



Eşitlik Bozma Kuralları



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.

Bu kılavuzda hesaplamaya dayalı yöntemlere yer verildi.

EŐİTLİK BOZMA KURALLARI

© Her hakkı saklıdır.

Hiçbir kısmı izin alınmadan ve kaynak gösterilmeden elektronik veya basılı ortamda herhangi bir biçimde kullanılamaz.

Bu yayımda işlenen eşitlik bozma kuralları 1 Mart 2026 tarihinden itibaren geçerlidir.

Teşekkür

2026 deęişikliklerinin bu yayıma uyarlanması IA&FI Aykut İlker METE'nin kaynaklarından yararlanılmıştır.

IA&IO Tahsin AKTAR

Birinci Yayım: Eylül 2020

İkinci Yayım : Haziran 2026

EŐİTLİK BOZMA KURALLARI

- **Oyuncuların Kendi Puanlarının Kullanıldığı Yöntemler**
- **Oyuncuların Rakiplerinin Puanlarının Kullanıldığı Yöntemler**
- **Kuvvet Puanı (Rating) Kullanılan Yöntem**
- **Eőitlik Bozma Yöntemlerinin Yarışmalara Uygulanması**

Giriş

Burada sıralanacak eşitlik bozma kuralları FIDE tarafından derecelendirilen tüm yarışmalarda geçerli kılınmıştır.

Yarışma yönergelerinde belirtilen kurallara göre, eş puanlı oyuncuların son sıralamada aynı dereceyi paylaşacakları belirtilebilir. Böyle olmayacaksa eşitliklerin nasıl bozulacağına ilişkin sıralama kuralı belirtilmelidir.

Böyleyse;

- Eş puanlı oyuncular arasında ek maçlar yapılabilir,
- Eş puanlı oyuncular için matematiksel formüllere dayalı yöntemler kullanılabilir,

Bu kılavuzda, eş puanlı oyuncular için matematiksel formüllere dayalı eşitlik bozma yöntemlerine yer verildi.

Genel açıklamalar

Eş puanlı oyuncuların eşitlik durumunun nasıl bozulacağına ilişkin uygulanacak yöntemler sıralı biçimde yarışma yönergelerinde belirtilir.

'FIDE Yarışmalar Genel Yönergesi' (FIDE General Regulations for Competitions), başhakeme, yarışmadan önce, yarışmanın yürütülmesinde daha önceden öngörülmemiş veya sonradan ortaya çıkan durumları giderebilmek için yarışma yöneticisiyle birlikte ek yeni düzenlemeler getirebileceğini söyler. Buna göre; başhakem, gerekirse, ek eşitlik bozma yöntemleri seçebilir. Bu durumda, yeni eşitlik bozma listesi yarışma başlamadan önce başhakem tarafından yayınlanır.

Yarışmanın son sıralaması için, oyuncular yarışma yönergelerinde belirtilen eşitlik bozma yöntemlerine göre sıralanır. Bu sıralama, *'ilk belirtilen eşitlik bozma yönteminden başlayarak'* uygulanır.

Eşitlik durumunda olan her oyuncu için listedeki bir sonraki yöntem doğru ilerlenir. Eşitlik durumu devam ediyorsa, eşitlik bozma yöntemleri listesi tükendiğinde yarışma yönergesi aksi belirtilmedikçe, eşitlikler kura çekimiyle bozulur.

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.

Siyah Taşlarla Oynanan Oyun Sayısı

Eşit puanı olan oyuncuların siyah taşlarla oynadıkları oyun sayısı eşitlik bozmada kullanılacak değerdir. **Round Robin'** (Döner Sistem/Berger) Eşlendirme Sistemi kullanılan yarışmalarda, başlangıçta kimin daha çok siyah renkli taşlarla oynayacağı eşlendirme tabloları yoluyla bilindiğinden, bu tip eşlendirme sisteminin uygulandığı yarışmalarda kullanılmamalıdır. Renk adil bir ölçü olmayacaktır.

Siyah Taşlarla Kazanılan Oyun Sayısı

Eşit puanı olan oyuncuların siyah taşlarla kazandıkları oyun 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.

Yarışma sonunda eşit puanı olan her oyuncunun eşlendirme kartlarında bu toplamlar bulunur. Kademeli puanı daha büyük olan oyuncu diğerinden daha iyidir. (Tablo 1)

Eksiltilmiş Kademeli Hesaplama Yöntemi

Birinci 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. (Tablo 2)

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)

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

(Tablo 2)

Kademeli Üç Eksitilmiş

Doğrudan Karşılaşma Yöntemi

Eğer eşitliklerinin bozulması gereken tüm oyuncular birbirleriyle oynamışlarsa, bu oyunlardan alınan puanların toplamına bakılır. Bu toplamlar eşitliklerin bozulması için sıralanır.

Tablo 3'te 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)

Oynanmadan elde edilen puanlar (hükmen kazanç veya kayıp), yarışmanın özel kuralları aksini belirtmediği sürece hesaplamadan dışında tutulabilir. Dahil edildiğinde, hükmen oynanan oyunlara eşdeğerdir.

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 4'te 4½ puana sahip 9 ve 10 numaralı oyuncuların bu yöntemle yapılan eşitlik bozma hesapları yardımcı tabloda görülebilir.

