

EŞLENDİRME EŞİTLİK BOZMA SİSTEMLERİ

İsviçre Sistemi

Round Robin

Scheveningen
Sistemi

Eleme Sistemi



SATRANÇ ETKİNLİKLERİ

EŞLENDİRME-EŞİTLİK BOZMA SİSTEMLERİ

Tahsin AKTAR
Uluslararası Hakem
Uluslararası Organizatör

ORGANİZASYON YÖNETİCİLERİ VE HAKEMLER İÇİN EŞLENDİRME-EŞİTLİK BOZMA SİSTEMLERİ

© Her hakkı saklıdır.

Hiçbir kısmı izin alınmaksızın elektronik veya basılı ortamda herhangi bir biçimde kullanılamaz.

İsviçre Sistemi (Dubov) Eşlendirme Örneği
IA Güran ÜNAL tarafından hazırlandı.

İsviçre Sistemi (Dutch) Eşlendirme SM veri kaydı
IA Atilla GÜRMEN tarafından oluşturuldu.

Altıncı sürüm Mayıs 2017

İÇİNDEKİLER



7 Eşlendirme Sistemleri
*İsviçre Sistemi Dutch Yöntemi
Eşlendirme Kuralları*

17 *Dutch Yöntemi
Eşlendirme Örneği*

26 *İsviçre Sistemi
Lim Yöntemi Eşlendirme
Kuralları*

33 *Lim Yöntemi
Eşlendirme Örneği*

43 *İsviçre Sistemi Dubov
Yöntemi Eşlendirme
Kuralları*

49

*Dubov Yöntemi
Eşlendirme Örneği*

58

**Eşlendirme Sistemleri
Round Robin Sistemi
Eşlendirme Kuralları**

62

**Eşlendirme Sistemleri
Scheveningen Sistemi
Eşlendirme Kuralları**

65

**Eşlendirme Sistemleri
Eleme Sistemi
Eşlendirme Kuralları**

71



**Eşitlik Bozma
Yöntemleri**

Sunus

Organizasyon yöneticileri ve satranç hakemleri için 'Eşlendirme ve Eşitlik Bozma Sistemleri' konusunda kaynak sunulmaya çalışıldı.

Sunulan bilgilerin rehber olması düşünöldü. Kitapçık uygulayıcıların masasında başvuru kaynağı olacak biçimde düzenlendi.

Bu kitapçıkla birlikte 'Turnuva Kuralları' ve 'Formasyon ve Organizasyon Bilgisi' kitapçıklarının birlikte değerlendirilmesi önerilir.

Yayında destek olan arkadaşlarıma teşekkür ediyorum.

IA&IO Tahsin AKTAR

FIDE İSVİÇRE SİSTEMİ EŞLENDİRME KURALLARI



İsviçre Sistemi Eşlendirme, çok sayıda oyuncunun katıldığı ve kısa sürede tamamlanması düşünülen bir etkinliğin yapılmasına olanak verir. Amaç, olası en az sayıda tur kullanarak kesin bir yarışma birincisi ortaya çıkarmaktır. Bu bakımdan sistem, puan kaybetmemiş ya da yüksek puanlı oyuncu sayısını azaltacak yönde kurgulanmıştır.

Oyuncular arasında rating derecesi farklılıkları varsa ve yarışmayı uygun bir sürede tamamlamak planlanıyorsa 'Kuvvet Derecesine Dayalı İsviçre Sistemi'nden daha uygun bir eşlendirme şekli düşünülemez.

Oyuncuların büyük çoğunluğunun kuvvet derecesi bakımından aynı sınıf oyuncu (örneğin unvanlı oyuncular) olduğu durumda, en iyi yarışma şekli Round Robin (Döner/Berger) eşlendirme kurallarının uygulandığı sistemidir. İsviçre Sistemi, Berger Sistemi eşlendirmenin uygulandığı etkinliğin tamlığına erişemez. Ancak, sağladığı yararlar bakımından sayısal büyüklükteki etkinlikler için kaçınılmazdır.

İsviçre Sistemi Eşlendirme

Genel Kurallar (Ana Kurallar)

İsviçre Sistemiyle yapılan eşlendirmelerin adil sayılabilmesi için gerekli en az koşullar şöyle sıralanabilir:

1. Oynanacak tur sayısı önceden açıklanır.
2. İki oyuncu aralarında sadece bir defa oynayabilirler.
3. Oyuncu sayısı çift olmazsa (tek olursa) en alttaki oyuncu eşlendirilmez; tur atlar, rengi yoktur ve 1 puan alır.
4. İster rakibi gelmediği, ister tur atladığı için oynamadan puan almış bir oyuncu, tur atlatılamaz.
5. Olanaklıysa, oyuncular bir önceki turdaki renklerinin tersini alırlar. Olanaklıysa, oyuncular siyahla oynadıkları sayıda beyazla oynarlar.
6. Hiç bir oyuncu peş peşe üç kez aynı rengi alamaz. (%50 veya üzeri puan almış oyuncular, son tur eşlendirilirken fazladan artık oyuncu yaratmamak gereken durumlar, hariç)
7. Birbirleriyle eşlendirilen iki oyuncu eşit puanlı veya arasındaki puan farkı olabildiğince az olmalıdır.
8. Son sıralama, alınan puanların toplanmasıyla belirlenir: Galibiyet için 1 (bir) puan, beraberlik için 0,5 (yarım) puan ve yenilgi için 0 (sıfır) puan.

Rakibi oyuna gelmeyen oyuncu bir puan alır. FIDE İsviçre Kuralları oyuncuları tarafsız ve tutarlı bir biçimde eşlendirir. Ancak farklı hakemler bu aynı eşlendirmeyi bulmalıdırlar.

1.1. RATINGE DAYANAN İSVİÇRE SİSTEMİ (Dutch Yöntemi)

Fide'nin, 1992, 1997 ve 1998, 2002, 2006 Genel Kurulları ve 2009 Başkanlık Kurulu'nda onaylanmıştır.

Burada, Fide'nin ortaya koyduğu kurallar, bir turnuva hazırlığı ve turnuvanın gerçekleştirilmesine yönelik bir anlatımla sunulmuştur.

İsviçre Sistemi ile bir etkinlik gerçekleştirilecekse, yapılacak ilk iş, o etkinlik için başvuran oyuncuların listesini turlardan belli bir süre önce elde etmektir.

A. Bařlangıç, Kavram ve Tanımları

1- Rating (Kuvvet Puanı)

Başvuru sırasında oyuncular tarafından bildirilen tüm kuvvet puanlarının, hakemler tarafından, geçerli kuvvet puanı listesine göre kontrol edilmesi gereklidir. Bir oyuncu için güvenilir bir kuvvet puanına ulaşamıyorsa, hakemler, yarışma başlamadan, oyuncunun kuvvet puanı hakkında olabildiğince doğru bir tahminde bulunmalıdırlar.

Bir turnuva için başvuran oyunculara ait bilgiler çizelgelere kaydedilir. Bu işlem çevrimiçi bir veri aktarım sistemi ile elektronik ortamdan yapılabileceği gibi, e-posta ile de başvurular kabul edilebilir.

