

A. Úvodní poznámky a definice

A 1. Rating

Úvodem se doporučuje provést ověření všech ratingů, které hráči předloží. Není-li znám spolehlivě rating některého z hráčů, rozhodčí provedou před zahájením turnaje co nejpřesnější odhad. (Pro převod německého INGO nebo britského BCF použijte vztahu: $\text{rating} = 2.840 - 8 \times \text{INGO}$ nebo $600 + 8 \times \text{BCF}$).

A 2. Pořadí

Pro potřeby sestavování dvojic se hráči seřadí do pořadí podle

- počtu bodů,
- ratingu,
- titulů FIDE (IGM - WGM - IM - WIM - FM - WFM - bez titulu),
- abecedy (pokud nebylo stanoveno předem, že toto kritérium bylo nahrazeno jiným).

Pořadí vytvořeného před prvním kolem (kdy počet bodů každého hráče je zřejmě roven 0) se použije ke stanovení startovních čísel: nejvýše hodnocený hráč dostane č.1 atd.

A 3. Bodová seskupení

Hráči se stejným počtem bodů tvoří *homogenní* (stejnorodé) bodové seskupení. Hráči, kteří po sestavení dvojic zůstali nespárováni, se přesunou do nejbližšího nižšího bodového seskupení, jež se tak stává *heterogenním* (různorodým). Když se sestavují dvojice v heterogenním bodovém seskupení, spárují se podle možnosti nejprve hráči přesunutí směrem dolů, čímž vznikne *zbytkové* bodové seskupení, s nímž se již zachází jako s homogenním. S heterogenním bodovým seskupením, v němž alespoň polovinu tvoří hráči přesunutí z vyššího seskupení, se zachází jako s homogenním seskupením.

A 4. Přesuny

V heterogenním bodovém seskupení se sestavují dvojice hráčů s nestejným počtem bodů. Abychom zajistili, že se to stejným hráčům nestane v příštím kole znovu, provede se záznam na hráčskou kartičku. Výše zařazený hráč dostane značku pro přesun dolů (v), níže zařazený hráč značku pro přesun vzhůru (^).

A 5. Přebývající hráči

Pokud celkový počet hráčů je (nebo se stane) lichým, zůstane jeden hráč nespárován. Tento hráč se stává přebývajícím hráčem: nemá soupeře ani barvu, ale získává jeden bod. Přebývající hráč se považuje za přesuvného směrem dolů.

A 6. Podskupiny

Při sestavování dvojic se každé bodové seskupení rozdělí na dvě podskupiny nazvané S1 a S2.

V heterogenním bodovém seskupení obsahuje S1 všechny hráče přesunuté z vyššího bodového seskupení směrem dolů. V homogenním bodovém seskupení obsahuje S1 horní polovinu hráčů (zaokrouhlenou dolů) z celkového počtu hráčů v bodovém seskupení. Počet hráčů v S1 označíme písmenem p, které bude zároveň ukazovat počet dvojic, které je třeba sestavit. Podskupina S2 obsahuje v obou případech všechny ostatní hráče tohoto bodového seskupení. V obou podskupinách S1 i S2 jsou hráči seřazeni podle A 2.

A 7. Rozdíly v barvách a přednosti v barvách

Rozdíl v barvách hráče je počet partií, jež sehrál hráč bílými, minus počet partií, jež sehrál černými. Po sehrání kola lze pro každého hráče určit *přednost v barvách*:

- absolutní* přednost v barvě vzniká, když rozdíl v barvě hráče je větší než 1 nebo menší než -1, nebo když v posledních dvou kolech měl hráč tutéž barvu. Přednost je bílá, je-li rozdíl v barvách menší než 0, nebo byly-li

poslední dvě partie sehrány černými; v opačném případě je přednost černá. V tomto případě je (povinná) barva zapsána již předem do bodové hráčské kartičky. (Toto pravidlo neplatí v posledním kole při sestavování dvojic hráčů se ziskem nad 50% bodů),

- b. *silná* přednost v barvě vzniká, je-li hráčův rozdíl v barvě od nuly různý. Přednost je bílá, je-li rozdíl v barvě < 0 , v opačném případě je černá,
- c. *mírná* přednost v barvě vzniká, je-li hráčův rozdíl v barvě roven nule, ale s ohledem na předchozí partii se má přednost střídat. V tomto případě se rozdíl v barvě zapisuje jako +0 nebo -0 v závislosti na barvě v předchozí partii (bílé příp. černé). Před prvním kolem je přednost v barvách u hráče (zpravidla u nejvýše zařazeného) určena losem.