	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)

Round Robin (Berger) Turnuvalarda Koya Hesaplama Yöntemi

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

Örneğe göre (Tablo 5) 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	7	8	9	10	11	12	T.P.
1	Ali		½	½	½	½	1	½	1	½	1	½	1	7½
2	Veli	½		½	½	½	½	1	1	1	½	½	1	7½
3	Hüseyin	½	½		1	1	½	½	0	1	½	1	½	7
4	Abidin	½	½	0		½	1	1	½	½	½	½	1	6½
5	Aysel	½	½	0	½		0	½	½	½	½	1	1	5½
6	Levent	0	½	½	0	1		1	1	½	½	0	½	5½
7	Hülya	½	0	½	0	½	0		½	½	1	1	½	5
8	Necla	0	0	1	½	½	0	½		1	½	0	1	5
9	Suat	½	0	0	½	½	½	½	0		1	1	0	4½
10	Melih	0	½	½	½	½	½	0	½	0		½	1	4½
11	Hakan	½	½	0	½	0	1	0	1	0	½		0	4
12	Fatma	0	0	½	0	0	½	½	0	1	0	1		3½

(Tablo 5)

		1	2	3	4	5	6	T.P	Der.
1	Ali		½	½	½	½	1	3	1
2	Veli	½		½	½	½	½	2½	2
3	Hüseyin	½	½		1	1	½		3
4	Abidin	½	½	0		½	1		
5	Aysel	½	½	0	½		0		
6	Levent	0	½	½	0	1			

(Tablo 6)

Oyuncuların Rakiplerinin Puanlarının Kullanıldığı Yöntemler

Yapılacak matematiksel formüllere dayalı hesaplamalarda, eş puanı olan oyuncuların rakiplerinin yarışma sonunda elde ettikleri puanları kullanan yöntemlere bu bölümde yer verildi.

İsviçre Sistemi Eşlendirme Kuralları uygulanarak yapılan yarışmalar için ağırlıklı olarak rakiplerin puanları kullanılarak eşitlikler bozulur.

A. Oynanmamış Turlar

Oynanmamış tur, bireysel yarışmalarda bir oyuncunun oynamadığı ya da takım yarışmalarında maç yapmadığı herhangi bir turdur. Bir oyuncunun veya rakibinin oynamadığı turlar (tur atlama, hükmen kazanma/kaybetme), uygulanacak eşitlik bozma yöntemlerine bağlı olarak doğrudan veya dolaylı olarak rakiplerin aldığı sonuçlara dayanır.

Önceden belirlenmiş eşlendirmenin olduğu yarışmalarda **'Round Robin'** (Döner Sistem/Berger), hükmen kazanç veya kayıp normal oyunlar veya maçlar olarak kabul edilir. Edinilmiş puanlar gerçekte puanlardır.

Bireysel veya takım **'İsviçre Sistemi'** Eşlendirme Kurallarının uygulandığı yarışmalarda, rakiplerin puanları kullanılarak yapılan hesaplamalarda oyuncular oynanmamış turlardan dolayı olumsuz etkilenir. Bu nedenle puanlar ayarlanacaktır. (Düzeltilecektir.)

Ayarlanmış puan: Oyuncuların rakiplerinin puanları ele alınarak matematiksel formüllere dayalı bir hesaplama yapılacaksa, yeni bir puana gerek duyulacaktır. Bir oyuncunun oynanmamış turları olduğunda, (oyuncunun bir turda eşlendirmeye katılmamış olması, oyuncunun yarışmadan çekilmesi/ayrılması...) yalnızca rakiplerinin eşitlik bozma puanını hesaplamak amacıyla, **'oyuncunun puanı ayarlanır'**.

Oynanmamış turlar, verilen puan sayısına veya takımlar için maç puanlarına ve oyun puanlarına karşılık gelen sonuçla **'kazanç'**, **'beraberlik'** ya da **'kayıp'** olarak değerlendirilir.

Neler değişti?

Mart 2026 öncesi ayarlanmış puan hesabında, eşlendirme sonrası oynamadan, (hükmen) kazanç (+) ya da kayıp (-) durumunda bu turda edinilen puanlar $\frac{1}{2}$ olarak değerlendirilirdi. Yapılan değişiklikle, eşlendirme sonrası oynamadan kazanç ya da kayıp

durumunda ayarlanmış puan hesabında edinilen puanlar doğrudan kullanılır oldu.

Bu temel değişiklikti. Eşlendirmeye girdiği halde kendi isteğiyle oynamadığı turlarla yarışmayı terk eden oyuncuların ayarlanmış puan hesaplarında olan değişiklikler **'Oynanmamış Tur Eylemleri'** başlığı altında ele alındı.

Kavramlar

- **Rakiplerin eşitlik bozma puanının hesaplanması:** Bir oyuncunun oynamadığı turlar, onunla eşlenen diğer oyuncuların eşitlik bozma puanları hesaplanırken dikkate alınır.
- **Oyuncunun kendi eşitlik bozma puanının hesaplanması:** Oynamadığı turlar, kendi eşitlik bozma puanı hesaplanırken dikkate alınır.
- **İstenen (talep edilen) tur atlama:** Oyuncunun kendi isteğiyle oynamadığı ve karşılığında yarım ($\frac{1}{2}$) veya sıfır (0) puan aldığı turlardır (*). Bir oyuncunun çekilmesinden sonraki tüm turlar (0) puanlık tur atlama sayılır.
- **Gönüllü olarak oynanmayan tur:** Bir oyuncunun o turda oynamak için uygun olmadığı tur olarak adlandırılır. Örneğin: İstenen tur atlama veya hükmen kayıp. Oyuncu bir tur eşlendirmesinde yer almaz ve sonraki turlarda maçlara devam ederse maça çıkmadığı tur için nominal değer sıfır (0) yazılır. (Bu değer (0) olarak kaydedildiğini veya kabul edildiği anlamını taşır. Eğer bir değer mevcut değilse, boş bırakmak yerine (0) yazılması doğru olacaktır.)
- **Hayali (sanal) rakip (Dummy):** Oyuncunun kendi eşitlik bozma puanı hesaplanırken, oynamadığı turlarda *'sanal bir rakiple oynamış gibi'* kabul edilir. Bu sanal rakibin yarışma sonundaki puanı oyuncunun kendi puana eşittir.
- **Berberlik puanı çarpanı:** *'Beraberlik için verilen puanların yarışmadaki tur sayısı ile çarpımı'* anlatımında temel amaç, oyuncuların kendi istekleriyle oynamadıkları turlar (özellikle yarışma sonundaki tur atlamalar) nedeniyle rakiplerinin eşitlik bozma puanlarını haksız yere düşürmelerini veya kendi puanlarını yapay olarak artırmalarının önüne geçmektir.