2- Sıralama

Yalnızca eşlendirme amacıyla olmak üzere oyuncular, aşağıda yer alan ölçütlere göre sıralanırlar.

- Puan (Skor)
- Rating (Kuvvet Puanı)
- FIDE unvanı (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-unvansız)
- Alfabetik (turnuva yönergesinde, önceden, bunun yerine başka bir ölçüt kullanılacağı açıklanmamışsa.)

Sıralama, (ilk sıra) eşlendirme numaralarının belirlenmesi amacıyla ilk turdan önce (tüm puanlar sıfırken) yapılır. En üstteki oyuncu 1 numaralı oyuncu olur, sonraki oyuncular da 2,3 gibi numaralar olarak sıralanır.

Oyuncuların uluslararası kuvvet puanlarının (ELO) yanında ulusal kuvvet puanları da olabilir. Ülkemizde halen iki kuvvet puanı da kullanılmaktadır. Bu durumda oyuncuların ulusal kuvvet puanları da göz önüne alınmalıdır.

Uluslararası kuvvet puanı ve unvanı aynı olan oyuncuların ulusal kuvvet puanı büyük olan bir üst sırada yer alacaktır. Sonrasında uluslararası kuvvet puanı olmayanlar, ulusal kuvvet puanına göre büyükten küçüğe doğru azalan sayıda sıralanacaktır.

Sonraki turlarda, (sıralama numaraları dikkate alınarak) eşlendirme için bu kez puanları dikkate alınır.

3- Puan Grupları

Sıra no	Unvan	İsim	rtg
1	GM	Salih	2600
2	GM	Ertan	2570
3	IM	Mehmet	2480
4		Sibel	2460
5	IM	Erdoğan	2420
6	WGM	Emine	2420
7	IM	Tarkan	2410
8	FM	Murat	2350
9	GM	Gül	2330
10	FM	Emel	2310
11	WIM	Türkan	2310
12	WFM	Elif	2310
13		Kaya	2250
14	CM	Can	2220
15	WFM	Canan	2220
16	WCM	Rahime	2140
17		Selçuk	2140

Eşit puana sahip oyuncular, bir **'homojen'** puan grubunu oluştururlar. Bir puan grubunun eşlendirilmesinden sonra, rakip olmadığı için eşlendirilemeyen oyuncular, bir sonraki puan grubuna kaydırılırlar. Böylece bu grup **'heterojen'** hale gelir. Heterojen bir puan grubu eşlendirilirken, bu grup içerisine sonradan gelen oyuncular, elden geldiğince öncelikli olarak eşlendirilir. Kalan oyuncular homojen hale getirilerek eşlendirmeye devam edilir.

Oyuncularının en az yarısı, üst puan grubundan gelen heterojen bir puan grup homojen olarak kabul edilir.

4- Kaydırmalar

Heterojen bir puan grubunun eşlendirilmesi sırasında, farklı puana sahip oyuncular birbirleriyle eşlendirilerek karşılaşacaklardır.

Aynı oyuncuların sonraki turda, aynı durumla karşılaşmamaları için, eşlendirme kartına işaret konulmalıdır. Üst sıradaki oyuncuya aşağı kaydırma

işareti (↓), alttaki oyuncuya da yukarı kaydırma işareti (↑) konur.

5- Tur Atlamalar

Toplam oyuncu sayısı tekse, (ya da tek olacak ise) en alttaki oyuncu eşlendirilemeyecektir. Bu oyuncu tur atlamış olur. Rakibi ve rengi olmaksızın bir puan alır. Tur atlayan oyuncu, her zaman, bir aşağıya kaydırma işlemi görmüş gibi değerlendirilir.

6- Alt Gruplar

Her puan grubu eşlendirilirken, S_1 ve S_2 olarak adlandırabileceğimiz iki alt gruba ayrılır. Heterojen bir puan grubunda, S_1 , bir üst puan grubundan aşağıya kaydırılmış oyuncuların tümünü içerir. Homojen bir puan grubunda, S_1 , puan grubundaki oyuncu sayısının (aşağıya yuvarlatılmış) üstte kalan yarısını içerir. S_1 'de yer alan oyuncu sayısı 'p' ile gösterilir ve yapılacak eşlendirme sayısını belirtir. Her iki halde de, S_2 , puan grubundaki kalan tüm oyuncuları içerir. S_1 ve S_2 'de yer alan oyuncular A.2 ye göre (sıralamada anlatıldığı biçimde) sıralanırlar.

7- Renk Farkları ve Renk Tercihleri

Bir oyuncunun renk farkı, beyaz renkli taşlarla oynadığı oyun sayısından, siyah renkli taşlarla oynadığı oyun sayısının çıkarılmasıyla bulunur.

Bir turun ardından renk tercihi, her oyuncu için belirlenebilir.

- a. Bir oyuncunun renk farkı, 1'den büyük ya da -1'den küçükse, ya da oyuncu son iki turda aynı renkle oynamışsa, **'Mutlak Renk Tercihi'** ortaya çıkar. Renk farkı ≤ 0 ise, yani negatif ise, ya da oyuncu son iki oyununu siyah renkle oynamışsa beyaz, aksi halde siyahtır. Bu durumda (zorunlu) renk, eşlendirme kartına öncelikle işlenmelidir.

Fazladan artık oyuncu oluşturmamak için bu kural, %50'den fazla skor yapmış oyunculara son turda uygulanmayabilir.

- b. Bir oyuncunun renk farkı, sıfırdan farklıysa **'Kuvvetli Renk Tercihi'** ortaya çıkar. Renk farkı ≤ 0 ise, renk tercihi beyaz, aksi halde siyahtır.
- c. Bir oyuncunun renk farkı sıfırsa **'Zayıf Renk Tercihi'** ortaya çıkar ve renk tercihi bir önce oynanan oyuna bağlı olarak değişkenlik gösterir. Bu durumda renk farkı, +0 ya da -0 olarak yazılır (yukarıdaki sırayla beyaz ya da siyah). İlk turdan önce, bir oyuncunun (çoğunlukla en üst sıradakinin) renk tercihi kurayla belirlenir.
- d. Tek sayılı turlarda eşlendirme yapılırken kuvvetli renk tercihi olan oyuncular (herhangi bir nedenden dolayı daha önce tek sayıda oyun oynamış olan oyuncular) fazladan oyuncu kaydırmayla sonuçlanmadıkça mutlak renk tercihi olan oyuncular gibi işlem görecektir. (GA 2001)
- e. Çift sayılı turlarda eşlendirme yapılırken zayıf renk tercihi olan oyuncular (herhangi bir nedenden dolayı daha önce çift sayıda oyun oynamış olan oyuncular) fazladan oyuncu kaydırmayla sonuçlanmadıkça x değerini azaltan (A.8'e bakınız) zayıf renk tercihleri varmış gibi (beyaza karşılık siyah) işlem görecektir. (GA 2001)

8- 'x' in Tanımı

Homojen ya da heterojen bir puan grubunda, tüm renk tercihlerinin karşılanamadığı eşlendirmelerin sayısı, "x" ile gösterilir.

x aşağıda belirtilen yolla hesaplanır:

w = renk tercihi beyaz olan oyuncuların sayısı.

b = renk tercihi siyah olan oyuncuların sayısı.

q = puan grubundaki oyuncu sayısının yarısı, yukarı yuvarlanmış olarak.
Eğer $b > w$ ise $x = b - q$, değilse $x = w - q$ dur.

