



Eşitlik Bozma Yöntemleri



Satranç yarışmaları sonunda, farklı dereceler için, birden çok oyuncunun eş puanla yarışmayı tamamlaması olası sonuçlardandır.

Unvan, derece sıralaması, ödül listesi veya yeterlilik listesi için iyi bir yöntemle 'kimin daha iyi olduğunu' saptamak gerekebilir.

O puan grubunda eş puanla yarışmayı tamamlayan oyuncular için, eşitlikler, matematiksel hesaplamalarla bozulabileceği gibi eş puanlı oyuncular arasında ek maçlar yapılarak da eşitlikler bozulabilir.

Kura çekme veya eş puanlı oyuncuların oynadıkları renklere göre bir sıralama yapma gibi yöntemler de kullanılabilir.

EŐİTLİK BOZMA YÖNTEMLERİ

**Oyuncuların Kendi Puanlarının
Kullanıldığı Yöntemler**

**Oyuncuların Rakiplerinin Puanlarının
Kullanıldığı Yöntemler**

**Kuvvet Puanı (Rating)
Kullanılan Yöntemler**

**Eőitlik Bozma Yöntemlerinin
Turnuvalara Uygulanması**

IA&IO Tahsin AKTAR

Oyuncuların Kendi Puanlarının Kullanıldığı Yöntemler

Takım Yarışmalarında Maç Puanları

Kazanılan bir maç için (masa sayısının yarısından fazla puan alınmış) 2 puan, berabere bir maç için (masa sayısının yarısı kadar puan alınmış) 1 puan, kaybedilmiş bir maç için (masa sayısının yarısından az puan alınmış) 0 puan verilir.

Galibiyet Sayısı

Genellikle üst düzey yarışmalarda bu yöntemin kullanılması doğru değildir. Eşit puanı olan oyuncuların karşılaşmalar sonunda elde ettikleri galibiyet sayısı, eşitlik bozmada kullanılacak değerdir.

Kademeli Hesaplama Yöntemi (Progressive)

Her tur sonunda oyuncunun elde ettiği puanlar toplanır. Elde edilen yeni puan, oyuncunun kademeli puan toplamıdır.

EŞLENDİRME KARTI				
SONUÇ				
TUR	RENK	PUAN	TOPLAM	
1	B	1	1	
2	S	0	1	
3	B	½	1,5	
4	S	+	2,5	
5	B	1	3,5	
6	S	0	3,5	
7	B	0	3,5	
Kademeli Toplamı			16,5	

(Tablo 1)

Yarışma sonunda eşit puanı olan her oyuncunun eşlendirme kartlarında bu toplamlar bulunur. Kademeli puanı daha büyük olan oyuncu diğerinden daha iyidir.

Eksiltilmiş Kademeli Hesaplama Yöntemi

1. turdan başlayarak, bir ya da daha fazla tur sonunda elde edilen puanı dikkate almadan yapılan hesaplama sonunda elde edilen puan, eşitlik bozma hesaplarında kullanılacak değerdir. Hesaplama her tur sonunda, bir önceki tura kadar olan değerler görülmeyecektir.

EŞLENDİRME KARTI				
SONUÇ				
TUR	RENK	PUAN	TOPLAM	
1	B			
2	S			
3	B			
4	S	+	2,5	
5	B	1	3,5	
6	S	0	3,5	
7	B	0	3,5	
Kademeli Toplamı			13	

Kademeli Üç Eksiltilmiş

(Tablo 2)

Doğrudan Karşılaşma Yöntemi

Eğer eşitliklerinin bozulması gereken tüm oyuncular birbirleriyle oynamışlarsa, bu oyunlardan alınan puanların toplamına bakılır. Bu toplamlar eşitliklerin bozulması için sıralanır. Örnekte, bir yarışma sonunda ilk 3 oyuncunun birbirlerine karşı aldıkları sonuçlar gösterilmektedir. Veriler ışığında kimin daha iyi olduğu görülebilir.

	1	2	3	TOP
1		1	½	1½
2	0		1	1
3	½	0		½

(Tablo3)

Kashdan Hesaplama Yöntemi

Eşit puanı olan oyuncuların kazandığı her oyun için 4, berabere kaldığı her oyun için 2, yenildiği her oyun için 1 puan verilir. Oynanmadan alınan puanlara 2 puan verilir. Bu puanların toplanmasıyla Kashdan puanı bulunur. Daha büyük puana sahip olan daha üsttedir.