(*) Bu söylemde oyuncu eşlendirmeye girmeden $\frac{1}{2}$ puan nasıl alır? Bu özel uygulamaya FIDE Yarışmalar Genel Yönergesi *'Eşlendirme'* başlığı altında yanıt veriyor. Oyuncu, bir turda yer alamayacağını hakeme bildirdiğinde ortaya koyduğu gerekçesi güçlü nedenlere dayanıyorsa başhakem oyuncuyu eşlendirmeye alınmayabilir. Ayrıca, başhakemin onay vermesi durumunda, bu oyuncuya yarım ($\frac{1}{2}$) gerçek puan verilerek sonraki eşlendirmeye devam etmesi sağlanabilir.

B. Oynanmamış Tur Eylemleri

1. **Eşlendirme kaynaklı tur atlama:** Oyuncu sayısının tek olması durumunda İsviçre Sistemi Eşlendirme Kurallarında tanımlı olan ve genellikle tam puan (1) kazandıran tur atlama olarak değerlendirilir.
 - 1.1. Rakiplerin eşitlik bozma hesabı için alınan puana karşılık gelen sonuç 'Kazanç' olarak değerlendirilir.
 - 1.2. Oyuncunun kendi eşitlik bozma hesabı için sanal bir rakiple oynanmış gibi 'Kazanç' olarak değerlendirilir. Sanal rakibin puanı, oyuncunun kendi puanıdır. Ancak bu puan, '*Beraberlik puanı × Toplam tur sayısı*' değerini aşamaz.
2. **Hükmen kazanç:** Rakibin o tura gelmemesi ya da kural ihlali nedeniyle kazanılan oyunlardır.
 - 2.1. Rakiplerin eşitlik bozma hesabı için alınan puana karşılık gelen sonuç 'Kazanç' olarak değerlendirilir.
 - 2.2. Oyuncunun kendi eşitlik bozma puanını hesaplamak için oynanmamış turlarının her biri, katılımcının bir sanal rakiple oynamış gibi değerlendirilerek, 'Kazanç' olarak değerlendirilir. Sanal rakibin puanı, oyuncunun kendi puanıdır. Ancak bu puan, '*rakibin ayarlanmış puanını*' aşamaz. Aşıyorsa rakibin ayarlanmış puanı kullanılır.
3. **Devamında tur oynanan tur atlama:** Oyuncunun kendi isteğiyle oynamayarak tur atladığı, ancak bu turdan sonra en az bir normal tur oynadığı durumlardır.
 - 3.1. Rakiplerin eşitlik bozma hesabı için alınan puana karşılık gelen sonuç 'Beraberlik' ya da 'Kayıp' olarak değerlendirilir.
 - 3.2. Oyuncunun kendi eşitlik bozma puanını hesaplamak için sanal bir rakiple oynanmış gibi değerlendirilir. Sanal rakibin puanı, oyuncunun kendi puanıdır. Ancak bu puan, '*Beraberlik puanı × Toplam tur sayısı*' değerini aşamaz.
4. **Hükmen kayıp:** Oyuncunun o tura gelmemesi ya da kural ihlali nedeniyle kaybettiği oyunlardır.
 - 4.1. Rakiplerin eşitlik bozma hesabı için alınan puana karşılık gelen sonuç 'Kayıp' olarak değerlendirilir.
 - 4.2. Oyuncunun kendi eşitlik bozma puanını hesaplamak için oynanmamış turlarının her biri, katılımcının bir sanal rakiple oynamış gibi değerlendirilerek, 'Kayıp' olarak değerlendirilir. Sanal rakibin puanı, oyuncunun kendi puanıdır. Ancak bu puan, '*rakibin ayarlanmış puanını*' aşamaz. Aşıyorsa rakibin ayarlanmış puanı kullanılır.

- 5. Sadece gönüllü oynanmayan turların ardından gelen veya turnuvanın son turunda yapılan istemle tur atlamalar:** Oyuncunun turnuvanın son turunda istemi üzerine tur atlama ya da böyle bir istemden sonra yarışmanın sonuna kadar hiç normal maç oynamadığı durumlardır.
- 5.1. Rakiplerin eşitlik bozma hesabı için alınan puana karşılık gelen sonuç '*Berberlik*' olarak değerlendirilir.
- 5.2. Oyuncunun kendi eşitlik bozma puanını hesaplamak için sanal bir rakiple oynamış gibi değerlendirilir. Sanal rakibin puanı, oyuncunun kendi puanıdır. Ancak bu puan, '*Berberlik puanı × Toplam tur sayısı*' değerini aşamaz.

ÖRNEKLER

Bu bölümdeki örneklerde Tablo 1'in verileri değerlendirilecektir.