9- Yer Değiştirmeler ve Değiş-Tokuşlar

- a. Doğru bir eşlendirme yapabilmek için sıklıkla S_2 içindeki sıralamayı değiştirmek gerekir. Bu türden bir değişikliğe '**Yer Değiştirme**' denilir. (Bkz.D1)
- b. Homojen bir puan grubunda S_1 ve S_2 'de yer alan oyuncuları '**Değiş-Tokuş**' etmek gerekebilir. (Bkz. D2) Her bir değiş-tokuştan sonra, S_1 ve S_2 , A2'de anlatıldığı gibi sıralanır.

B. Eşlendirme Ölçütleri

Mutlak Ölçütler

Bu ölçütlerin dışına çıkılamaz. Gerekirse oyuncular bir alt puan grubuna kaydırılırlar.

1. a. İki oyuncu birden fazla karşılaşamaz.
b. Oynamadan puan alan bir oyuncu; ister tur atlayarak, ister rakibinin gelmemesi sonucu bu puanı almış olsun, tur atlayamaz.
2. a. Hiçbir oyuncunun renk farkı $> +2$ ya da < -2 olamaz.
b. Hiçbir oyuncu arka arkaya üç kez aynı rengi alamaz.

Göreceli Ölçütler

Burada sıralananlar aşağıya doğru azalan önceliğe sahiptirler. Elden geldiğinde gerekleri yerine getirilmelidir. Bu ölçütlere uymak için, yer değiştirme ya da değiş-tokuş yapılabilir, fakat hiçbir oyuncu aşağı puan grubuna kaydırılmamalıdır.

1. Birbirleriyle eşlendirilen iki oyuncu arasındaki puan farkı olabildiğince az, ideal olarak sıfır olmalıdır.
2. Olabildiğince çok sayıda oyuncu renk tercihlerini almalıdır. (Bir puan grubunun x değeri sıfırdan farklıysa bu kural göz önüne alınmaz. Her karşılanamayan renk tercihi için x 'ten bir eksiltir)
3. Hiç bir oyuncu ard arda gelen iki turda aynı yönde kaydırılamaz.
4. Hiç bir oyuncu iki tur öncekiyle aynı yönde kaydırılamaz.

Fazladan oyuncu kaydırmamak için, bu kural, son turda %50'den fazla skor yapmış oyuncular eşlendirilirken B5 ve B6 uygulanmayabilir.

C. Eşlendirme Prosedürleri

En üstteki puan grubundan başlanılarak, aşağıdaki uygulama, tüm puan gruplarına kabul edilebilir bir eşlendirme elde edilinceye kadar uygulanır. Ardından renk atama kuralları (E) kullanılarak hangi oyuncuların beyaz renkle oynayacağı belirlenir.

1. Eğer bir oyuncuya, yer aldığı puan grubu içinden B.1 ve B.2 kurallarını ihlal etmeksizin bir rakip bulunamıyorsa:

Birden fazla birbiriyle karşılaşamama, renk farkının <2 ve > 2 geçememesi, aynı rengi üst üste 3 kez alamama durumlarını ihlal etmeksizin.

- eğer bu oyuncu bir üst puan grubundan kaydırılmışsa C.12 uygulanır,

Önceki puan grubunun eşlendirmesi geri alınır. Eğer, önceki puan grubunda, şu andakinden başka bir oyuncunun aşağıya kaydırılmasıyla bir eşlendirme yapılabilir ve bu şimdi, önceki puan grubunda p savıda eşlendirme yapılmasına izin veriyorsa. geçerli

- eğer bu puan grubu en alttaki puan grubuysa C.13 uygulanır,

Sondan bir önceki puan grubunun eşlendirmesi yapılmaz. Sondan bir önceki puan grubunun eşlendirmesi yapılırken, en alt puan grubunun da eşlendirmesinin yapılabilmesini sağlayacak bir yol aranır. Eğer, sondan bir önceki puan grubunda (p) sıfır olursa (bu, en alt puan grubunda doğru bir eşlendirme yapılmasını sağlayacak bir eşlendirme bulunmadığı anlamına gelir.) son alt iki puan grubu birleştirilerek yeni bir en alt puan grubu oluşturulur. Böylelikle şimdi bir başka puan grubu, sondan bir önceki puan grubu haline gelmiştir; bu uygulama, geçerli bir eşlendirme elde edilinceye kadar yinelenir.

- böylesi birleştirilmiş bir puan grubu, S_1 olarak en son eklenmiş bir puan grubu gibi değerlendirilir.
- bunun dışındaki tüm durumlarda oyuncu, sonraki puan grubuna kaydırılır.

2. A.8 e göre, x belirlenir.
3. A.6 ya göre p belirlenir.
4. En üstteki oyuncular S_1 'e, kalan tüm oyuncular S_2 'ye yerleştirilir.
5. S_1 ve S_2 'deki oyuncular A.2 ye göre sıralanır.
6. S_1 'in en üstteki oyuncusu, S_2 'nin en üstteki oyuncusuyla eşlendirilir; S_1 'in üstten ikinci oyuncusu, S_2 'nin üstten ikinci oyuncusuyla eşlendirilir ve böyle devam eder. Böylelikle B.1 ve B.2 ye uygun olarak (Mutlak Ölçütlere) p sayıda eşlendirme elde ediliyorsa, bu puan grubunun eşlendirmesi tamamlanmış demektir.
 - Homojen puan gruplarında: kalan oyuncular bir sonraki puan grubuna kaydırılır. Bu puan grubuna C.1 den yeniden başlanır.
 - Heterojen puan gruplarında: yalnızca aşağıya kaydırılmış oyuncular eşlendirilinceye kadar sürdürülür. Geriye kalan homojen grup için C.2 den başlanır.
7. S_2 içinde, D.1 e uygun bir yer değiştirme yapılır ve C.6 dan yeniden başlanır.
8. Homojen (artık) bir puan grubunda: S_1 ve S_2 arasında D.2 ye uygun bir değiş-tokuş yapılır. C.5 ten yeniden başlanır.
9. Artık Homojen gruplarda: aşağıya kayarak eşlendirilmiş oyunculardan en altta olanının, eşlendirmesi geri alınır; bu oyuncu için C.7 den başlanılarak yeni bir rakip bulunmaya çalışılır. Eğer bu oyuncu için başka bir eşlendirme bulunamıyorsa; önce B.6 sonra B.5 den (yukarıya kaydırma ölçütlerinden) vazgeçilir ve C.2 den yeniden başlanır.
10. Aşağı kaydırma için; B.5 ve B.6 ölçütlerinden vazgeçilir (bu sırayla) ve C.4 ten yeniden başlanır.
11. x 'in p 'den küçük kalması koşuluyla: x bir arttırılır. Artık bir grup eşlendirilirken aşağıya kaydırılmış tüm oyuncuların eşlendirmeleri de geriye alınır. C.3 den yeniden başlanır.
12. Heterojen bir grupta: önceki puan grubunun eşlendirmesi geri alınır. Eğer, bu önceki puan grubunda, şu andakinden başka bir oyuncunun aşağıya kaydırılmasıyla bir eşlendirme yapılabilir ve bu şimdi, önceki puan grubunda p sayıda eşlendirme yapılmasına izin veriyorsa, geçerli kabul edilir.
13. En alt puan grubunda: sondan bir önceki puan grubunun eşlendirmesi yapılmaz. Sondan bir önceki puan grubunun eşlendirmesi yapılırken, en alt puan grubunun da eşlendirmesinin yapılabilmesini sağlayacak bir yol aranır. Eğer, sondan bir önceki puan grubunda p sıfır olursa (bu, en alt puan grubunda doğru bir eşlendirme yapılmasını sağlayacak bir eşlendirme bulunamadığı anlamına gelir) son alt iki puan grubu birleştirilerek yeni bir en alt puan grubu oluşturulur. Böylelikle şimdi bir başka puan