Tablo 5'de $4\frac{1}{2}$ puana sahip 9 ve 10 numaralı oyuncuların bu yöntemle yapılan eşitlik bozma hesapları yardımcı tabloda görülebilir. (Tablo 4)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Toplam
9	2	1	1	2	2	2	2	1		4	4	1	22
10	1	2	2	2	2	2	1	2	1		2	4	21

(Tablo 4)

Berger Turnuvalarda Koya Hesaplama Yöntemi

% 50 veya daha fazla skor yapmış rakiplerden alınan puanların toplamı, eşitlik bozmada kullanılacak değerdir.

		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	T.Puan
1	Ali		$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	1	$7\frac{1}{2}$
2	Veli	$\frac{1}{2}$		$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$7\frac{1}{2}$
3	Hüseyin	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$		1	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	7
4	Abidin	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	$6\frac{1}{2}$
5	Aysel	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$		0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1	$5\frac{1}{2}$
6	Levent	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	1		1	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	$5\frac{1}{2}$
7	Hülya	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	1	$\frac{1}{2}$	5
8	Necla	0	0	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$		1	$\frac{1}{2}$	0	1	5
9	Suat	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0		1	1	0	$4\frac{1}{2}$
10	Melih	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$	1	$4\frac{1}{2}$
11	Hakan	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0	1	0	1	0	$\frac{1}{2}$		0	4
12	Fatma	0	0	$\frac{1}{2}$	0	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	1	0	1		$3\frac{1}{2}$

(Tablo 5)

Örneğe göre 1 ve 2 numaralı oyuncular $7\frac{1}{2}$ puanla eşit durumdadır. Oyuncuların bu yöntemle yapılan eşitlik bozma hesapları yardımcı tabloda (Tablo 6) görülebilir.

		1	2	3	4	5	6	T.Puan	Derece
1	Ali		$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	1	3	1
2	Veli	$\frac{1}{2}$		$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	$2\frac{1}{2}$	2
3	Hüseyin	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$		1	1	$\frac{1}{2}$		3
4	Abidin	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$	1		
5	Aysel	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$		0		
6	Levent	0	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$	0	1			

(Tablo 6)

Oyuncuların Rakiplerinin Puanlarının Kullanıldığı Yöntemler

Yapılacak hesaplamalarda, eş puanı olan oyuncuların rakiplerinin yarışma sonunda elde ettikleri puanları kullanılarak yapılacak hesaplama yöntemlerine bu bölümde yer verildi.

Oyuncuların rakiplerinin puanları ele alınarak bir hesaplama yapılacaksa, yeni bir puana gerek duyulacaktır. 'Ayarlanmış Puan'. İsviçre Sistemiyle Eşlendirme yapılan yarışmalar için ağırlıklı olarak rakiplerinin puanları kullanılarak eşitlikler bozulduğundan, bu hesaplama yönteminde ayarlanmış puan kullanılacaktır. Bu bölümdeki örneklerde Tablo 1'in verileri değerlendirilecektir.

SIRA	ADI	1.Rd.		2.Rd.		3.Rd.		4.Rd.		5.Rd.		6.Rd.		7.Rd.		PUAN
1	ŞAHİN	10	w 0	12	b 1	11	w 1	7	b 1	8	w 0	6	b ½	2	w ½	4
2	YAREN	11	b 1	7	w 1	8	b ½	5	b 0	3	w 1	10	w 1	1	b ½	5
3	İREM	18	b 1	8	w 0	13	b ½	6	w 1	2	b 0	4	w 1	10	b 1	4½
4	SELENAY	12	w 0	15	b 1	10	w 0	14	b 0	17	w 1	3	b 0	18	b 1	3
5	HÜMEYRA	13	b 1	9	w 1	6	b 1	2	w 1	10	b 0	8	b 1	7	w ½	5½
6	ÇELİK	14	w 1	10	b ½	5	w 0	3	b 0	15	b 1	1	w ½	11	b 0	3
7	EZGİ	15	b 1	2	b 0	12	w 1	1	w 0	13	b 1	11	w 1	5	b ½	4½
8	NAZ	16	w 1	3	b 1	2	w ½	10	b ½	1	b 1	5	w 0	13	b 0	4
9	ULYA	17	b 1	5	b 0	14	w 1	13	w 0	11	b -	15	w 1	12	w 0	3
10	NURİ	1	b 1	6	w ½	4	b 1	8	w ½	5	w 1	2	b 0	3	w 0	4
11	UMAY	2	w 0	16	b 1	1	b 0	12	w 1	9	w +	7	b 0	6	w 1	4
12	LEMAN	4	b 1	1	w 0	7	b 0	11	b 0	18	w 1	16	w 1	9	b 1	4
13	AKIN	5	w 0	17	b 1	3	w ½	9	b 1	7	w 0	14	b 1	8	w 1	4½
14	ZEKİ	6	b 0	18	w 1	9	b 0	4	w 1	16	b ½	13	w 0	17	w 1	3½
15	SİNAN	7	w 0	4	w 0	18	b ½	17	b ½	6	w 0	9	b 0	16	w ½	1½
16	GAZİ	8	b 0	11	w 0	17	w ½	18	b 1	14	w ½	12	b 0	15	b ½	2½
17	FATMA	9	w 0	13	w 0	16	b ½	15	w ½	4	b 0	18	w 0	14	b 0	1
18	CANDAN	3	w 0	14	b 0	15	w ½	16	w 0	12	b 0	17	b 1	4	w 0	1½

