s přesuvnými hráči z různých vyšších bodových seskupení, určují se soupeři nejprve přesuvným hráčům přicházejícím z nejvyššího bodového seskupení (nemusí to být vždy hráč s nejvyšším startovním číslem).

10.6.3. Pokud jsou v bodovém seskupení hráči z vyšších i nižších bodových seskupení (to se normálně stává ve středním bodovém seskupení) ve vyšší polovině bodového seskupení nebo ve středním bodovém seskupení, pak sestavujeme nejdříve dvojice hráčům přesunutým dolů, pak hráčům přesunutým nahoru a nakonec zbývajícím hráčům.

10.7. Sestavují-li se dvojice bodového seskupení, kde jsou přesuvní hráči z nižšího bodového seskupení , sestavujeme nejdříve dvojici hráči s nejnižším počtem bodů, nebo přesuvnému hráči s nejnižším startovním číslem (jestliže počet bodů je stejný).

10.7.1. Sestavují-li se dvojice ve skupině, kde jsou přesunutí hráči z nižšího bodového seskupení (z druhé poloviny), sestavují se nejdříve dvojice s přesuvným hráčem s nejnižším startovním číslem.

10.7.2. Sestavují-li se dvojice z různých nižších bodových seskupení, určuje se nejdříve přesuvnému hráči z nejnižšího bodového seskupení (nemusí to být vždy hráč s nejvyšším startovním číslem).

10.7.3. Pokud jsou přesuvní hráči z nižšího a vyššího bodového seskupení ve stejném bodovém seskupení ve druhé polovině bodových seskupení, sestavují se dvojice nejdříve přesuvným hráčům z dolního, pak z horního bodového seskupení a nakonec ze zbývajících hráčů.

10.8. Sestavují-li se dvojice sestupně, určuje se přesuvnému hráči za soupeře hráč s nejvyšším startovním číslem v bodovém seskupení, který má mít opačnou barvu kamenů než přesuvný hráč (v maxi-turnajích za předpokladu, že rating navrhovaných soupeřů, kteří jsou za tímto účelem vyměněni , se bude lišit o 100 bodů a méně.

Sestavují-li se dvojice vzestupně, určuje se přesuvnému hráči za soupeře hráč s nejnižším startovním číslem v bodovém seskupení , který má mít opačnou barvu kamenů než přesuvný hráč (v maxi-turnajích za předpokladu, že rating navrhovaných soupeřů, kteří jsou za tímto účelem vyměněni, se bude lišit o 100 bodů a méně

10.9. Rozeznáváme 4 typy přesuvných hráčů podle jejich původu a přípustnosti sestavování dvojic v sousedním bodovém seskupení tak, jak jsou dále uvedeni v sestupném pořadí nevýhod

- přesuvný hráč, který byl přesunut do právě zpracovávaného seskupení a nemá přípustného soupeře v sousedním bodovém seskupení
- přesuvný hráč, který do té doby nebyl přesunut do právě zpracovávaného bodového seskupení a má přípustného soupeře v sousedním bodovém seskupení
- přesuvný hráč, který nemá přípustného soupeře v sousedním bodovém seskupení
- přesuvný hráč, který má přípustného soupeře v sousedním bodovém seskupení.

Pokud máme výběr přesuvných hráčů, je třeba provést výběr s minimalizací nevýhod podle těchto priorit:

- vyloučit přesuvného hráče typu a.
- vyloučit přesuvného hráče typu b.
- vyloučit přesuvného hráče typu c.
- vyloučit přesuvného hráče typu d.

10.10. Přesunutý hráč, který byl přesunut v předcházejícím kole, nesmí být přesunut na základě odstavce 9.3.3. za předpokladu, že

- to nevytvoří další přesuvné hráče typu a. b. c. z odstavce 10.9.
- to nesníží počet sestavovaných dvojic tohoto bodového seskupení.

11. Pravidla výměny

11.1. U předběžně sestavených dvojic podle odstavce 9.4. je nutno ověřit, zda tyto dvojice splňují odstavec A.2. (tito dva hráči spolu nehráli v předcházejících kolech) a že

- při sestavování dvojic sestupně začal výběr hráčem s nejvyšším startovním číslem; jestliže některá dvojice nesplňuje odstavec A.2., hráč s nižším startovním číslem se vyměňuje, až se najde přípustná dvojice
- při sestavování dvojic vzestupně začal výběr hráčem s nejnižším startovním číslem, jestliže některá dvojice nesplňuje odstavec A.2., hráč s vyšším startovním číslem se vyměňuje, až se najde přípustná dvojice.