grubu, sondan bir önceki puan grubu haline gelmiştir; geçerli bir eşlendirme elde edilinceye kadar bu yordam yinelenir. Böylesi birleştirilmiş bir puan grubu, S_1 olarak en son eklenmiş bir puan grubu gibi değerlendirilir.

14. p , bir azaltılır (ve eğer x 'in orijinal değeri sıfırdan büyükse, x 'de bir azaltılır). p 'nin değeri sıfıra eşit olmadığı sürece C.4 den yeniden başlanır. Eğer p sıfırsa, tüm puan grubu, bir sonrakine kaydırılır. Bu puan grubunda C.1 den yeniden başlanır.

D. Yer Değiştirme ve Değiş-Tokuş Prosedürleri

Örnek: S_1 , 1, 2, 3, 4 ve S_2 , 5, 6, 7, 8 (bu sırayla) numaralı oyuncuları içermektedir.

1. S_2 içindeki yer değiştirmeler en alttaki oyuncuyla başlamalı ve öncelik aşağı doğru azalmalıdır:

5	5	5	5	5	6	6
6	7	7	8	8	5	5
8	6	8	6	7	7	8
7	8	6	7	6	8	7

İpucu: 5, 6, 7 ve 8 rakamlarıyla oluşturulabilen sayılar yukarıdan aşağıya olan öncelikle sıralanır.

2. S_1 ve S_2 arasında değiş-tokuş uygulanırken, değiş-tokuş yapılan numaralar arasındaki fark, elden geldiğince küçük olmalıdır. Çeşitli seçeneklerin farkları eşitse, S_1 'in en alttaki oyuncusu seçilir.

Bir oyuncunun değiş-tokuşu S_1			
	4	3	2
5	a	c	f
6	b	e	h
7	d	g	i

S_2

İki oyuncunun değiş-tokuşu S_1			
	3+4	2+4	2+3
5+6	j	l	o
5+7	k	n	q
6+7	m	p	r

Yukarıdaki matris uygulanması gereken değiş-tokuşların sırasını gösterir.

Bir oyuncunun değiş-tokuşu: a) 4 ve 5; b) 4 ve 6; c) 3 ve 5; vb... 2 ve 7'ye kadar.

İki oyuncunun değiş-tokuşu: j) 3+4 ile 5+6; k) 3+4 ile 5+7; l) 2+4 ile 5+6 vb. Her değiş-tokuştan sonra S_1 ve S_2 , A2'ye göre sıralanmalıdır.

Anımsatma: Eğer, puan grubundaki oyuncu sayısı tekse, S_1 'deki oyuncu sayısı, S_2 'den bir eksiktir. Böylelikle oyuncu sayısı 7 olurken; S_1 , 1, 2 ve 3; S_2 , 4, 5, 6 ve 7 numaralı oyuncuları içerir. Bu durumda gereken değiş-tokuşlar, yukarıdakinden S_1 ve S_2 'deki tüm rakamlar bir eksiltilerek bulunur. İkinci matrisin son kolonu geçersiz hale gelir.

E. Renk Atama Kuralları

Her bir eşlendirme için aşağıya doğru azalan öncelikle uygulanır.

1. Her iki tarafın renk tercihleri verilir,
2. Kuvvetli renk tercihi verilir,
3. En yakın turda farklı (olması gerekenden-sırası gelenden) renkle oynamış olanların, izleyen rengi verilir,
4. Üst sıradaki oyuncunun renk tercihi verilir,
5. İlk turda S_1 'de bulunan tüm çift numaralı oyuncular, S_1 'deki tüm tek numaralı oyuncularından bir renk farkı alırlar.

F. Son Kontroller

1. Tamamlanan eşlendirme açıklanmadan önce sıralanır. Sıralama ölçütleri (aşağıya doğru azalan öncelikle):
 - Eşlendirilen en yüksek puanlı oyuncu;
 - Eşlendirilen her iki oyuncunun puanlarının toplamı;
 - Eşlendirilen, A.2 ye göre daha üst sırada yer alan oyuncu.
2. Tur atlamalar, gerçekte oynanmamış oyunlar, bir oyuncunun geç kalması ya da hiç gelmemesi nedeniyle oluşan kayıplar, renk hesabına alınmaz, ileriki turlarda bu türden eşlendirme gerçekleşirse bu eşlendirme kuraldışı sayılmaz.

Bu oyuncu o turda renksiz sayılır. Renk nötrdür.

3. Beş turun ardından renk geçmişi SBB-S (yani, 4. turda geçerli bir oyun oynanmamıştır, nötr) olan bir oyuncu, 3'e uygun olarak, -SBBS ile oynamış gibi değerlendirilir. Benzer biçimde BS-BS ise -BSBS, ve SBB-S-B ise -SBBSB olarak değerlendirilir.
4. Birinci tur başlamadan önce, tüm oyuncular aynı homojen puan grubunda

olduklarından, A.2 ye göre sıralanan S_1 'in en üstteki oyuncusu, S_2 'nin en üstteki oyuncusuyla oynar ve eğer oyuncu sayısı tekse, en alt sıradaki oyuncu tur atlar.

5. Turnuvadan çekilen oyuncular bir daha eşlendirilmezler. Belirli bir turda oynamayacakları bilinen oyuncular, o turda eşlendirilmezler ve sıfır puan alırlar.
6. Resmi olarak duyurulmuş bir eşlendirme, mutlak eşlendirme ölçütlerine (B.1 ve B.2 ye) aykırı değilse, değiştirilmez.
7. Eğer,
 - Sonuç yanlış yazılmış, ya da
 - Bir oyun yanlış renklerle oynanmış, ya da
 - Bir oyuncunun kuvvet puanının düzeltilmesi gerekiyor ise ve bu da yapılmış eşlendirmeyi etkiliyorsa,Bunlardan biri ya da birkaçının, açıklanmış fakat oynanmamış eşlendirmenin değiştirilip değiştirmeyeceğine hakem karar verir.