(Tablo 1)

Ayarlanmış Puan

Oynanmadan elde edilen puanlar (ister tur atlama, ister hükmen kazanç veya kayıp, isterse de oyuncunun bir turda eşlendirmeye katılmamış olması, oyuncunun yarışmadan çekilmesi/ayrılması yoluyla oluşsun) ½ kabul ederek toplamda elde edilecek yeni puan, o oyuncunun ayarlanmış puanıdır. (Tablo 2)

Eşit puanı olan oyuncular arasında yapılacak hesaplamada, her oyuncunun eşlendirme kartına göre tüm rakiplerinin ayarlanmış puanına gereksinim duyulacaktır.

EŞLENDİRME KARTI (11- Umay)				
SONUÇ				
TUR	RENK	PUAN	TOPLAM	
1	B	0	0	
2	S	1	1	
3	S	0	1	
4	B	1	2	
5	B	+	3	
6	S	0	3	
7	B	1	4	
Toplam Puan		4		
Ayarlanmış Puan		3,5		

(Tablo 2)

Tablo 1'de 11 numaralı Umay'ın yarışma sonunda 4 puanı vardır. 5. turda oynamadan (+ /hükmen) 1 puan almıştır. Bu puanı ½ kabul ederek şimdi puanını yeniden toplarsak, ayarlanmış puanının 3,5 olduğunu görürüz. Hesaplamaların sağlıklı ve pratik olması için tüm eşlendirme kartlarında ayarlanmış puanlar hesaplanarak, oyuncuların isim ve sıra numaralarına göre, bir 'Ayarlanmış Puan Çizelgesi' oluşturulmasında yarar vardır.

Unutmayalım, oyuncunun yarışma sonunda elde ettiği puanı asıldır. Buna dokunulmaz. Ayarlanmış puan, sadece eş puanlı oyuncuların eşitlikleri bozulurken yapılacak hesaplamalarda kullanılan puandır.

Oynamadan Elde Edilen Puanlar

Buchholz (Solkof) hesaplamasını örnek olarak bir farklılığı görmeye çalışmak gereklidir.

Oynamadan kazanma

Tablo 5'e göre durum değerlendirilirse; önemli farklılık, 11 numaralı Umay'ın, 5. turda 9 numaralı Ulya'ya karşı '**oynamadan kazanması**' sonucu ortaya çıkmaktadır. Oynamadan kazanan veya kaybeden oyuncular için sadece eşitlik bozma hesaplarında kullanılmak üzere ayarlanmış puan hesabı diğer rakiplere göre farklılık gösterir. Oyuncuların ayarlanmış puanları ilgili hücrelere yazılırken, bu kez farklı bir hesaplama yaparak işleme devam edilecektir.

İşlem sırası şöyle: Temel olarak hesaplamanın yapıldığı tur ile toplam tur sayısı önem taşır. Örneğe göre 7 turlu bir turnuvanın 5. turundan söz ediliyor.

Oyuncuların	11- Umay	9 - Ulya
Turdan önceki puan	2	2
Bu turdaki puan	1	0
Tur sonundaki puan	3	2
Turnuva sonundaki puan	?	3

(Tablo 3)

Turdan önceki puan: Bu tura gelindiğinde oyuncuların kendi puan gruplarında eşlendikleri bilinir. Bu eşlendirmede temel ilkedir. O nedenle 9 numaralı oyuncu Ulya'nın da 11 numaralı oyuncu Umay gibi eşlendirme öncesi aynı puanda olduğu görülür.

Bu turdaki puan: Oynanan bu turda (5. tur) Umay hükmen kazanarak 1 puan aldı. Ulya'da 2 puanda kaldı.