A 8. Definice symbolu x

Počet dvojic, u nichž nelze v homogenních ani heterogenních bodových seskupeních dodržet všechny přednosti v barvách, se označuje symbolem x.

Počet x lze zjistit následovně:

w = počet hráčů majících bílou přednost,

b = počet hráčů majících černou přednost,

q = počet hráčů v bodovém seskupení dělený 2 a zaokrouhlený nahoru.

Je-li $b > w$, pak $x = b - q$, v opačném případě $x = w - q$.

A 9. Přemístění a výměny

- a. pro vytvoření správné dvojice je často nutné měnit pořadí v podskupině S2. Pravidla pro provádění takovýchto změn, které se nazývají *přemístěním*, jsou v D 1.
- b. v homogenním bodovém seskupení se může objevit nutnost *výměny* hráčů z S1 a S2. Pravidla pro výměny lze najít v D 2. Po každé výměně musí být S1 i S2 znovu seřazena podle A 2.

B. Kriteria pro sestavování dvojic

Absolutní kriteria

(Tato kriteria nesmí být porušena. V případě nutnosti se hráči přesunou dolů do nižšího bodového seskupení).

B 1.

- a. Dva hráči se nesmí utkat více než jednou.
- b. Hráč, který už získal bod bez hry, ať už jako přebývající nebo tím, že se jeho soupeř nedostavil včas, nesmí být zařazen jako přebývající.

B 2.

- a. U hráče nesmí vzniknout rozdíl v barvách $> +2$ nebo < -2 .
- b. Hráč nesmí dostat stejnou barvu třikrát za sebou.

Relativní kriteria

(Tato kriteria jsou uvedena v sestupném pořadí důležitosti. Mají být dodržována, pokud je to možné. Aby se těmto kritériím vyhovělo, je dovoleno provádět přemístění a výměny, ale žádný hráč nesmí být přesunut směrem dolů do nižšího bodového seskupení).

B 3. Rozdíl počtu bodů dvou hráčů, z nichž se tvoří dvojice, by měl být co nejmenší, ideálně roven nule.

B 4. Přednost v barvě by měla být uplatněna u co největšího možného počtu hráčů. (Kdekoli hodnota x bodového seskupení není rovna nule, k tomuto pravidlu se nepřihlíží. Pokaždé, když přednost v barvě nemůže být zaručena, zmenší se x vždy o jednu.)

B 5. Hráč nebude přesunut stejným směrem ve dvou po sobě následujících kolech.

B 6. Hráč, který byl přesuvným, se ve dvou následujících kolech nesmí stát znovu přesuvným.

Poznámka: B 2., B 5. a B 6. neplatí v posledním kole při sestavování dvojic hráčů s více než 50 % bodovým ziskem.

C. Postupy pro sestavování dvojic

Začněte sestavovat v nejvyšším bodovém seskupení, přičemž používejte následujících postupů ve všech bodových seskupeních, až dostanete přijatelné dvojice. Poté použijte pravidel pro přidělení barev (E), abyste určili hráče, kteří budou hrát bílymi.

C 1. Je-li v bodovém seskupení hráč, pro něhož nelze bez narušení B 1. nebo B 2. nalézt v bodovém seskupení soupeře, pak:

- byl-li hráč přesunut dolů z vyššího bodového seskupení, použijte C 12.,
- je-li bodové seskupení nejnižší, použijte C 13.,
- ve všech ostatních případech: přesuňte tohoto hráče do nejbližšího bodového seskupení směrem dolů.

C 2. Určete x podle A 8.

C 3. Určete p podle A 6.

C 4. Umístěte p nejvyšších hráčů do S1, všechny ostatní hráče do S2.

C 5. Seřadte hráče v S1 a v S2 podle A 2.

C 6. Vytvořte dvojici z nejvyššího hráče z S1 a nejvyššího hráče z S2, potom z druhého nejvyššího hráče z S1 a druhého nejvyššího z S2, atd. Dostanete-li nyní v souladu s B 1. a B 2. p dvojic, považuje se spárování tohoto bodového seskupení za ukončené,

- v případě homogenního seskupení: zbývající hráči se přesunou do nejbližšího seskupení směrem dolů,
- v případě heterogenního seskupení: zatím byli sestaveni do dvojic pouze hráči přesunutí směrem dolů. Začněte poté podle C 2. znovu se zbytkovou homogenní skupinou.