Sıra	İsim	1.Tur		2.Tur		3.Tur		4.Tur		5.Tur		Puan	AP
1	ŞAHİN	21	S 1	10	B 1	3	S 1	6	B ½	2	S ½	4	4
2	YAREN	23	B 1	22	S 1	8	B 1	5	S ½	1	B ½	4	4
3	İREM	9	B 1	13	S 1	1	B 0	16	S 1	7	B 1	4	4
4	SELENAY	7	S 0	/	/ 1	19	B 1	20	B 1	5	S 1	4	4
5	HÜMEYRA	24	S 1	11	B 1	7	S 1	2	B ½	4	B 0	3½	3,5
6	ÇELİK	16	B ½	12	S ½	25	B 1	1	S ½	18	B 1	3½	3,5
7	EZGİ	4	B 1	17	S 1	5	B 0	22	S 1	3	S 0	3	3
8	NAZ	14	S 1	20	B ½	2	S 0	15	B 1	9	S ½	3	3
9	ULYA	3	S 0	14	B ½	28	/ +	17	S 1	8	B ½	3	3
10	NURİ	18	B 1	1	S 0	17	B ½	12	S ½	19	B 1	3	3
11	UMAY	26	B 1	5	S 0	12	B ½	13	S ½	16	B 1	3	3
12	LEMAN	15	S ½	6	B ½	11	S ½	10	B ½	14	S ½	2½	2,5
13	AKIN	/	/ 1	3	B 0	15	S ½	11	B ½	17	S ½	2½	2,5
14	ZEKİ	8	B 0	9	S ½	18	B ½	25	S 1	12	B ½	2½	2,5
15	SİNAN	12	B ½	18	S ½	13	B ½	8	S 0	24	B 1	2½	2,5
16	GAZİ	6	S ½	27	B 1	20	S ½	3	B 0	11	S 0	2	2
17	FATMA	28	S 1	7	B 0	10	S ½	9	B 0	13	B ½	2	2
18	CANDAN	10	S 0	15	B ½	14	S ½	21	B 1	6	S 0	2	2
19	TÜRKER	27	S 0	21	B 1	4	S 0	26	B 1	10	S 0	2	2
20	ASLI	25	B 1	8	S ½	16	B ½	4	S 0	/	0,5	2	2,5
21	SELİM	1	B 0	19	S 0	23	B 1	18	S 0	T	/ 1	2	2
22	ALİ	29	S 1	2	B 0	24	S 1	7	B 0	-	0,5	2	2,5
23	MAHMUT	2	S 0	28	B 0	21	S 0	24	B 1	26	/ +	2	2
24	MUSTAFA	5	B 0	26	S 1	22	B 0	23	S 0	15	S 0	1	1
25	İLBİLGE	20	S 0	29	B 1	6	S 0	14	B 0	-	0,5	1	1,5
26	METE	11	S 0	24	B 0	T	/ 1	19	S 0	23	- -	1	1
27	TALYA	19	B 1	16	S 0	/	0,5	/	0,5	/	0,5	1	2,5
28	ARSALN	17	B 0	23	S 1	9	- -	/	0,5	/	0,5	1	2
29	YASİN	22	B 0	25	S 0	/	0,5	/	0,5	/	0,5	0	1,5

(Tablo 1)

Tabloda oyuncuların ayarlanmış puanları AP sütununda gösterildi.

Yarışmadan ayrılan oyuncular, sonraki turlarda sanal rakiple oynamış gibi kabul edildi. Bu turlar, tanım gereği (B.5.1), beraberlik gibi değerlendirildi.

ÖRNEK 1: Selenay 2. turda eşlendirmeden kaynaklı olarak tur atladı. (Bkz: B.1) (Tablo 2)

BH sütununa tanım gereği Selenay'ın puanı olan 4 değeri yazılacak. Ancak; bu değer, yine tanıma göre, Beraberlik puanı × Toplam tur sayısı değerinden büyük olduğu için $0,5 \times 5 = 2,5$ değeri kullanılacaktır.

Tablo 1'e göre ASLI son turda eşlendirmeye girmeyerek o turda oynamadan 0 puan (-) aldı. Rakibi Selenay'ın eşitlik bozma hesabı için tanıma göre 'Beraberlik' puanı olan 0,5 olarak değerlendirildi. (Bkz: B.1.2)

ÖRNEK 2: Ulya, 3. turdaki rakibi Arslan tura gelmediği için hükmen kazandı (+). Bu turda BH sütununa Ulya'nın kendi puanı yazılacak (Bkz: B.2.2). (Tablo 3) Ancak, Ulya'nın puanı Arslan'ın ayarlanmış puanından büyük olduğu için BH sütununa Arslan'ın ayarlanmış puanı yazılır. (Bkz: B.2.2) Arslan hükmen kaybettiği turdan sonra yarışmayı ter ketti. Ayarlanmış puanı sonraki her tur için 0,5 puanı verilerek hesaplandı. (Bkz: B.4.2)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Selenay		Sıra			
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					Med	BH.	SB.
1	S	0	0	7		3	
2		+	1	T		2,5	
3	B	1	2	19		2	
4	B	1	3	20		2,5	
5	S	1	4	5		3,5	
Ayarlanmış Puan				4		13,5	

(Tablo 2)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ulya		Sıra			
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					Med	BH.	SB.
1	S	0	0	3		4	
2	B	½	0,5	14		2,5	
3		+	1,5	28		2	
4	S	1	2,5	17		2	
5	B	½	3	8		3	
Ayarlanmış Puan				3		13,5	

(Tablo 3)

ÖRNEK 3: Mahmut, 5. turdaki rakibi Mete tura gelmediği için hükmen kazandı (+). BH sütununa Mahmut'un ayarlanmış puanı yazılacak (Bkz: B.2.2). (Tablo 4) Ancak, Mahmut'un ayarlanmış puanı Mete'nin ayarlanmış puanından büyüktür.

ÖRNEK 4: Ali 5. turda yarışmayı kendi isteğiyle terk etmişti (Bkz: B.5). (Tablo 5) Oynadığı rakiplerinin ayarlanmış puanları BH sütununa yazıldı. 5. tur için, tanıma göre, BH sütununa Ali'nin kendi puanı yazılacaktır. (Bkz: B.5.2).