Turnuva sonundaki puan: Umay'ın puanının ne olacağı henüz bilinmemektedir. Ulya'nın kalan maçlarında beraberlik olacakmış gibi düşünülür. Böyleyse geriye 2 tur kalacaktır ve bu da 1 puan demektir. 2 puan da o turdaki toplam puanıydı. Şimdi elde edilen puan 3 olacaktır. (Tablo 3) Tablo 5'de, 5. turda Umay'ın Solkof hücresine 3 yazılarak Solkof toplamı hesaplanmıştır.

Tur atlama da oynamadan kazanma durumudur.

Oynamadan Kaybetme

Tablo 1'den yararlanarak bir örnek geliştirilsin. Ulya 5. turda oynamadan kaybettiğini,

sonra da turnuvadan ayrıldığıını düşünelim. (Tablo 4)

Oyuncuların	11 - Umay	9- Ulya
Oyuncuların turdan önceki puan	2	2
Bu turdaki puan	0	1
Tur sonundaki puan	2	3
Turnuva sonundaki puan	3	?

(Tablo 4)

Bu kez Umay için hesap yapılırken 5. turda Umay'ın ayarlanmış puanı olarak Ulya'nın Solkof hücreğine yapılan hesaplama göre, 3 yazılarak Solkof hesabı yapılacaktır. (Bir varsayımdan yola çıkıldığını unutulmadan tablo 1 değerleri asıldır.)

Buchholz (Solkof) Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının toplamıdır.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Umay		Sıra	11	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	0	0	2			5	
2	S	1	1	16			2,5	
3	S	0	1	1			4	
4	B	1	2	12			4	
5	B	+	3	9			3	
6	S	0	3	7			4,5	
7	B	1	4	6			3	
Ayarlanmış Puan					3,5		26	

(Tablo 5)

Tablo 1'den yararlanarak eş puanlı oyuncular diğerlerinden ayıklanır. Bu oyunculara ait eşlendirme kartlarında, Solkof (Sol.) sütununa, 'Ayarlanmış Puan Çizelgesinden' oyuncunun her turda oynadığı rakiplerinin ayarlanmış puanları yazılır ve bu puanlar toplanır. Bu şekilde, ayıklanan oyunculara ait kartlarda bulunan Solkof toplamına göre yapılacak sıralamada, Solkof puanı büyük olan oyuncu diğerlerinden daha üsttedir.

Buchholz Buchholzu Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun rakiplerinin Buchholz Puanlarının toplanmasıyla elde edilen puandır. Eş puanı olan oyuncuların Buchholz değerleri bulunur. Daha sonra bu oyuncuların her biri için, rakiplerinin daha önce hesaplanmış Buchholz değerleri toplanır. Ortaya çıkan değerlere göre Buchholz Buchholzu puanı büyük olan daha iyidir.

Buchholz hesaplanırken rakiplerin ayarlanmış puanlarının hepsinin toplandığı anımsanırsa; bir oyuncu için Buchholz Buchholzu hesaplanırken bile daha çok oyuncunun değerlerinin dikkate alındığı görülmelidir. Küçük değerler aşağı yöne, büyük değerler de yukarı yöne çeker. Bu yöntemle zayıf sonuçların aradan çıkarak öne geçmesi engellenmiş olur. Herkesin katılabildiği açık etkinliklerle, hızlandırılmış eşlendirme uygulanan etkinliklerde doğru sonuç alma olasılığı daha yüksektir.

Tablo 1'de İrem (3) ve Ezgi (7) 4½ puana sahiptir. Bu oyuncuların Buchholz Buchholzu değerleri yardımcı tabloda hesaplanacak. (Tablo 6)

(3) İrem	1	2	3	4	5	6	7	B							
18	3	4,5	14	3,5	15	1,5	16	2,5	12	4	17	1	4	3	20
8	16	2,5	3	4,5	2	5	10	4	1	4	5	5,5	13	4,5	30
13	5	5,5	17	1	3	4,5	9	3,5	7	4,5	14	3,5	8	4	26,5
6	14	3,5	10	4	5	5,5	3	4,5	15	1,5	1	4	11	3,5	26,5
2	11	3,5	7	4,5	8	4	5	5,5	3	4,5	10	4	1	4	30
4	12	4	15	1,5	10	4	14	3,5	17	1	3	4,5	18	1,5	20
10	1	4	6	3	4	3	8	4	5	5,5	2	5	3	4,5	29
TOPLAM (BB)															182

(7) Ezgi	1	2	3	4	5	6	7	B							
15	7	4,5	4	3	18	1,5	17	1	6	3	9	3,5	16	2,5	19
2	11	3,5	7	4,5	8	4	5	5,5	3	4,5	10	4	1	4	30
12	4	3	1	4	7	4,5	11	3,5	18	1,5	16	2,5	9	3,5	22,5
1	10	4	12	4	11	3,5	7	4,5	8	4	6	3	2	5	28
13	5	5,5	17	1	3	4,5	9	3,5	7	4,5	14	3,5	8	4	26,5
11	2	5	16	2,5	1	4	12	4	9	3,5	7	4,5	6	3	26,5
5	13	4,5	9	3,5	6	3	2	5	10	4	8	4	7	4,5	28,5
TOPLAM (BB)															181

(Tablo 6)

3 numaralı oyuncu olan İrem'in Buchholz Buchholzu puanı 7 numaralı oyuncu Ezgiden daha büyüktür. Bu sonuçla İrem'in derecesi Ezgi'nin üstündedir.