11.2. V následujícím příkladu jsou postupně sestavovány dvojice v šestičlenném bodovém seskupení hráčů sestupně

1. Nejdříve se pokoušíme najít přípustného soupeře pro hráče čís.1 s nejvyšším startovním čísle v bodovém seskupení.

Šest hráčů v bodovém seskupení dává tento návrh dvojic

1 - 4, 2 - 5, 3 - 6

Jestliže dvojice 1 - 4 není přípustná například proto, že již spolu hrála, vymění postavení hráčů 4 a 5 takto:

1 - 5, 2 - 4, 3 - 6

Jestliže dvojice 1 - 5 není opět přípustná, provede se další výměna. Předběžné dvojice a všechny možné výměny při hledání soupeře pro hráče 1 jsou:

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

Jestliže je nalezen přípustný hráč pro hráče 1 (např. hráč 6), vybírá se soupeř pro hráče 2. Výměny při hledání soupeře pro hráče 2 jsou:

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

Výměny při hledání soupeře pro hráče 2 musí současně zachovávat přípustného hráče i pro hráče 1. Pokud se tak nemůže stát, např. hrál-li hráč 1 již se všemi hráči s výjimkou hráče 6, pak zůstane původní dvojice 1 - 6 a hráč 2 se stane přesuvným a

- jestliže bodové seskupení mělo původně lichý počet hráčů a hráč 7 byl přesuvným hráčem do sousedního bodového seskupení, pak se hráč 7 vymění s hráčem 2
- jestliže bodové seskupení mělo původně sudý počet hráčů, pak zbývající hráč s nejnižším startovním číslem musí být přesunut společně s hráčem 2, aby v bodovém seskupení byl zachován sudý počet členů.

12. Pravidla pro určení barev

12.2. Pokud je to možné, třeba i pomocí dalších výměn, každý hráč by měl hrát střídavě bílými i černými kameny a po sudém počtu kol by měl sehrát stejný počet partií bílými a černými kameny. Každopádně

- žádný hráč nesmí mít třikrát po sobě kameny stejné barvy
- počet partií, které hráč sehrál kameny jedné barvy, nesmí převyšovat o tři počet partií, které hráč sehrál kameny opačné barvy.

12.3. Po prvním skrutiniu a provedení výměn je třeba zjistit, zda všechny páry v bodovém seskupení jsou nové páry, následuje druhé skrutinium - provedení výměn, aby hráči měli alternativní barvu figur zároveň barvu vyrovnávající.

12.4. Hráči, který měl v předcházejících dvou kolech kameny stejné barvy, musí být přiděleny kameny opačné barvy. Jestliže oba hráči, kteří jsou sestaveni do dvojice, měli v předešlých dvou kolech kameny stejné barvy a není-li možná výměna, stanou se oba hráči přesuvnými hráči.

12.5. Jestliže v sestavené dvojici měli v minulém kole kameny stejné barvy a není-li možná žádná výměna, určí se hráčům barva kamenů, kterou měli o kolo dříve, atd., přičemž se pokračuje postupně dozadu.

Pokud hráči ve vyšším nebo středním bodovém seskupení měli ve všech předcházejících kolech stejnou historii, pak hráč s vyšším startovním číslem barvy střídá nebo v sudém kole barvy vyrovnává. Pokud hráči v nižším bodovém seskupení než je střední měli stejnou historii, pak hráč s nižším startovním číslem barvy střídá anebo sudém kole vyrovnává.

12.6. V lichých kolech, pokud je to možné, přidělí se hráčům taková barva kamenů, aby počet sehraných partií bílými a černými se lišil o jednu.

12.6. V sudých kolech, pokud je to možné, by měla být přidělena taková barva, aby počet partií bílými a černými byl stejný. Kdyby oba hráči sestavované dvojice měli vyrovnávat, pak rozhoduje historie barev jako v odst. 12.4. jeden z hráčů bude mít pak sehráno o dvě více partií než opačnou barvou. To je přípustné, je však třeba dbát na to, aby nebyla porušena ustanovení článků 12.1(a) a 12.(b).

12.7. V maxi-turnajích výměna pro nalezení soupeře, který má střídát barvu, je přípustná pouze tehdy, jestliže ratingy možných soupeřů se liší o 100 nebo méně.

13. Výjimky pro poslední kolo

13.1. V posledním kole pravidlo uvedené v odstavci 3, podle kterého mají být sestavováni do dvojic hráči se stejným počtem bodů pokud se nestřetli v minulých kolech, má přednost před pravidly o střídání a vyrovnávání barev, i když bude hráči přidělena stejná barva kamenů potřetí za sebou, nebo bude hrát jednou barvou kamenů o tři partie víc než opačnou barvou kamenů.