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Mahmut		Sıra	Eşitlik Bozma		
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Med	BH.	SB.
1	S	0	0	2		4	
2	B	0	0	28		2	
3	S	0	0	21		2	
4	B	1	1	24		1	
5		+	2	26		1	
Ayarlanmış Puan				2		10	

(Tablo 4)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ali		Sıra	Eşitlik Bozma		
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Med	BH.	SB.
1	S	1	1	29		1,5	
2	B	0	1	2		4	
3	S	1	2	24		1	
4	B	0	2	7		3	
5		0				2	
Ayarlanmış Puan				2,5		11,5	

(Tablo 5)

C. Yöntemler

Bu bölümde oyuncuların rakiplerinin puanları kullanılarak eşitlikleri bozan yöntemler ele alındı. Örneklerde Tablo 1'in verileri değerlendirilecektir.

Sıra	İsim	Tur 1		Tur 2		Tur 3		Tur 4		Tur 5		Tur 6		Tur 7		Puan
1	ŞAHİN	10	B 0	12	S 1	11	B 1	7	S 1	8	B 0	6	S ½	2	B ½	4
2	YAREN	11	S 1	7	B 1	8	S ½	5	S 0	3	B 1	10	B 1	1	S ½	5
3	İREM	18	S 1	8	B 0	13	S ½	6	B 1	2	S 0	4	B 1	10	S 1	4½
4	SELENAY	12	B 0	15	S 1	10	B 0	14	S 0	17	B 1	3	S 0	18	S 1	3
5	HÜMEYRA	13	S 1	9	B 1	6	S 1	2	B 1	10	S 0	8	S 1	7	B ½	5½
6	ÇELİK	14	B 1	10	S ½	5	B 0	3	S 0	15	S 1	1	B ½	11	S 0	3
7	EZGİ	15	S 1	2	S 0	12	B 1	1	B 0	13	S 1	11	B 1	5	S ½	4½
8	NAZ	16	B 1	3	S 1	2	B ½	10	S ½	1	S 1	5	B 0	13	S 0	4
9	ULYA	17	S 1	5	S 0	14	B 1	13	B 0	11	S -	15	B 1	12	B 0	3
10	NURİ	1	S 1	6	B ½	4	S 1	8	B ½	5	B 1	2	S 0	3	B 0	4
11	UMAY	2	B 0	16	S 1	1	S 0	12	B 1	9	B +	7	S 0	6	B 1	4
12	LEMAN	4	S 1	1	B 0	7	S 0	11	S 0	18	B 1	16	B 1	9	S 1	4
13	AKIN	5	B 0	17	S 1	3	B ½	9	S 1	7	B 0	14	S 1	8	B 1	4½
14	ZEKİ	6	S 0	18	B 1	9	S 0	4	B 1	16	S ½	13	B 0	17	B 1	3½
15	SİNAN	7	B 0	4	B 0	18	S ½	17	S ½	6	B 0	9	S 0	16	B ½	1½
16	GAZİ	8	S 0	11	B 0	17	B ½	18	S 1	14	B ½	12	S 0	15	S ½	2½
17	FATMA	9	B 0	13	B 0	16	S ½	15	B ½	4	S 0	18	B 0	14	S 0	1
18	CANDAN	3	B 0	14	S 0	15	B ½	16	B 0	12	S 0	17	S 1	4	B 0	1½

(Tablo 1)

Buchholz (Solkof) Hesaplama Yöntemi (BH)

Oyuncunun rakiplerinin her birinin ayarlanmış puanlarının toplamıdır.

Tablo 1'den yararlanarak eş puanlı oyuncular belirlenir. Bu oyunculara ait eşlendirme kartlarında, BH. sütununa, oyuncunun her turda oynadığı rakiplerinin ayarlanmış puanları yazılır ve bu puanlar toplanır.

Bu şekilde, eş puanlı oyunculara ait kartlarda bulunan BH. toplamlarına göre yapılacak sıralamada, BH puanı büyük olan oyuncu diğerlerinden daha üsttedir. (Tablo 2)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ezgi		Sıra	7	D	
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					Med	BH.	SB.
1	S	1	1	15		1,5	
2	S	0	1	2		5	
3	B	1	2	12		4	
4	B	0	2	1		4	
5	S	1	3	13		4,5	
6	B	1	4	11		3,5	
7	S	½	4,5	5		5,5	
Ayarlanmış Puan				4,5		28	

(Tablo 2)

Buchholz Buchholzu Hesaplama Yöntemi (BB)

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 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.

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

İrem	1	2	3	4	5	6	7	BH							
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	7	4,5	14	3,5	8	4	26
6	14	3,5	10	4	5	5,5	3	4,5	15	1,5	1	4	11	4	27
2	11	4	7	4,5	8	4	5	5,5	3	4,5	10	4	1	4	30,5
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)															182,5

Ezgi	1	2	3	4	5	6	7	BH							
15	7	4,5	4	3	18	1,5	17	1	6	3	9	3	16	2,5	18,5
2	11	4	7	4,5	8	4	5	5,5	3	4,5	10	4	1	4	30,5
12	4	3	1	4	7	4,5	11	4	18	1,5	16	2,5	9	3	22,5
1	10	4	12	4	11	4	7	4,5	8	4	6	3	2	5	28,5
13	5	5,5	17	1	3	4,5	9	3	7	4,5	14	3,5	8	4	26
11	2	5	16	2,5	1	4	12	4	9	3	7	4,5	6	3	26
5	13	4,5	9	3	6	3	2	5	10	4	8	4	7	4,5	28
TOPLAM (BB)									180						

(Tablo 3)

Rakiplerin Buchholz Ortalaması Yöntemi (AOB)

Oyuncunun rakiplerin Buchholz puanlarının ortalaması eşitlik bozmada kullanılan yöntemlerden biridir. Eş puanı olan oyuncuların Buchholz değerleri bulunur. Daha sonra bu oyuncuların her biri için, rakiplerinin daha önce hesaplanmış Buchholz değerleri toplanır. Bu toplam tur sayısına bölünür. Ortaya çıkan değerlere göre Buchholz ortalaması puanı büyük olan oyuncu diğerinden daha iyidir.