Medyan Buchholz -1 Hesaplama Yöntemi

Medyan hesaplama '**ortancaya ulaşma**' işlemidir. Oyuncunun, rakiplerinin en küçük ve en büyük ayarlanmış puanları kullanılmadan elde edilen toplam, eşitlik bozmada kullanılacak yeni puan değeridir. Tur sayısına bağlı olarak en küçük ve büyük 2 değer ya da 3 değer kullanılmadan hesaplama yapmak gerekecektir. Ortancaya ulaşmak için tur sayısına bağlı olarak kullanılmayacak en küçük ve en büyük değerler hesaplamadan çıkarıldığında geriye 5 değer kalmalıdır.

Eşitlik bozma yöntemi olarak medyan yöntemi kullanılacaksa tur sayısına bağlı olarak alt bileşenler sırasıyla uygulanmalıdır. Örneğin 9 tur için medyan -3 uygulanması gerekecektir. Ancak sırayla medyan -1, medyan -2 uygulanmadan doğrudan medyan -3' e yer verilmemelidir.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Umay		Sıra	11	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	0	0	2		5		
2	S	1	1	16		2,5		
3	S	0	1	1		4		
4	B	1	2	12		4		
5	B	+	3	9		3		
6	S	0	3	7		4,5		
7	B	1	4	6		3		
Ayarlanmış Puan					3,5	18,5		

(Tablo 7)

Solkof hesaplama yönteminde olduğu gibi eş puanlı oyuncular ayıklanır. Bu oyunculara ait eşlendirme kartlarında Medyan (Med.) sütununa, '**Ayarlanmış Puan Çizelgesinden**' oyuncunun her turda oynadığı rakiplerinin ayarlanmış puanları yazılır. 1. ve 2. turlarda oynadığı rakiplerinin ayarlanmış puanları en büyük ve en küçük olarak toplama dahil edilmez. Kalan ayarlanmış puanlar toplanır. Ortaya çıkan toplama göre medyan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. Görülüyor ki 5-6 turlu yarışmalarda medyan -1 yöntemini kullanmak doğru sonuç vermeyecektir.

Medyan Buchholz -1 Alttan Hesaplama Yöntemi

Bu yöntemle '*ortancaya yaklaşma*' yeğlenir. Oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının, sadece en düşük olanının ayrı tutulur. Kalan değerler toplanır.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Umay		Sıra	11	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	0	0	2		5		
2	S	1	1	16		2,5		
3	S	0	1	1		4		
4	B	1	2	12		4		
5	B	+	3	9		3		
6	S	0	3	7		4,5		
7	B	1	4	6		3		
Ayarlanmış Puan				3,5		23,5		

(Tablo 8)

Ortaya çıkan toplama göre: Medyan -1alttan puanı büyük olan oyuncu diğerler oyunculardan daha iyidir.

Eşitlik bozma yöntemi olarak medyan alttan yöntemi kullanılacaksa tur sayısına bağlı olarak alt bileşenler sırasıyla uygulanmalıdır. Örneğin, 7 tur için medyana yaklaşma değerinde medyan -1 alttan uygulanabilir. 9 tur için medyan -2 alttan yeterli sayılabilir. Ancak medyan -1 alttan uygulanmadan doğrudan medyan -2 alttan yöntemine yer verilmemelidir. Ya da 9 tur için sadece medyan -1 alttan seçimi doğru olmayacaktır.

