

ELEME SİSTEMİ



Sistem, düzenlenen satranç etkinliklerinin eşlendirme sistemi olarak kullanılacağı gibi, eş puanlı oyuncuların olması durumunda eşitliklerin bozulması için ek maçların oynanmasında da kullanılabilir. Bu durum etkinliğin özel yönergesinde belirtmelidir.

A- Ana Kurallar

1. Uygulayıcılar, öncelikle, ana fikir üzerinde ortak düşünce doğurmalı ve her koşul hesaplanarak önceden duyurulmalıdır.
2. Etkinliğin eşlendirme sistemi olarak kullanılacaksa yarışmanın özel yönergesi buna göre düzenlenir.
3. Eşitlik bozmayla ilgili olasılıklar ve yöntemler, sıralı biçimde yarışma yönergesinde bulunmalıdır.
4. Yarışmanın özel yönergesinde başka bir yöntem belirtilmemişse oyuncular rating sırasına göre sıralanır ve bu sıraya göre eşlendirilirler. Rating puanları olmayan oyuncuların sırası kurayla belirlenir.
5. Sistem, eşitlik bozma amaçlı yapılacak ek maçlar için kullanılacaksa oyuncuların yarışma sonunda elde ettikleri sıra eşlendirme için kullanılır.
6. Üçten fazla eşitlik bozma turunun gerekli olduğu durulmada eşitlik bozma maçlarını bir gün içinde tamamlanabilmesi için program düzenlemesi yapılır.
7. Eşitlik bozmayla ilgili ek maçlar için eşlendirme yöntemi ve oyun temposu önceden belli olmalı ve duyurulmalıdır.
8. Eleme Sistemine ait oyunların programı, son eşitlik bozma turunun maç sayısı, belirlenmesi gereken derece sayısına eşit kılacak biçimde düzenlenir.
9. Oyuncular eşit sayıda siyah ve beyaz renkle oynatılırlar. Eleme en az iki oyun üzerinden oynanır. Daha fazla olması halinde oyun sayısı çift olmalıdır.
10. Uzatma turunun da eşit bitmesi halinde oyuncular arasında 'Altın Puan' maçı oynanır.
11. Altın Puan maçında beraberlik olması halinde beyaz renkli taşlarla oynayan oyuncu elenir.
12. Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir. Hamleleri hakem ya da yardımcısı yazacaktır. Hamlede olan oyuncu notasyon kağıdından yararlanabilir. Eğer yapacağı hamleyle

konum üç kez tekrarlanıyor ya da 50 hamle kuralı gerçekleşiyorsa; oyuncu, her iki durumda da oynamayı tasarladığı hamleyi notasyon kağıdına kendisi yazmalıdır.

13. Geçersiz hamleler cezalandırılır.
14. Bayrağın düşmesi hakem tarafından ilan edilir.
15. Hızlı oyunbitiş kuralları uygulanmaz.
16. Altın Puan maçında, her iki bayrak da düşerse, bayrağı geç düşen oyuncu oyunu kazanır.
17. Hakemin kararlarına karşı olabilecek itirazlar, maç biter bitmez yapılmalıdır.
18. Sabit sürelerle ve eklemeli tempoyla oynanması halinde 'Yarışma Kuralları' uygulanır.
19. Para ödülü uygulamasında iki oyuncunun eşitliği bozulduktan sonra para ödülü paylaşılmalıdır. (Örneğin; 4 oyuncunun eşitliği bozulacaksa ilk eleme maçları yapılır. 3. ve 4. oyuncular yarı finalde elendiyse, üçüncülük ve dördüncülük ödülünü eşit olarak paylaşırlar)