Yarışma yönergesi aksini belirtmiyorsa

8. Hakemin bilgisi olmaksızın bir tura katılmayan oyuncular, turnuvadan çekilmiş sayılırlar.
9. Ertelenmiş oyunlar eşlendirilirken berabere olmuş gibi değerlendirilirler.

İsviçre Sistemi (Dutch) Eşlendirme Örneği

Turnuva için kayıt yaptıran 17 oyuncu rating ve unvanlarına göre sıralanmıştır.

Birinci Tur

Birinci tur eşlendirmesine başlamadan önce, çekilen renk kurasında, birinci sıradaki oyuncunun tura beyaz renkle başlayacağı saptandı.

- 17 oyuncu listede ortadan bölünerek ilk 8 oyuncu S_1 , kalan 9 oyuncu S_2 'yi oluşturmuştur.
- 8 eşlendirme yapılacaktır. Renklere dikkat ederek S_1 ve S_2 sırayla birbiriyle eşlendirilir.
- Birinci tur eşlendirmesi ve maçlardan alınan sonuçlar aşağıdadır.

Sıra no	Unvan	İsim	Rtg
1	GM	Salih	2600
2	GM	Ertan	2570
3	IM	Mehmet	2480
4		Sibel	2460
5	IM	Erdoğan	2420
6	WGM	Emine	2420
7	IM	Tarık	2410
8	FM	Murat	2350
9	GM	Gül	2330
10	FM	Emel	2310
11	WIM	Türkan	2310
12	WFM	Elif	2310
13		Kaya	2250
14	CM	Can	2220
15	WFM	Canan	2220
16	WCM	Rahime	2140
17		Selçuk	2140

x =Eşlendirme sayısı,

w =renk tercihi beyaz olan oyuncuların sayısı,

b =renk tercihi siyah olan oyuncuların sayısı,

q =puan grubundaki oyuncu sayısının yarısı,

$b > w$ olduğunda $x = b - q$

$b < w$ olduğunda $x = w - q$

formülü ile kırılacak renk sayısı bulunur.

Tur:1		Tarih:	
Masa	NO	SONUÇ	NO
1	1	1 - 0	9
2	10	1 - 0	2
3	3	1 - 0	11
4	12	½- ½	4
5	5	½- ½	13
6	14	½- ½	6
7	7	1 - 0	15
8	16	1 - 0	8
9	17	1 Tur	

İkinci Tur

Birinci tur sonunda oluşan puan grupları şöyledir:

1 puan		
Oyuncu no	1.tur rakibi	1.tur rengi
1	9	B
3	11	B
7	15	B
10	2	B
16	8	B
17	T	-

½ puan		
Oyuncu no	1.tur rakibi	1.tur rengi
4	12	S
5	13	B
6	14	S
12	4	B
13	5	S
14	6	B

0 puan		
Oyuncu no	1.tur rakibi	1.tur rengi
2	10	S
8	16	S
9	1	S
11	3	S
15	7	S

Bir (1) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu grupta $b > w$ olduğundan $x = b - q$ yani $x = 5 - 3 = 2$ adet renk kırma zorunludur. Renk kırma gerektiği yerde geciktirmeden yapılır.

Yarım (1/2) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Yarım (½) puanlı oyuncuların bulunduğu grupta, $x = w - q$ yani $x = 3 - 3 = 0$ olur. Bu grupta renk kırma gereği yoktur.
- S_1 ve S_2 'nin her bir oyuncusu yan yana getirildiğinde, 4 ile 12 numaralı oyuncuların oynaması gerekir.
- Ancak bu oyuncuların birinci turda oynadıkları görülür.

- S_2 de bulunan oyuncular yer değiştireceklerdir.

1 Puan			
S_1	1	9	B
	3	11	B
	7	15	B
S_2	10	2	B
	16	8	B
	17	-	-

Masa	Beyaz	Siyah
1	10	1
2	16	3
3	17	7

½ Puan			
S_1	4	12	S
	5	13	B
	6	14	S
S_2	12	4	B
	13	5	S
	14	6	B

- 4 ile 13 renk olarak uygun olmadığından, '**Yer Değiştirme**' yapılarak 4-14 eşlendirilir.
- 5 ile 13 oynadı. 5 ile 12 renkleri uyumsuz. '**Değiş Tokuş**' yapılarak 6-5 ve 13-12 eşlendirilir

Masa	Beyaz	Siyah
4	4	14
5	6	5
6	13	12

Sıfır (0) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Sıfır (0) puan grubunda $x=w-q$ yani $x=5-3=2$ adet renk kırma zorunludur. Bu yüzden renk kırma işlemi gerektiğinde geciktirmeden yapılır.

0 Puan			
S ₁	2	10	S
	8	16	S
S ₂	9	1	S
	11	3	S
	15	7	S

Masa	Beyaz	Siyah
7	2	9
8	8	11
	15	Tur

Tur:2		Tarih:	
Masa	NO	SONUÇ	NO
1	10	0 - 1	1
2	16	0 - 1	3
3	17	1 - 0	7
4	4	1 - 0	14
5	6	½ - ½	5
6	13	1 - 0	12
7	2	1 - 0	9
8	8	1 - 0	11
9	15	1 Tur	

Üçüncü Tur

İki (2) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu grupta $x=w-q$ yani $x=2-2=0$ olduğundan bu grupta renk kırmaya gerek yoktur.
- 1 ile 3 renk uyumsuzluğundan dolayı oynamazlar.
- **'Yer Değiştirme'** yapılarak 1-17 eşlendirilir.
- 3, alt puan grubuna ($1\frac{1}{2}$ puan) **'kaydırılır'**.
- Yeni oluşan heterojen grupta 3 numaralı oyuncu S_1 olurken diğerleri S_2 olur.

2 puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/ Renk	2.Tur Rakip/ Renk
S_1	1	9 B	10 S
S_2	3	11 B	16 S
	17	-	7 B

Masa	Beyaz	Siyah
1	1	17

Bir buçuk ($1\frac{1}{2}$) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu grupta $x=b-q$ yani $x=2-2=0$ olduğundan bu grupta renk kırmaya gerek yoktur.
- 3 ile 4 eşlendirilir. 13 alt puan grubuna **'kaydırılır'**.