C 7. Proveďte nové přemístění S2 podle D 1. a začnete znovu u C 6.

C 8. V případě homogenního (zbytkového) seskupení: proveďte novou výměnu mezi S1 a S2 podle D 2. Začněte znovu u C 5.

C 9. Upustěte od kriteria B 5. pro přesuvné hráče směrem dolů a začnete znovu u C 4.

C 10. V případě homogenní zbytkové skupiny: zrušte sestavenou dvojici nejnižšího dolů přesunutého hráče a pokuste se najít pro tohoto hráče jiného soupeře, začněte u C 7. Není-li pro tohoto hráče jiná možnost spárování, upustěte od kriteria B 5. pro hráče přesuvné směrem vzhůru a začněte u C 2.

C 11. Pokud je x menší než p: zvyšte x o 1. Když sestavujete zbytkové seskupení, zrušte rovněž všechny dvojice hráčů přesunutých dolů. Začněte znovu u C 2.

C 12. V případě heterogenního seskupení: zrušte dvojice předcházejícího bodového seskupení. Je-li v předchozím bodovém seskupení možné sestavit dvojice tak, že by byl dolů přesunut jiný hráč, což nyní umožní sestavení p dvojic, bude sestavení dvojic v předchozím bodovém seskupení přijato.

C 13. V případě nejnižšího bodového seskupení: zrušte dvojice v předposledním bodovém seskupení. Pokusíte se v předposledním bodovém seskupení najít spárování, které by umožnilo spárování v nejnižším seskupení. Stane-li se v předposledním seskupení p rovno nule (t.j. nelze najít sestavení dvojic, které by umožnilo opravit párování v nejnižším seskupení), sloučí se dvě nejnižší seskupení do nového nejnižšího bodového seskupení. Nyní je předposledním zcela jiné bodové seskupení a proto je možné opakovat postup C 13., dokud se nedosáhne přijatelného sestavení dvojic.

C 14. Zmenšíte p o 1 (a jestliže byla původní hodnota x větší než nula, zmenšíte x rovněž o 1). Pokud je p od nuly různé, začnete znovu u C 4. Je-li p rovno nule, přesune se celé bodové seskupení do nejbližšího seskupení směrem dolů. S tímto novým bododovým seskupením začnete u C 1.

D. Postupy při přemísťování a výměně

Příklad: S1 obsahuje hráče 1, 2, 3 a 4 (v tomto pořadí), S2 obsahuje hráče 5, 6, 7 a 8 (v tomto pořadí).

D 1. Přemísťování uvnitř S2 začneme s nejnižším hráčem, při sestupném pořadí důležitosti:

- a) 5-6-8-7; b) 5-7-6-8; c) 5-7-8-6; d) 5-8-6-7;
e) 5-8-7-6; f) 6-5-7-8; g) 6-5-8-7; atd.

Návod: seřadte všechna čísla, která lze sestavit z číslic 5, 6, 7 a 8, do jedné vzestupné řady.

D 2. Při použití výměny mezi S1 a S2 by měly být rozdíly mezi měněnými čísly co nejmenší. Jsou-li rozdíly při různé volbě stejné, zvolte nejnižšího hráče z S1.

výměna jednoho hráče				výměna dvou hráčů					
S1				S1					
4 3 2				3+4 2+4 2+3					
S2	5	a	c	f	S2	5+6	j	l	o
	6	b	e	h		5+7	k	n	q
	7	d	g	i		6+7	m	p	r

Tyto tabulky obsahují pořadí, v nichž se má požívat výměn.

Výměna jednoho hráče: a) 4 a 5, b) 4 a 6, c) 3 a 5 atd. až i) 2 a 7.

Výměna dvou hráčů: j) 3+4 s 5+6, k) 3+4 s 5+7, l) 2+4 s 5+6 atd.

Po každé výměně musí být S1 i S2 znovu seřazeny podle A 2.