Medyan Buchholz -2 Alttan Hesaplama Yöntemi

Ortancaya yaklaşmak için oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının en düşük ikisinin ayrı tutularak, kalanlarının toplamıdır. Ortaya çıkan toplama göre; Medyan -2 alttan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. Tur sayısına bağlı olarak 3 alttan medyan hesaplama yöntemi de kullanılabilir. Medyan alttan hesaplama yöntemleri kullanılacaksa, (1 alttan, 2 alttan, 3 alttan...) kendi içerisinde de sıra kullanılarak yarışma yönergesinde bu haliyle yer verilmelidir.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Umay		Sıra	11	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	0	0	2		5		
2	S	1	1	16		2,5		
3	S	0	1	1		4		
4	B	1	2	12		4		
5	B	+	3	9		3		
6	S	0	3	7		4,5		
7	B	1	4	6		3		
Ayarlanmış Puan				3,5		20,5		

(Tablo 9)

Sonneborn – Berger Hesaplama Yöntemi

Bireysel Turnuvalar: Oyuncunun kazandığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarıyla berabere kaldığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarının yarısı toplanarak elde edilen puandır. Kaybettiği rakiplerinin ayarlanmış puanları bu toplama katılmaz.

Dikkat edilirse, "... kazandığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarıyla berabere kaldığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarının yarısı..." söylemindeki kazandıklarının tamamı (**1**), berabere kaldıklarının yarısı ($\frac{1}{2}$), kaybettikleri (**0**) değerleri hesaplamalarda katsayı olarak kullanıldı. Bu teorik anlatımda sözü edilen kazandığı rakiplerinin ve berabere kaldığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarıyla yapılan hesap ayrıntılarına nasıl varıldı? Yardımcı tablodan görmeye çalışalım. (Tablo 10)

- Berger eşitlik bozma hesabı yapılacak oyuncunun her tur Medyan-Buchholz puanları

hesaplanır.

- Tablo 1'den yararlanarak rakiplerin ayarlanmış puanları oyuncunun o turdaki maç puanıyla çarpılır.
- Turlar boyunca bu işlemler tekrarlanır.
- Bu çarpımlar sonunda elde edilen sayısal değerler toplanır.
- Elde edilen değer o oyuncunun Sonneborn – Berger eşitlik bozma değeridir.

Tur	Rakip No	Puan	AP	Hesaplama
1	2	0	5	0x5=0
2	16	1	2,5	1x2,5=2,5
3	1	0	4	0x4=0
4	12	1	4	1x4=4
5	9	+	3	1x3=3
6	7	0	4,5	0x4,5=0
7	6	1	3	1x3=3

(Tablo 10)

Tablo 1'in verilerinden yararlanılarak rakiplerin ayarlanmış puanlarıyla Umay'ın o turda elde ettiği sonuç çarpılarak Berger hesaplama için alt yapı oluşturulmuş oldu.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Umay		Sıra	11	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	0	0	2				0
2	S	1	1	16				2,5
3	S	0	1	1				0
4	B	1	2	12				4
5	B	+	3	9				3
6	S	0	3	7				0
7	B	1	4	6				3
Ayarlanmış Puan					3,5			12,5

(Tablo 11)

Tablo 11'de, Berger hüccresine her rakip oyuncu için elde edilen değer yazılarak toplandı. Ortaya çıkan değerlere göre Berger puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir.

Takım İsviçre Sistemi Yarışmalarda Olympiad Khanty Mansysk - Maç Puanları Hesaplama Yöntemi (En düşük sonuç olmadan)

Takımların Çarşaf Tablosuna göre elde edilen sonuçlar kullanılarak işlem yapılacaktır.

Takım	1	2	3	4	5	6	7	8	9	MP	OKM	SB	Der.									
1-A	12	5½	6	5	4	5½	10	6	2	5½	5	6	3	4	17	6	13	5	17	88		1
2-B	13	6	7	5½	3	5	5	4½	1	2½	4	5½	10	7	6	7	9	5	16	90		2
3-C	14	6½	8	4½	2	3	16	4½	4	3	11	5½	1	4	5	4	18	6½	12	88	385,5	4
4-D	15	6	11	4½	1	2½	7	4½	3	5	2	2½	5	5½	10	7	6	½	12	95	400	3
5-E	16	6½	10	5	20	4½	2	3½	8	4½	1	2	4	2½	3	4	11	2	9	93		9
6-F	17	4½	1	3	11	3½	15	5	14	4	9	5	7	4½	2	1	4	7½	11	90		5
7-G	18	4½	2	2½	12	5½	4	3½	16	4	8	5½	6	3½	13	4	14	5	10	81		7
8-H	19	6	3	3½	14	4	11	4½	5	3½	7	2½	9	3½	21	5	20	4	8	70		14
9-I	20	3	18	4½	16	2½	12	5	11	4	6	3	8	4½	14	5½	2	3	9	77		11
10-J	21	6	5	3	15	5	1	2	13	4½	14	4½	2	1	4	1	17	4½	10	86		6
11-K	22	5½	4	3½	6	4½	8	3½	9	4	3	2½	19	4	15	4½	5	6	10	75		8
12-L	1	2½	17	6½	7	2½	9	3	20	5	18	6	13	3½	16	4	21	6½	9	76		12
13-M	2	2	20	4	17	4	18	5	10	3½	22	6½	12	4½	7	4	1	3	9	85		10
14-N	3	1½	19	4½	8	4	20	6	6	4	10	3½	17	4	9	2½	7	3	7	75		18
15-O	4	2	22	7	10	3	6	3	18	3½	21	4½	16	5	11	3½	19	6	8	68		15
16-P	5	1½	21	6	9	5½	3	3½	7	4	17	2	15	3	12	4	22	4½	8	68		16
17-R	6	3½	12	1½	13	4	19	5½	22	4½	16	6	14	4	1	2	10	3½	8	77		13
18-S	7	3½	9	3½	21	6	13	3	15	4½	12	2	22	6	19	7	3	1½	8	66		17
19-T	8	2	14	3½	22	4	17	2½	21	5	20	4½	11	4	18	1	15	2	6	59		20
20-U	9	5	13	4	5	3½	14	2	12	3	19	3½	21	4	22	4½	8	4	7	60		19
21-V	10	2	16	2	18	2	22	3½	19	3	15	3½	20	4	8	3	12	1½	1	64		22
22-Y	11	2½	15	1	19	4	21	4½	17	3½	13	1½	18	2	20	3½	16	3½	3	64		21