$1\frac{1}{2}$ Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/ Renk	2.Tur Rakip/ Renk
S_1	3	11 B	16 S
S_2	4	12 S	14 B
	13	5 S	12 B

Masa	Beyaz	Siyah
2	3	4

Bir (1) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu grubun eşlendirmesi yapılırken ilk önce üst puan grubundan gelen 13 numaralı oyuncu eşlendirilir. 13, S₁ de yer alırken diğer oyuncular da S₂'de yer alacaklardır.
- Oluşan heterojen grupta $x=b-q$ yani $x=7-5=2$ adet renk kırma zorunludur. Bu yüzden renk kırma gerektiğinde geciktirmeden yapılır.
- Bu durumda 2 ile 13 eşlendirilir. 13 sırası gelen rengi alacaktır. Kalan oyuncular homojen bir grup oluşturur.
- Bir puanlı oyuncuların bulunduğu grupta $x=4-4=0$ olduğundan renk kırmaya gerek yoktur.
- 5 ile 8 renk uyumu olduğundan eşlendirilir. 6 ile 10'un renk uyumsuzluğundan dolayı yer değiştirme yapılarak 15-6 eşlendirilir.
- 7-10 uyumlu olduğundan eşlendirilir. 16 alt puan grubuna kayar.

Masa	Beyaz	Siyah
3	2	13

1 Puan			
	Sporcu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	5	13 B	6 S
	6	14 S	5 B
	7	15 B	17 S
S ₂	8	16 S	11 B
	10	2 B	1 B
	15	7 S	-
	16	8 B	3 B

Masa	Beyaz	Siyah
4	5	8
5	15	6
6	7	10

Yarım (1/2) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu grupta 16 S₁ de yer alır. Diğer oyuncular da S₂ de yer alacaktır. x=2-2 olduğundan renk kırmaya gerek yoktur.
- 16 ile 12 renk uyumu olduğundan eşlendirilir.
- 14 alt puan grubuna kayar.

Masa	Beyaz	Siyah
7	12	16

½ Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	16	8 B	3 B
S ₂	12	4 B	13 S
	14	6 B	4 S

Sıfır (0) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu grupta 14 S₁ de yer alır.
- Diğer oyuncular S₂ de yer alır.
- 9-14 eşlendirilirken 11 Tur atlar.

0 Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	14	6 B	4 S
S ₂	9	1 S	2 S
	11	3 S	8 S

Masa	Beyaz	Siyah
8	9	14

Tur:3		Tarih:	
Masa	NO	SONUÇ	NO
1	1	½ - ½	17
2	3	0 - 1	4
3	2	0 - 1	13
4	5	½ - ½	8
5	15	½ - ½	6
6	7	½ - ½	10
7	12	0 - 1	16
8	9	OH-OH	14
9	11	1 Tur	

Dördüncü Tur

Üçüncü tur sonunda aşağıdaki puan grupları oluşmuştur. 9 ve 14 numaralı oyuncular özürsüz olarak tura gelmediklerinden 4.tur eşlendirmesine alınmayacaklardır.

İki buçuk (2½) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bu puan grubunda $x=3-2=1$ olduğundan bir adet renk kırma gerekecektir.
- 1-13 rakip ve renk uyumu sorunu olmadığından eşlendirildi.
- 4 numaralı oyuncu 17 numaralı oyuncuya karşı renk kırarak sırası gelen rengi alarak eşlendirildi.

İki (2) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- 2 puanlı oyunculardan 3 ve 16 daha önce birbirleriyle oynadığı için bir alt puan grubuna, 1½ puanlı oyuncuların bulunduğu gruba kaydırılırlar.

2 ½ Puan				
	Oyuncu no	1.Tur rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk	3.Tur Rakip/Renk
S ₁	1	9 B	10 S	17 B
	4	12 B	14 B	3 S
S ₂	13	5 B	12 B	2 S
	17	-	7 B	1 S

Masa	Beyaz	Siyah
1	13	1
2	4	17

Bir buçuk (1½) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- 3 ve 16 S₁'i oluştururken 1,5 puan grubundaki diğer oyuncular da (3 ve 16) S₂'yi oluşturur.
- Bu grupta öncelikle 3 ve 16 eşlendirilerek grup homojen hale getirilecek.
- $x=b-q=6-4=2$ olduğundan 2 adet renk kırmak gereklidir. Geciktirilmeden renk kırılır.
- 3 ile 5 eşlendirilirken, 3 sırası gelen rengi alır ve siyah olur.
- 6 ile 16 renk kırmaksızın kendi renklerinde oynarlar.
- Geriye kalan oyuncular homojen yapıya kavuşmuştur. Bu yapı içerisinde sıralanırlar.
- $x=w-q=2-2=0$ olduğundan renk kırma gereği yoktur.
- 7 ile 10 daha önce oynadıklarından dolayı eşlendirilemezler. Yer değiştirme yapılır.
- 7 ile 15 de daha önce oynadılar, eşlendirilmeleri olanaklı değildir. Değiş tokuş yapılır.
- Yer değiştirme uygulanarak 7 ile 8, 10 ile 15 eşlendirilir.

Masa	Beyaz	Siyah
3	5	3
4	6	16

1½ Puan				
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk	3.Tur Rakip/Renk
S ₁	3	11 B	16 S	4 B
	16	8 B	3 B	12 S
S ₂	5	13 B	6 S	8 B
	6	14 S	5 B	15 S
	7	15 B	17 S	10 B
	8	16 S	11 B	5 S
	10	2 B	1 B	7 S
	15	7 S	-	6 B

Masa	Beyaz	Siyah
5	8	7
6	15	10

Bir (1) puanlı oyuncuların bulunduğu grubun eşlendirmesi

- Bir puan grubunda yer alan oyuncuların renkleri uymaktadır.
- 11-2 şeklinde oynar, 12 numaralı oyuncu tur atlar.

Tur:4		Tarih:	
Masa	NO	SONUÇ	NO
1	13		1
2	4		17
3	5		3
4	6		16
5	8		7
6	15		10
7	11		2
8	12	1 Tur	

1 Puan				
	Sporcu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk	3.Tur Rakip/Renk
S1	2	10 S	9 B	13 B
S2	11	3 S	8 S	-

Masa	Beyaz	Siyah
7	11	2

1.2. RATINGE DAYANAN İSVİÇRE SİSTEMİ (Lim Yöntemi)

1987 Genel Kurulunca onaylanmıştır.

1988, 1989, 1997 ve 1998 Genel Kurulları ve 1999 Yürütme Kurulu tarafından değişiklikler yapılmıştır.

A. Genel Eşlendirme Kuralları

1. Eşlendirme Numaraları

Birinci turun eşlendirmesi yapılmadan önce, katılımcıların listesi hazırlanır ve katılımcılara listedeki sıralarına göre 'Eşlendirme Numarası' verilir. En üst sıradaki ve en yüksek ratingli (kuvvet puanı) oyuncu 1 numaradır. Bu kurallarda 1 numara en üst (yüksek) eşlendirme numarası olarak geçecektir. Aynı kuvvet puanına sahip veya kuvvet puansız oyuncular, sırasıyla, FIDE unvanına, varsa yerel kuvvet puanına göre sıralanırlar, olmazsa kura çekilir. Oyuncuların bilgilerini kaydetmek için eşlendirme kartları (B02. Rating Kuralları) kullanılabilir.

2. Tur Atlama

- 2.1. Bir turda oyuncu sayısı çift değilse, en alt puan grubunun en altındaki oyuncu tur atlatılır.
- 2.2. Bir oyuncu sadece bir defa tur atlatılır. Rakibi gelmediği için puan kazanan bir oyuncu, tur atlatılamaz.
- 2.3. Tur atlatılan oyuncu o tur için bir puan alır. Rakibi ve rengi yoktur.