Poznámka: je-li počet hráčů v bodovém seskupení lichý, obsahuje S1 o jednoho hráče méně než S2. Tak např. při 7 hráčích obsahuje S1 hráče č. 1, 2 a 3, S2 hráče č. 4, 5, 6 a 7. Potřebné výměny je v tomto případě možno odvodit z výše uvedeného tak, že se všechna čísla v S1 i S2 zmenší o 1. Poslední sloupec druhé tabulky se potom stane nadbytečným.

E. Pravidla pro přidělování barev

Na každou sestavovanou dvojici použijte (při sestupném pořadí důležitosti) následující pravidla:

E 1. Poskytněte obě přednosti v barvách.

E 2. Poskytněte silnější přednost v barvách.

E 3. Střídejte barvy podle posledního kola, v němž hráli s různými barvami.

E 4. Poskytněte přednost v barvách výše zařazenému hráči. V prvním kole dostanou v S1 všichni hráči se sudým startovním číslem opačnou barvu než všichni hráči v S1 s lichým číslem.

F. Závěrečné poznámky

F 1. Po ukončení nasazování před zveřejněním sestavené dvojice uspořádejte. Kriteria pro uspořádání (při sestupném pořadí důležitosti) jsou:

- počet bodů vyššího hráče ze sestavené dvojice;
- součet bodů obou hráčů ze sestavené dvojice;
- pořadí podle A 2. vyššího hráče ze sestavené dvojice.

F 2. Přebyteční hráči a dvojice, které skutečně nehrály nebo některý hráč prohrál tím, že se dostavil pozdě nebo vůbec ne, se s hlediska barev neberou v úvahu. Takovéto dvojice jsou pro příští kola považovány za přípustné.

F 3. S hráčem, který má po 5 kolech průběh barev č b b - č (tj. nemá ve 4. kole platnou hru), se s ohledem na E 3. bude jednat tak, jako kdyby měl průběh - č b b č. Podobně se bude b č - b č počítat jako - b č b č a č b b - č - b jako - - č b b č b.

F 4. Před zahájením prvního kola jsou všichni hráči v jednom homogenním bodovém seskupení a jsou seřazeni podle A 2., proto nejvyšší hráč z S1 bude hrát proti nejvyššímu hráči z S2; je-li počet hráčů lichý, stane se nejnižší zařazený hráč hráčem přebývajícím.

F 5. Hráči, kteří z turnaje vystoupili, se již dále nenasazují. Hráči, o nichž je předem známo, že nebudou v určitém kole hrát, se nenasazují a dostávají 0.

F 6. Oficiálně zveřejněné dvojice se nemohou měnit, leda by byla porušena absolutní kritéria (B 1. a B 2.).

F 7. Jestliže

- výsledek byl zapsán nesprávně, nebo
- partie se hrála s nesprávnými barvami, nebo
- se musí opravit hráčův rating,

pak to bude mít vliv jen na nasazování budoucích kol.

Zda to ovlivní nasazení již zveřejněné, ale ještě neodehrané, rozhodne rozhodčí.

Pokud proposice turnaje nestanoví jinak:<

F 8. Hráči, kteří jsou v průběhu kola nepřítomni, aniž by uvědomili rozhodčího, se považují za hráče, kteří z turnaje vystoupili.

F 9. Přerušené partie se považují pro potřeby sestavování dvojic za nerozhodné.

F 10. K sestavení konečného pořadí se uplatní následující kritéria (při sestupném pořadí důležitosti):

- nejvyšší počet dosažených bodů; dosáhne-li jej několik účastníků, peněžní cena se dělí;
- pokud jde o 1. místo: nejlepší výsledky ve vzájemně sehraných partiích;
- nejvyšší průměrný rating soupeřů;
- stanovení losem.

Praha, 20. září 1992

Překlad a zredigování poslední verze švýcarských pravidel, jež byly schváleny kongresem FIDE v listopadu 1991 v Berlíně a poté v červnu 1992 v Manile, provedla skupina rozhodčích Českého šachového svazu ve složení: Dr. Pavel Doktor, Dr. Vladimír Doležal, Richard Fischl, Dr.ing. Bruno Friedl, Jan Kropík, Dr. Josef Smolka.

Tato nová švýcarská pravidla byla schválena výkonným výborem Českého šachového svazu dne 27. září 1992 s tím, že

- a. vstupují v platnost tímto dnem; do 30. června 1993 lze však souběžně používat i předcházejících, až dosud platných pravidel,
- b. od 1. července 1993 platí výhradně tato nová pravidla.