Tablo 3'ten yararlanarak;

İrem'in rakiplerinin Buchholz toplamı 182,5. $AOB = 182,5:7 = 26,07$

Ezgi'nin rakiplerinin Buchholz toplamı 180. $AOB = 180:7 = 25,71$

olarak hesaplanır. İrem AOB yöntemine göre Ezgi'den daha öndedir.

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 en büyük 2 ya da 3 değer kullanılmadan da hesaplama yapmak olanaklıdır. Bu değerler hesaplamadan çıkarıldığında geriye 5 değer

kalmalıdır.

Tur sayısına bağılı 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.

Eş puanlı oyuncuların eşlendirme kartlarında medyan (Med.) sütununa oyuncunun her turda oynadığı rakiplerinin ayarlanmış puanları yazılır. Rakiplerinin en büyük ve en küçük puanları toplama dahil edilmez. Ortaya çıkan toplama göre medyan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. 5 ya da 6 turlu yarışmalarda medyan -1 yöntemini kullanmak doğru sonuç vermeyecektir. (Tablo 4)

Medyan Buchholz -1 Altın Hesaplama Yöntemi (MB-C1) (*)

Bu yöntemle daha zayıf rakiple oynanan oyun değerlendirme dışında bırakılarak **'ortancaya yaklaşma'** yeğlenir. Oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının, sadece **'en küçük'** olanı ayrı tutulur. Kalan değerler toplanır. Ortaya çıkan toplama göre: Medyan -1 altın puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. (Tablo 5)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ezgi		Sıra	7	D	
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					Med	BH.	SB.
1	S	1	1	15	1,5		
2	S	0	1	2	5		
3	B	1	2	12	4		
4	B	0	2	1	4		
5	S	1	3	13	4,5		
6	B	1	4	11	3,5		
7	S	½	4,5	5	5,5		
Ayarlanmış Puan				4,5	21		

(Tablo 4)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ezgi		Sıra	7	D	
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					Med	BH.	SB.
1	S	1	1	15	1,5		
2	S	0	1	2	5		
3	B	1	2	12	4		
4	B	0	2	1	4		
5	S	1	3	13	4,5		
6	B	1	4	11	3,5		
7	S	½	4,5	5	5,5		
Ayarlanmış Puan				4,5	26,5		

(Tablo 5)

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 Altan Hesaplama Yöntemi (MB-C2) (**)

Ortancaya yaklaşmak için oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının 'en küçük' ikisinin ayrı tutularak, kalanlarının toplamıdır. Ortaya çıkan toplama göre; Medyan -2 alttan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. (Tablo 6)

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.

Sonneborn – Berger Hesaplama Yöntemi (SB) (***)

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 puanlarıyla berabere kaldığı rakiplerinin puanlarının yarısı..." söylemindeki kazandıklarının tamamı (1), berabere kaldıklarının yarısı ($\frac{1}{2}$), kaybettikleri (0) değerleri hesaplamalarda katsayı olarak kullanılır. Bu teorik anlatımda

sözü edilen kazandığı rakiplerinin ve berabere kaldığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarıyla yapılan hesap ayrıntılarına nasıl varıldı? Yardımcı tablo (Tablo 7)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ezgi		Sıra	7	D	
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					Med	BH.	SB.
1	S	1	1	15	1,5		
2	S	0	1	2	5		
3	B	1	2	12	4		
4	B	0	2	1	4		
5	S	1	3	13	4,5		
6	B	1	4	11	3,5		
7	S	$\frac{1}{2}$	4,5	5	5,5		
Ayarlanmış Puan				4,5	23		

(Tablo 6)

Tur	Rakip No	Puan	AP	Hesaplama
1	15	1		$1 \times 1,5 = 1,5$
2	2	0		$0 \times 5 = 0$
3	12	1		$1 \times 4 = 4$
4	1	0		$0 \times 4 = 0$
5	13	1		$1 \times 4,5 = 4,5$
6	11	1		$1 \times 4 = 4$
7	5	$\frac{1}{2}$		$0,5 \times 5,5 = 2,75$

(Tablo 7)

Tablo 1'in verilerinden yararlanılarak rakiplerin ayarlanmış puanlarıyla Ezgi'nin o turda elde ettiği sonuç çarpılarak alt yapı oluşturulmuş oldu.

- Berger eşitlik bozma hesabı yapılacak oyuncunun her tur Medyan-Buchholz puanları hesaplanır.
- Tablo 1'den yararlanarak rakiplerin 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.

Tablo 8'de Berger hüccesine her rakip oyuncu için elde edilen değer yazılarak toplandı. Ortaya çıkan değerlere göre Berger puanı büyük olan oyuncu daha iyidir.

(*) Medyan Buchholz -1 Altan (MB-C1) uygulamasında kuraldan ayrı özel durum:

'Ortancaya yaklaşmak için hesaplamada oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının, sadece en küçük olanı ayrı tutulur' söylemi genel kuraldır. Ancak; bir veya daha fazla gönüllü oynanmamış tura sahip bir oyuncunun MB-C1 hesaplamasında ayarlanmış puanların en düşük olanını silmek gerektirdiğinde, *'gönüllü oynanmamış turlardan gelen en düşük puan'* silinir. Bu değer diğer ayarlanmış puanlardan daha küçük olmamasına dikkat etmek gerekir.