3. Bir Puan Gurubunun Eşlendirilmesi

- 3.1. Aralarında oynamamış iki oyuncu, eşlendirilmeleri halinde eğer birisi aynı rengi üst üste üç defa almayacaksa veya renk farkı ikiden çok olmayacaksa 'Uygun Rakip' sayılırlar.
- 3.2. Aynı puanlı oyuncular bir puan gurubunu oluştururlar. Oynanmış olan tur sayısının yarısı kadar puan almış oyuncular, medyan (orta) puan grubunu oluştururlar. Eşlendirmeye en üst puan grubundan başlanır ve medyan grubunun hemen öncesine kadar aşağı doğru devam edilir, buradan en alt puan grubuna geçilir ve yukarıya doğru devam edilir, medyan grubu sona bırakılır. Medyan grubu aşağıya doğru eşlendirilir.
- 3.3. Bir puan grubunda, aşağıdaki nedenlerden dolayı uygun bir rakiple eşlendirilemeyen oyuncular, bir başka komşu puan grubuna geçerler.
 - a. Oyuncu, grubundaki tüm oyuncularla oynamışsa,

- b. Oyuncu, bir rengi diğerinden iki fazla almış ve grup içinde rengine uygun rakip bulamıyorsa,
- c. Oyuncu, son iki tur aynı renkle oynamış ve grup içinde rengine uygun rakip bulamıyorsa,
- d. Grubun sayısını çift yapmak gerekiyorsa,

Bu şekilde grup dışına geçen oyuncuya '**Artık Oyuncu**' denir. Artık oyuncunun nasıl seçileceği, 'Artık Oyuncu Seçim Kuralları' bölümünde verilmiştir.

3.4. Gerekli kaydırmalar yapıldıktan sonra, gruptaki oyuncular eşlendirme numaralarına göre sıralanır ve üst yarıdaki oyuncularla alt yarıdaki oyuncuların eşlendirilmesi denenir. Buna 'Öngörülen Eşlendirme' denir, rakip ve renk, uyum açısından gözden geçirilecektir. Gruptaki oyuncular 1, 2, 3.....n şeklinde numaralandırılırsa, öngörülen eşlendirme (renkleri dikkate almadan) şöyle olur: 1- (n/2+1); 2- (n/2+2). . . , n/2-n

3.5. Öngörülen eşleirmede daha önce oynamış iki oyuncunun eşlendirmesi çıkarsa, alttaki oyuncu grup içindeki bir başkasıyla değiş-tokuş yapılır. Renklerin eşitlenmesi ve sırasıyla değişebilmesi için, olanaklı olan diğer değiş-tokuşlar da yapılabilir. Değiş-tokuşun nasıl yapılacağı Değiş-Tokuş Kurallarında açıklanmıştır.

3.6. Kilitlenmiş Bir Medyan Grubunun Eşlendirmesi:

Medyan grubu eşlendirilemiyorsa, aşağıdakiler adım adım yapılarak açılmalıdır:

- Eğer, üst gruptan gelen artık oyuncu sayısı alttan gelenlerden çok ise, alt grubun ilk eşlendirmesi bozularak, bu eşlendirmenin iki oyuncusu artık oyuncu olarak orta gruba dahil edilir. Medyan grubu eşlendirmesine yeniden başlanır.
- Eğer, yukarıda anlatıldığı biçimde olmuyorsa, o zaman üst grubun en yakın eşlendirmesi bozularak, bu eşlendirmenin iki oyuncusu artık oyuncu olarak orta gruba dahil edilir. Medyan grubu eşlendirmesine yeniden başlanır.

4. Artık Oyuncu Seçim Kuralları

4.1. Artık oyuncu, eşit puanlı veya en yakın puanlı rakiplerle ya da grubu içindeki değiş-tokuşlara karşın uygun rakip bulunamadığı için başka bir gruba kaydırılan oyuncudur.

4.2. Aşağı doğru eşlendirme yaparken, artık oyuncu alt puan grubuna kaydırılır. Yukarı doğru eşlendirme yaparken, artık oyuncu üst puan grubuna kaydırılır.

Bir puan grubunun oyuncu sayısını çift yaparken, oyuncuların hak ettikleri rengi almalarını sağlayan ve farklı renklerle oynamış (oynayacak) oyuncuların sayısını azaltacak oyuncu, artık oyuncu olarak belirlenir. (Maksi turnuvalarda, aşağı doğru eşlendirme yaparken artık oyuncuyla grubun son sırasındaki oyuncu arasındaki kuvvet puanı farkı, en fazla 100 puan olmalıdır, aksi halde en alttaki oyuncu artık oyuncu olur. Yukarı doğru eşlendirme yaparken, artık oyuncuyla grubun ilk sırasındaki oyuncu arasındaki kuvvet puanı farkı en fazla 100 puan olmalıdır, aksi halde en üstteki oyuncu artık oyuncu olur).

Beyaz isteyen oyuncuların sayısı siyah isteyen oyuncuların sayısı aynı ise, aşağı doğru eşlendirirken grubun en altındaki, yukarı doğru eşlendirirken grubun en üstündeki oyuncusu kaydırılır.

- 4.3. Aşağı yönde artık oyuncu belirlenmesinde seçenek varsa, kaydırılan gruptaki daha öncelikli artık oyuncuların rakipleri belirlendikten sonra, kalanlar arasında uygun bir rakip bulunabilen en alt sıradaki oyuncu, artık oyuncu olur.
- 4.4. Yukarı yönde artık oyuncu belirlenmesinde seçenek varsa, kaydırılan gruptaki daha öncelikli artık oyuncuların rakipleri belirlendikten sonra, kalanlar arasında uygun bir rakip bulunabilen en üst sıradaki oyuncu, artık oyuncu olur.
- 4.5. Eğer, kaydırılan oyuncuya, yeni grubunda uygun bir rakip bulunamıyorsa, esas grubundan bir başka oyuncuyla değiştirilmelidir, yoksa bir sonraki gruba kaydırılacaktır.
- 4.6. Üst puan grubundan aşağıya kaymış artık oyuncuları içeren bir grup eşlendirilirken, ilk önce, en yüksek puanlı (puanlar eşitse en üst numaralı) artık oyuncu eşlendirilir.
 - 4.6.1. Üst puan grubundan aşağıya kaydırılmış artık oyuncuları içeren bir grup eşlendirilirken, daha üst numaralı artık oyuncu önce eşlendirilir.
 - 4.6.2. Farklı puanlarla aşağıya kaymış oyuncuları içeren bir puan grubu eşlendirirken, en üst puanlı gruptan gelenler önce eşlendirilir (Bu, her zaman en üst numaralı oyuncu değildir.)
 - 4.6.3. Aynı grup içinde aşağıdan ve yukarıdan gelmiş oyuncular varsa, (bu tabii ki orta grupta olur) önce aşağıya kayanlar, sonra yukarıya kayanlar ve nihayet kalan oyuncular eşlendirilir.
- 4.7. Alt puan grubundan yukarıya kaydırılmış artık oyuncuları içeren bir puan grubu

eşlendirilirken, ilk önce en düşük puanlı (puanlar eşitse en alt numaralı) artık oyuncu eşlendirilir.