C. Krátké příklady sestavování dvojic

14. Sestavování dvojic 1. kola

14.1. Je-li počet hráčů lichý, hráč s nejnižším startovním číslem je přebývajícím hráčem

14.2. Barva kamenů hráče se startovním číslem 1 se určí losem. Stejnou barvu kamenů budou mít pak všichni hráči horní poloviny se startovním číslem lichým. Hráč se startovním číslem 2 spolu se všemi hráči horní poloviny se sudým startovním číslem budou mít opačnou barvu kamenů. Podle vylosování budou v turnaji o 40 hráčích sestaveny tyto dvojice:

1 - 21	nebo	21 - 1
22 - 2		2 - 22
3 - 23		23 - 3

24	-	4	4	-	24
...			...		
40	-	20	20	-	40

kde hráč uvedený jako první má bílou barvu kamenů. Toto je jediný případ, kdy se barva kamenů určuje losováním

14.3. Hráči, kteří zvítězí, získají 1 bod, při remize 1/2 bodu a hráči, kteří prohráli, dostanou 0 bodů

15. Sestavování dvojic 2.kolo

15.1. Hráči se stejným počtem bodů jsou zařazeni do skupin.

15.2. Jestliže je počet hráčů lichý, přebývající hráč dostane 1 bod podle článku 8.

15.3. Sestavování dvojic začne v nejvyšším bodovém seskupení (1 bod), pokračuje v nejnižším bodovém seskupení (0 bodů) a končí ve středním bodovém seskupení (1/2 bodu).

Podrobný návod na sestavení dvojic 2.kola a dalších kol je obsažen v Handbook FIDE C.04.a.

D. Různé

16. Pravidla pro pomocné hodnocení

Ve většině soutěží FIDE se v propozicích uvádějí specifická pravidla pro pomocné hodnocení. Nejsou-li tato Pravidla stanovena, přednostně by se mělo postupovat takto:

Ve švýcarském turnaji, kde dotyční hráči hráli jen proti soupeřům s ratingem, vyřadí se hráč s nejnižším ratingem a vytvoří se součet ratingů soupeřů. Vyhrává hráč s nejvyšším součtem ratingů. Pokud je výsledek ještě nerozhodný, vyřadí se ratingy dalších hráčů s nejnižšími ratingy, až se dojde k rozhodnutí. V ostatních švýcarských turnajích rozhoduje součet postupných bodových stavů ("progres"). Pokud je výsledek ještě nerozhodný, vyřadí se body z prvního kola, v případě potřeby z druhého a tak dále.

17. Pozdní příchody

Předpokládáný účastník soutěže FIDE, který nedorazil na soutěž před stanoveným začátkem losování, by měl být podle turnajových pravidel FIDE z turnaje vyloučen. Výjimka může být učiněna v případě účastníka, který předem písemně ohlásil, že se nevyhnutelně opozdí . Když se hlavní rozhodčí rozhodne opožděného hráče připustit, pak stačí-li hráčem udaný čas příchodu pro začátek prvního kola, dostane hráč startovní číslo a je spárován obvyklým způsobem. Stačí-li hráčem udaný čas až pro začátek druhého (nebo třetího) kola, není hráč nasazován Za nehraná kola nemá body a je do nasazení přijat a spárován až ve chvíli, kdy skutečně dorazí. Za těchto okolností jsou startovní čísla přidělena na začátku turnaje považována za provizorní. Definitivní startovní čísla se přidělí teprve tehdy, až je seznam účastníků uzavřen a úpravy se podle toho provedou až ve výsledkových dokumentech. Hráč, který není přítomen, nemůže získat bod jako hráč přebývající.

18. Zvýšení šancí hráče na zisk titulu

Pravidla švýcarského systému FIDE párují hráče objektivním a nestranným způsobem a různí rozhodčí, kteří se řídí pravidly pro sestavování dvojic, by měli dojít ke stejnému nasazení. Na kongresu ve Štýrském Hradci byl zamítnut návrh na změnu normálního párování tak, aby se pro hráče zvýšila možnost plnit podmínky pro získání titulu.

19. Schválené programy

V roce 1997 kongres v Kišiněvu vydal seznam schválených programů a jejich určení:

- PETUNIA (Swiss Master) - holandský systém
- GMB - Lim systém
- SWISS CHESS (Weber), novější verze WINSWISS - holandský systém
- SWISSBOSS - holandský systém
- DUBOV
- BURSTEIN systém
- SWISS MANAGER - holandský systém

20. Povinné informace v turnajové zprávě rozhodčího

20.1. Ve zprávě o turnaji FIDE informuje rozhodčí, kterého oficiálního programu FIDE použil.

20.2. Pokud je užito jiného systému, rozhodčí musí předložit pravidla tohoto systému ke kontrole komisí pro párování švýcarským systémem.

20.3. Ukáže-li se , že původní párování bylo přizpůsobeno ve prospěch hráče k získání normy, bude zpráva předložena klasifikační komisi, aby prostřednictvím etické komise byla přijata disciplinární opatření

21. Dodatky k pravidlům současného švýcarského systému (holandský systém

Pravidel B2, B a B6 se v posledním kole v bodovém seskupení s hodnotou bodů nad 50% nepoužije, pokud to pomůže vytvořit větší počet dvojic v bodovém seskupení. Pokud by při použití těchto pravidel byl počet dvojic stejný, pak se těchto pravidel použije

22. Párování členů téže federace

V posledních 3 kolech mistrovství světa mládeže a juniorů se v bodových seskupeních s hodnotou nad 50% nenasazují proti sobě členové téže federace.

Text překladu schválen VV ŠSČR dne 9.9.2002

Ing. Petr Herejk - předseda ŠSČR