Senaryo 1:

Şahin 6. turda oynayamayacağını hakeme bildirerek eşlendirmeye alınmamıştı. Ardından yarışmaya devam etti. Şahin'in puanı 3, ayarlanmış puanı da 3 olarak hesaplandı. Özgün verilere göre MB, MB-C1 ve MB-C2 değerlerine aynı tabloda yer verildi. Buna göre; tanım gereği, 6 turda MB sütunlarına Şahin'in ayarlanmış puanı olan 3 değeri yazıldı. MB-C1 için daha küçük değer olmasına karşın bu değer silindi. Benzer biçimde MB-C2 için de 3 ve sonraki küçük değer olan 1,5 silinerek toplamlar bulundu.

(Özgün tablo 9)

Senaryo 2:

Kaya 3. turda oynayamayacağını hakeme bildirerek eşlendirmeye alınmamıştı. Ardından yarışmaya devam etti. Ancak, 6. tur sonunda yarışmayı terk etti. Hakem 7. tur eşlendirmesine almadı. Kaya'nın puanı 5 ayarlanmış puanı da 5,5 olarak hesaplandı. (Bkz. B.3.1) 3. ve 7. turda Kaya'nın ayarlanmış puanı yazılacaktı. Ancak tanıma göre (Bkz. B.3.2) Beraberlik puanı × Toplam tur sayısı formülü uygulanarak 3,5 değeri kullanıldı. (Özgün tablo 10.1)

(**) MB-C2 uygulamasında kuraldan ayrı özel durum:

Daha fazla alttan uygulama yapılacaksa MB-C1 hesaplamasında olduğu gibi davranılır. Hesaplama bir değer 'gönüllü oynanmamış turlardan gelen en düşük puan' silinirken, bir değer de diğer rakiplerin ayarlanmış puanları arasında en küçük olan değer seçilerek silinir. (Özgün tablo 9)

(***) Sonneborn – Berger uygulamasında kuraldan ayrı özel durum:

Oyuncunun kazandığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarıyla berabere kaldığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarının yarısı toplanır' söylemi genel kuraldır. Ancak; gönüllü oynanmamış tura sahip bir oyuncunun SB hesaplamasında bu tura ait sonuç kullanılmayacaktır. En küçük değer silinerek SB değeri bulunur. (Özgün tablo 10.1 ve 10.2)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Ezgi		Sıra	7	D	
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					MB	BH.	SB.
1	S	1	1	15			1,5
2	S	0	1	2			0
3	B	1	2	12			4
4	B	0	2	1			0
5	S	1	3	13			4,5
6	B	1	4	11			4
7	S	½	4,5	5			2,75
Ayarlanmış Puan				4,5			16,75

(Tablo 8)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Şahin		Sıra		D	
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					MB	MB- C1	MB- C2
1	S	0	0	3	5	5	5
2	B	½	0,5	31	1,5	1,5	1,5
3	S	½	1	20	3	3	3
4	B	1	2	27	2,5	2,5	2,5
5	S	1	3	16	4	4	4
6	/	0	3	/	3	3	3
7	B	0	3	14	4	4	4
Ayarlanmış Puan				3	23	20	18,5

(Özgün tablo 9)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Kaya		Sıra	D		
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					MB	SB	SB- C1
1	S	1	1	20	3	3	3
2	B	1	2	16	4	4	4
3	/	0	2	/	3,5		
4	S	1	3	7	5	5	5
5	B	1	4	9	4	4	4
6	B	1	5	2	5	5	5
7	/	0	5	/	3,5		
Ayarlanmış Puan				5,5	21	21	18

(Özgün tablo 10.1)

EŞLENDİRME KARTI							
Oyuncu		Şahin		Sıra	D		
Tur	Renk	Puan	Toplam Puan	Rakip No	Eşitlik Bozma		
					SB	SB- C1	
1	S	0	0	3			
2	B	½	0,5	31	0,75	0,75	
3	S	½	1	20	1,5	1,5	
4	B	1	2	27	2,5	2,5	
5	S	1	3	16	4	4	
6	/	0	3	/			
7	B	0	3	14			
Ayarlanmış Puan				3	8,75	8	

(Özgün tablo 10.2)

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

Takımların Çarşaf Tablosuna göre (Tablo 11) 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 11)

(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 12)

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

Tablo 12'de (C) ve (D) takımları 12 maç puanıyla eş puana sahip. Tablodaki verilerle bir yardımcı tablo (Tablo 13) 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 13)

Takım Round Robin (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**' çarpımını takımın o turdaki Sonneborn-Berger puanıdır. (Tablo 14)

(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 14)

Takım Round Robin (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 15)

(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 15)

Kuvvet Puanına (Rating) Dayalı Eşitlik Bozma Yöntemi

Rakiplerin Kuvvet Puanı Ortalaması Hesaplama Yöntemi (ARO)

Eşit puanı olan oyuncuların, oynadığı rakiplerin (oynanmamış oyunlardaki rakiplerin değerleri dikkate alınmaz) kuvvet puanlarının toplamı oynadığı rakip sayısına bölünür. (Gerektiğinde en yakın tam sayıya yukarı doğru yuvarlanır.) 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 2411

Tur	1	2	3	4	5	ARO
Rakip Ratingi	1757	1732	1852	2002	-	1836

(Tablo 1)

Azaltarak Ortalama Hesaplama Yöntemi

Eşit puanı olan oyuncuların, oynadığı rakiplerin 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)

Oynanmamış oyun varsa, bu turdaki rakiplerin değerleri en küçük değer olarak kabul edilerek başka bir değer hesaplamadan çıkarılmaz.