(Tablo 12)

(C) ve (D) takımları 12 maç puanıyla eş puana sahip. Tablodaki verilerle bir yardımcı tablo oluşturularak (Tablo 12) OKM işlemi yapılır.

Eş puanı olan takımların;

- Her turdaki rakiplerinin '**maç puanı**' ilgili hücreye yazılır.
- En düşük değer dikkate alınmadan diğer değerler toplanır.

- Elde edilen değere göre hangi takımın OKM puanı daha büyükse sıralamada diğerinden daha iyidir.

Takım	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Toplam	OKM
C	7	8	16	8	12	10	17	9	8	95-7=	88
D	8	10	17	10	12	16	9	10	11	103-8=	95

(Tablo 13)

Takım İsviçre Sistemi Yarışmalarda Olympiad Khanty Mansysk - Sonneborn-Berger Hesaplama Yöntemi (En düşük sonuç olmadan)

Tablo 11'de (C) ve (D) takımları 12 maç puanıyla eş puana sahip. Tablodaki verilerle bir yardımcı tablo (Tablo 14) oluşturularak Sonneborn-Berger işlemi yapılır.

Eş puanı olan takımların;

- Her turdaki '**masa puanı**' (gerçek puan) o turdaki '**rakibinin maç puanı**' ile çarpılarak her tur için Sonneborn-Berger puanları hesaplanır.
- Elde edilen değerlerin en düşük değerde olanı dikkate alınmadan diğer değerler toplanır.
- O turda masa puanı alamayan (0 puan) takımın çarpma işlemi sonunda değeri sıfır olacaktır. O turda puan alamadığı için bu hesaplamada 0 (sıfır) değeri en küçük değer olarak kabul edilmez.
- Toplama sonunda elde edilen değere göre hangi takımın SB puanı daha büyükse sıralamada diğerinden daha iyidir.

Takım	1	2	3	4	5	6	7	8	9	SB
C	6,5x7=45,5	36	48	36	36	55	68	45	52	385,5
D	6x8=48	45	42,5	45	60	40	49,5	70	5,5	400

(Tablo 14)

Takım Berger Eşlendirme Sistemi Yarışmalarda Olympiad Khanty Mansysk - Sonneborn-Berger Hesaplama Yöntemi

Takımların Sonneborn-Berger puanı hesaplanırken izlenecek yol:

Takımın o turdaki '**masa puanıyla**', oynadığı '**rakibinin maç puanının**' çarpımı takımın o turdaki Sonneborn-Berger puanıdır. (Tablo 15)

(Örnek yarışma tablosuna göre takımların 4 oyuncudan oluştuğu varsayılmıştır.)

Sıra	Takım	1	2	3	4	Masa Puanı	Maç Puanı	SB
1	A		1	4	3 ½	8 ½	4	18,5
2	B	3		2	1 ½	6 ½	3	
3	C	0	2		4	6	3	
4	D	½	2 ½	0		3	1	9,5

1x3=3	4x3=12	3,5x1=3,5	18,5
0,5x=2	2,5x3=7,5	0	9,5

(Tablo 15)

Takım Berger Eşlendirme Sistemi Yarışmalarda Olympiad Khanty Mansysk - Sonneborn-Berger Hesaplama Yöntemi (Gerçek puanlarla)

Takımların '**masa puanları**' (gerçek puan) kullanılarak Sonneborn-Berger puanı hesaplamada izlenecek yol:

Takımın yendiği rakiplerinin masa puanıyla, berabere kaldığı rakiplerinin masa puanının yarısı toplanır. (tablo 16)

(Örnek yarışma tablosuna göre takımların 4 oyuncudan oluştuğu varsayılmıştır.)