Zaman temposu

20. Sonuca ulaşmak için zaman yeterli olmalıdır.
21. Eşitlik bozma maçlarında, son biten maçın ardından, en az yarım saat ara verilmelidir.
22. Eğer zaman varsa, başhakem ve yarışma yöneticisinin anlaşması durumunda, eşitlik bozma maçı yapan iki oyuncu yavaş zaman temposunda oynatılabilir.
23. Etkinliğin özel yönergesinde başka bir oyun temposu belirtilmemişse eleme sonunda eşitlik olması halinde en az iki oyunluk bir uzatma turu oynanmalıdır.
24. Uzatma turunun süresi ilk turla aynı veya daha kısa olabilir.
25. İki oyun arasında yaklaşık 5 dakika, aşamalar arasında 10 dakika ara verilmelidir.
26. Etkinliğin özel yönergesinde belirtilmemişse eleme ve uzatma oyunları, oyuncu başına 20 dakika (eklemeli saatle 15 dakika + hamle başına 10 saniye) verilir. Altın Puan oyununda siyah renkli taşlarla oynayan oyuncuya 4 dakika, beyaz renkli taşlarla oynayan oyuncuya 5 dakika verilir.
27. Ödül töreninden önce zamanın kısıtlı olduğu durumlarda, son turda eşitliği bozulacak kişiler belliyse asıl maçlar bitmeden eleme maçları yapılabilecektir.

Renk seçimi

28. Renk seçimi kurayla yapılır (madeni para, siyah-beyaz iki taş, işaretli ve kapalı kağıt...).
29. Hangi seçimin kurayı kazanacağı önceden belirtilir. Hakem yüksek ratingli oyuncuya birinci seçimi yaptırır. Kurayı kazanan oyuncu renk için ikinci defa kura çekimini taşlarla yapar (siyah-beyaz) ve seçtiği renkle oyuna başlar. Altın Puan maçı için bir defa kura çekilir. Kurayı kazanan oyuncu istediği renkle başlar.
30. Takım etkinliklerinde renk seçim işlemi kurayla kaptan tarafından belirlenir. Belirlenen renkle takımın tüm oyuncularını aynı renkte oynarlar.

B- Eşlendirme

1. Elemanın kaç oyuncu arasında oynanacağı (N) ve eşitlik bozma sonunda kaç oyuncunun seçileceği (n) saptanır.
2. İlk eleme turunda oynayacak oyuncu sayısı, seçilecek oyuncu sayısının katlarından (2, 4, 8,...) biri olduğu zaman ön eleme turu oynanır.
3. Birinci tur sonunda bu katlardan biri elde edilecek şekilde eşlendirme yapılır.
4. Ön eleme turu oynayacak oyuncu sayısı seçilecek oyuncu sayısının 2 katından azsa sadece ön eleme turu oynanmalıdır.

C- Uygulama

Yarışmanın özel yönergesinde eşlendirme için uygulanacak yöntem belirtilmelidir. Eleme sisteminin genel eşlendirme mantığı uygulamasına göre mi yoksa farklı eşlendirme uygulamasının mı seçileceği oyuncular tarafından önceden bilinmelidir. Bu bölümde sistemin genel eşlendirme mantığından ayrı farklı uygulamalar ele alınmaktadır. Dikkat edilirse farklı uygulamayla birlikte genel eşlendirme uygulamasının da kullanıldığı görülür.

1. İki oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Oyun temposu 3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempo önerilmektedir. Oyuncular farklı renklerde, iki maç yapılmalıdır. Hala eşitlik devam ediyorsa yönerge esasları doğrultusunda ek maçlara devam edilir. Ya da doğrudan 'Altın Puan' maçı yapılmalıdır.
2. Üç oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Oyun temposu 3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempoyla Berger (döner) turnuva yapılır. Hala eşitlik bozulmadıysa Berger sistemle 'Altın Puan'

maçları yapılır. Ya da yönergeye göre sonraki eşitlik bozma yöntemi kullanılarak en düşük numaralı oyuncu elenir. Sonra iki oyuncu için (1) uygulanır. Hala eşitlik bozulmadıysa en az hamleyle puan alan oyuncu kazanan oyuncu olarak ilan edilir. Eğer iki oyuncu diğer oyuncuyu elediysse 'Altın Puan' maçları yapılır.