Tur	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Ortalama
Rakip Ratingi	2435	2338	2450	2456	2139	2550	2344	2540	2445	2448,8 2449

(Tablo 2)

Turnuva Performans Puanı (Ratingi) Yöntemi (TPR)

Eşit puanı olan oyuncuların, oynadığı rakiplerin kuvvet puanlarının toplamı oynadığı rakip sayısına bölünmesiyle elde edilen kesirli puana, (ARO) FIDE rating yönetmeliğindeki dönüştürme tablosundaki (Tablo 8.1.1) değerle dönüştürülen sayı eklenerek hesaplanır. Örnekte P/M=0,80 değeri için Tablo 8.1.1'e göre karşılık olan 240 sayısı ARO'ya eklendi.

Tur	1	2	3	4	5	ARO	Puan	Maç	P/M	8.1.1	TPR
Rakip Ratingi	1639	1719	1783	1901	1713	1751	4	5	0,80	240	1991

(Tablo 3)

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 Round Robin (Berger) Yarışmalar	Takımlar Round Robin (Berger) Yarışmalar
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 Yarışmalar <i>Bütün oyuncuların ratingleri yakın ve tutarlı</i>	Bireysel İsviçre Sistemi Yarışmalar <i>Oyuncuların çoğu ratingli, ratingler uzak ve tutarsız</i>
Rakiplerin rating ortalaması	Buchholz
Azalarak rating ortalaması	Sonneborn-Berger
Bireysel İsviçre Sistemi Yarışmalar <i>Oyuncuların çoğu ratingsiz</i>	Kademeli Puan Toplamı
Buchholz	Galibiyet Sayısı
Sonneborn-Berger	Doğrudan Karşılaşma
Olimpiyat	Takımlar İsviçre Sistemi Yarışmalar
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

Eşitlik Bozma Kuralları Tarihçe

Median Buchholz

İsviçre sistemi yarışmalarda puan eşitliğini bozmak için kullanılan **Buchholz** yöntemi, adını bu hesaplama yöntemini geliştiren Alman satranç oyuncusu ve yazar **Bruno Buchholz**'dan ve hesaplama mantığında kullanılan matematikteki **medyan** kavramından alır.

İlk kez 1932 yılında Almanya'nın Bitterfeld kentinde düzenlenen yarışmada kullanılmıştır. Bruno Buchholz bu yöntemi oyuncuların karşılaştığı rakiplerinin zorluk derecesini hesaba katmak amacıyla geliştirmiştir.

Temel Buchholz sisteminde oyuncu, yarışmanın en zayıf veya en güçlü oyuncularıyla eşleştiğinde haksız bir avantaj veya dezavantaj yaşayabilir. Bu yöntemde medyan kelimesini katan şey, rakiplerin puanlarını toplarken ortaya çıkabilecek aşırı sapmaları dengelemek için verilerin ortasındaki değerleri alma yöntemidir.

Medyan Buchholz hesaplama yönteminde rakiplerin aldığı en yüksek ve en düşük puanlar hesaplamadan çıkarılarak uç değerlerin adaleti bozması engellenir.

Solkof

Bu yöntem de adını, yöntemi geliştiren **William Solkoff** adlı satranç oyuncusundan almaktadır. İlk kez 1950 yılında ABD'de düzenlenen yarışmada kullanılmıştı. Hesaplama yöntemi Median Buchholz ile aynıdır.

İsviçre sistemi eşlendirme uygulanan yarışmalarda, tur sayısı oyuncu sayısından az olduğu için tüm oyuncular birbirleriyle oynamaz. Bu durum, yarışma birincisinin belirlenmesinde kimin daha '*zorlu bir yol*' kat ettiğinin anlaşılmasını zorlaştırır.

Bu yöntemler; oyuncuların rakiplerinin ne kadar başarılı olduğunu hesaplayarak, puan eşitliği durumunda en adil sıralamayı yapmayı amaçlayan matematiksel bir yöntem sunar. Zorlu rakiplere karşı alınan puanların, daha zayıf rakiplere karşı alınan puanlardan daha değerli olduğunu varsayarak sıralamayı hiyerarşik bir düzene sokar. Yarışma sonunda daha güçlü (yüksek puanlı) rakiplerle karşılaşmış ve onları yenmiş veya berabere kalmış oyuncuların '*eşitlik bozma puanı*' daha yüksek çıkar.

Sonneborn-Berger

Eşitlik bozma yöntemi adını nereden alıyor? Yöntem adını aldığı kişilerin aslında kendilerinin bu formülü bulmamış olması nedeniyle satranç tarihinde ilginç bir isimlendirme öyküsüne sahiptir.

Temel sistem, 1873 yılında Avusturyalı satranç ustası **Oscar Gelbfuhs** tarafından önerildi. Gelbfuhs, oyuncuların birbirleriyle oynadığı 'round-robin' (döner) yarışmalarda oyuncuların rakiplerinin gücünü hesaba katan ağırlıklı bir puanlama sistemi yaratmayı amaçlamıştı.

Ardından, 1882 yılında **Hermann Neustadtl** Gelbfuhs'un fikrini geliştirerek kazandığı rakiplerin puanlarıyla berabere kalınan rakiplerin puanlarının yarısını toplamı mantığına dayanan özel formülü (Neustadtl skoru) yayımladı.

Alman satranç organizatörü **William Sonneborn** 1886'da ve teorisyen **Johann Berger** 1888'de, bu yöntemi daha adil hale getirmek için kendi varyasyonlarını önerdiler. İlginç bir şekilde, önerdikleri sistem o dönem popüler olmadı ve kullanılmadı. Ancak, formül teknik olarak Neustadtl'a ait olsa da katkılarından dolayı literatürde ve yarışma kayıtlarında bu yöntem günümüzde **Sonneborn-Berger** olarak bilinir.

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