Sıra	Takım	1	2	3	4	Masa Puanı	İşlem	SB
1	A		1	4	3 ½	8 ½	6+3=	9
2	B	3		2	1 ½	6 ½	8,5+3=	11,5
3	C	0	2		4	6	4,25+3=	7,25
4	D	½	2 ½	0		3	3,25	3,25

(Tablo 16)

Kuvvet Puanı (Rating) Kullanılan Yöntemler

Rakiplerin Kuvvet Puanı Ortalaması Hesaplama Yöntemi

Eşit puanı olan oyuncuların, oynadığı rakiplerin kuvvet puanlarının toplamı oynadığı rakip sayısına bölünür. Elde edilen sonuçlar büyükten küçüğe doğru yeniden sıralanarak eşitlik bozulur.

Tur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ortalama
Rakip Ratingi	2435	2338	2450	2456	2139	2550	2344	2540	2445	2410,8

(Tablo 1)

Azaltarak Ortalama Hesaplama Yöntemi

En düşük kuvvet puanına sahip rakipten başlayarak bir veya daha fazla rakibin kuvvet puanı çıkarılarak hesaplanır. (Tablo 2 de 5.turdaki oyuncunun kuvvet puanı hesaplamaya dahil edilmedi)

Tur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ortalama
Rakip Ratingi	2435	2338	2450	2456	2139	2550	2344	2540	2445	2448,8

(Tablo 2)

Turnuva Performans Kuvvet Puanı (Ratingi) Hesaplama Yöntemi

350 puan farkları dikkate alınarak hesaplanır.

Bunlardan ayrı olarak oyuncuların renklerine göre bir sıralama ve kura çekme gibi yöntemler de kullanılmaktadır. Siyah renkli taşlarla daha çok oynama bunlardan biridir. Ancak, Berger Eşlendirme Sistemi kullanılan yarışmalarda, başlangıçta kimin daha çok siyah renkli taşlarla oynayacağı eşlendirme tabloları yoluyla bilindiğinden, bu tip eşlendirme sisteminin kullanıldığı yarışmalarda kullanılmamalıdır. Renk adil bir ölçü olmayacaktır.

Eşlendirme Sistemlerine Göre Eşitlik Bozma Yöntemlerinin Turnuvalara Uygulanması

Turnuva tiplerine yönelik bir fikir oluşturması için eşitlik bozma yöntemleri önerilmiştir. Daha farklı bir eşitlik bozma yönteminin kullanılması düşünülüyorsa ilgili kurullardan izin alınmalıdır.

Bireysel Berger Turnuvalar	Takımlar Berger Turnuvalar
Doğrudan Karşılaşma	Takım Puanları
Sonneborn-Berger	Maç Puanları
Galibiyet Sayısı	Aralarındaki Maç
Koya	Sonneborn-Berger
	Olympiad Khanty Mansysk
	Eşitlik bozulmamışsa aralarında oynanan maçın en üst masasında galibiyet alan takım daha üstte
Bireysel İsviçre Sistemi Turnuvalar <i>Bütün oyuncuların ratingleri yakın ve tutarlı</i>	Bireysel İsviçre Sistemi Turnuvalar <i>Oyuncuların çoğu ratingli, ratingler uzak ve tutarsız</i>
Rakiplerin rating ortalaması	Buchholz
Azalarak rating ortalaması	Sonneborn-Berger
Bireysel İsviçre Sistemi Turnuvalar <i>Oyuncuların çoğu ratingsiz</i>	Kademeli Puan Toplamı
	Galibiyet Sayısı
Buchholz	Doğrudan Karşılaşma
Sonneborn-Berger	Takımlar İsviçre Sistemi Turnuvalar
Olimpiyat	Takım Puanları
Takım Puanları	Maç Puanları
Maç Puanları	Aralarındaki Maç
Aralarındaki Maç	Buchholz
	Olympiad Khanty Mansysk
	Eşitlik bozulmamışsa aralarında oynanan maçın en üst masasında galibiyet alan takım daha üstte
	Eşitlik bozulmamışsa yarışma boyunca daha az hükmen galibiyet almış takım daha üstte

İyi Olanı Bulmak Zor mudur?
İyi Olanı Bulmak Zor mudur?