3. Dört oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçları yapacaksa: 3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempoyla (eğer zaman varsa ikişer maç) eleme maçı yapılır. Eşlendirme kurayla belirlenir. Zaman yeterli değilse 'Altın Puan' maçları uygulanır.
4. Beş oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Oyuncular yönergeye göre sonraki eşitlik bozma yöntemi kullanılarak sıralanırlar. En iyi dört oyuncu için (3) uygulanarak eleme maçı ya da tüm oyuncular için tek maçı Berger (döner) turnuva yapılır.
5. Altı oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Oyuncular iki gruba ayrılır. Yüksek eşitlik bozma skoruna göre bir grupta 1,4,5 diğerinde 2,3,6 bulunur. Bu oyuncular için (2) uygulanır. İki grubun kazanan oyuncularını arasında 'Altın Puan' maçı uygulanır.
6. Yedi oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Tüm oyuncular arasında 'Altın Puan' maçı yapılır. Birincinin seçilememesi durumunda sıralama en az hamlede oyunu kazanana göre belirlenir. Eşlendirme numaraları en yüksek eşitlik bozma puanına göre 1, 5, 2, 6, 3, 7, 4 olarak ya da kurayla belirlenir.
7. Sekiz oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: 'Altın Puan' maçlarıyla eleme yapılır.
8. Dokuz oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Üç grup halinde eşitlik bozma maçları oynanır. A Grubu: 1, 5, 9. B Grubu: 2, 6, 7. C Grubu 3, 4, 8. (2) uygulanarak maçlar tamamlanır. Her grubun birincisi arasında yeniden (2) uygulanır.
9. On oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Oyuncular iki gruba ayrılarak (4) uygulanır. Gruplarda kazanan iki oyuncu 'Altın Puan' maçı yapar.
10. Onbir ya da daha fazla oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorundaysa: Yönergeye göre eşitlik bozma yöntemi kullanılarak sıralanan dokuz ya da daha az oyuncu eleme maçlarına alınır. (varsa önceden kararlaştırılan toplam

nakit ödül tüm eşit puanlı oyuncular arasında paylaşılır) Kalan ödüller için, devam eden sekiz oyuncu (7) uygulanarak oynatılır,

Genel eşlendirme mantığı uygulamasına göre örnekler

- a. 8 sporcu şu şekilde eşlendirilir: 1-8 ; 2-7 ; 3-6 ; 4-5
- b. $N=9$ $n=2$ seçilecek oyuncu sayısının katları 4, 8, 16,... şeklindedir. Oynayacak oyuncu sayısı birinci turun sonunda 8'e düşürülmelidir. Bu durumda son sıradaki oyuncuyla sondan bir önceki arasında birinci tur oynanır. Bu maçın galibiyle diğer 7 oyuncu arasında ikinci turdan devam edilir.
- c. $N=5$ $n=3$ seçilecek oyuncu sayısının katları 6, 12, 24,... şeklindedir. Oynayacak oyuncu sayısı birinci turun sonunda 6'ya düşürülemez ancak doğrudan 3'e düşürülebilir. Birinci sıradaki oyuncu boş kalır, kalan 4 oyuncu arasında eleme yapılarak 2'ye düşürülür. Birinci sıradaki oyuncuyla beraber 3 oyuncu birinci turda seçilmiş olur.
- d. $N=11$ $n=4$ seçilecek oyuncu sayısının katları 8, 16, 32,... şeklindedir. Oynayacak oyuncu sayısı birinci turun sonunda 8'e düşürülür. İlk 5 sıradaki oyuncular birinci turu oynamadan geçerler, kalan 6 oyuncu arasından birinci tur sonunda 3 oyuncu ikinci tura çıkar. Birinci turu oynamadan geçen 5 oyuncuyla oynayarak geçen 3 oyuncu ikinci tur oynatılır ve 4 oyuncu seçilir.
- e. $N=14$ $n=3$ puan grubunda 14 oyuncu var ve 3 derece için oyuncu seçilecektir. İlk tur 12 oyuncuyla oynanmalıdır. Bu durumda turnuva sonuç sıralamasına göre en düşük eşitlik bozma puanına sahip 4 oyuncu ön eleme turu oynayacaktır. 10 oyuncu doğrudan ilk tura çıkacaktır.
- f. $N=8$ $n=6$ aynı puan grubunda 8 oyuncu var 6 derece için oyuncu seçeceğiz. Oyuncu sayısı, 12'den az olduğu için (seçilecek oyuncu sayısının 2 katından az) sadece ön eleme turu, turnuva sonuç sıralamasına göre en az eşitlik bozma puanı olan 4 oyuncu arasında oynanacaktır. Bir başka anlatımla aynı puan grubunda, eşitlik bozma puanlarına göre yukardan aşağıya doğru sıralanan ilk 4 oyuncu doğrudan seçilecek ve kalan 2 sıra, 4 oyuncunun ön eleme turu oynamasıyla seçilecektir.