4.7.1. Alt puan grubundan yukarıya kaydırılmış artık oyuncularını içeren bir grup eşlendirilirken (grubun ikinci yarısındaki), ilk önce en alt numaralı artık oyuncu eşlendirilir.

4.7.2. Farklı puanlarla yukarı kaymış oyuncularını içeren bir grubu eşlendirirken, en alt puanlı gruptan gelenler önce eşlendirilir. (Bu, her zaman en üst numaralı oyuncu değildir.)

4.7.3. Puan gruplarının ikinci yarısındaki bir grupta aşağıdan ve yukarıdan kaymış oyuncular varsa, önce yukarı kayanlar sonra aşağı kayanlar ve nihayet kalan oyuncular eşlendirilir.

4.8. Aşağı doğru eşlendirirken, artık oyuncu, rengi uygun olan en yüksek numaralı oyuncuyla eşlendirilir (maksimum turnuvalarda 100 puan aşağıya kadar gidilebilir). Yukarı doğru eşlendirirken, artık oyuncu, rengi uygun olan en düşük numaralı oyuncuyla eşlendirilir (maksimum turnuvalarda 100 puan aşağıya kadar gidilebilir).

4.9. Geçmişleri ve kayacakları grupta rakip bulabilme durumlarına göre dört tip artık oyuncu önem sırasına göre şöyle sıralanırlar

- a. Şu an bulunduğu gruba kayarak gelmiş ve bir sonraki grupta uygun rakip bulunamayan artık oyuncu,
- b. Şu an bulunduğu gruba kayarak gelmiş ve bir sonraki grupta uygun rakibi olan artık oyuncu,
- c. Bir sonraki grupta uygun rakip bulunamayan artık oyuncu,
- d. Bir sonraki grupta uygun bir rakibi olan artık oyuncu,

Artık oyuncu seçiminde, olanak varsa, aşağıdaki öncelik sırasına dikkat edilmelidir:

a tipi artık oyunculardan kaçınılır, b tipi artık oyunculardan kaçınılır, c tipi artık oyunculardan kaçınılır

4.10. Bir önceki turda kaydırılmış olan oyuncu aşağıdaki durumlara yol açıyorsa, grubun sayısını çift yapmak için kaydırılamaz.

- Yapılan bu işlem, Madde 4.9. a, b ve c maddelerinde tanımlanan türden artık oyuncular çıkmasına yol açmamalı,
- Yapılan bu işlem, gruptaki eşlendirme sayısını düşürmemeli,

5. Değiş-Tokuş Kuralları

5.1. Madde 3.4'de tanımlanan, öngörülen eşlendirme, eşlendirilecek oyuncuların daha önceki turlarda oynamaması koşulu yönünden gözden geçirilir. Ve

a. aşağı doğru eşlendirirken, gözden geçirme en üst numaralı oyuncuyla başlar; eşlendirme eşlendirilecek oyuncuların daha önceki turlarda oynamaması koşuluna aykırı ise, alt sıradaki oyuncu, uygun rakip bulunana dek değiştirilir; ya da,

b. yukarı doğru eşlendirirken, gözden geçirme en alt numaralı oyuncuyla başlar; eşlendirme eşlendirilecek oyuncuların daha önceki turlarda oynamaması koşuluna aykırı ise, üst sıradaki oyuncu, uygun rakip bulunana dek değiştirilir.

5.2. Aşağıdaki örnekte altı oyuncu vardır ve aşağı doğru eşlendirirken, gruptaki en üst numaralı oyuncu olan 1 numaralı oyuncuya uygun rakip bulunmaya çalışılır.

Altı oyunculu grubun öngörülen eşlendirmesi şöyledir:

1-4, 2-5, 3-6

Örneğin, daha önce oynadıkları için 1-4 uygun değilse, 4 ile 5 yer değiştirilir, o zaman: 1-5, 2-4, 3-6 olur.

1-5 eşlendirmesi de uygun değilse bir değişiklik daha yapılır. Öngörülen eşlendirme (1. sütun) ve 1 numaraya uygun rakip bulmak için yapılan sonraki değişiklikler şöyledir:

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

5.3. 1 numaraya uygun bir rakip bulduktan sonra, mesela 6 numara olabilir, 2 numaraya uygun rakip aranır.

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

5.4. 2 numaraya uygun bir rakip aranırken 1 numaraya da uygun bir rakip bırakılmış olmalıdır. Eğer bu yapılmıyorsa, mesela 1 ve 2 aralarında ve 6 numara haricinde grubun tüm oyuncularıyla oynamışlarsa, 1-6 eşlendirmesi tutulur ve 2 numara grup dışına kaydırılır ve

- a. puan grubunun orijinal sayısı tek ve grubun sayısını çift yapmak için en altta yer alan 7 numaralı oyuncu kaydırılmış ise, onun yerine 2 numara kaydırılır ve 7, gruba geri alınır,
- b. puan grubunun orijinal sayısı çiftse, kalan oyuncuların 2 ile beraber grubun en düşük numaralı oyuncusu, grubun sayısını çift tutmak için kaydırılır,

6. Renk Atama Kuralları

- 6.1. Elden geldiğinde, değiş-tokuş yoluyla her oyuncu sırayla renk değiştirecek; çift numaralı turlar sonunda eşit sayıda siyah ve beyazla oynamış olacaktır. Ayrıca,
 - a. hiçbir oyuncuya, bir renk üst üste üç defa verilmeyecek, ve,
 - b. hiçbir oyuncuya, bir renk üç fazla sayıda verilmeyecektir.
- 6.2. İlk gözden geçirme ve değiş-tokuşlardan sonra, eşlendirilen oyuncuların daha önce oynamamış olmaları sağlanabilir; ikinci gözden geçirmede gerekli yerlerde değiş-tokuş yapılarak olabildiğince her oyuncuya sırası gelen rengi verilir. Renk sayıları eşitlenir.
- 6.3. Eğer eşlendirilen oyuncuların birisi, son iki tur aynı renkte oynamışsa rengi değiştirilmelidir. Eğer her ikisi de son iki tur aynı rengi almış ve grup içinde de uygun rakip bulunamıyorsa, biri veya her ikisi de kaydırılır.
- 6.4. Eşlendirilen oyuncuların ikisi de son tur aynı renkle oynamışlarsa, sırayla geri giderek renk geçmişlerine bakılır ve kimin renk değiştireceği belirlenir. Medyan ya da medyan üzeri grupta yer alan oyuncuların, renk geçmişleri de aynı ise, üst sıradaki oyuncuya sırası gelen rengi, söz konusu olan çift sayılı bir tur ise eşitliği sağlayan rengi verilir. Medyan altı grupta yer alan oyuncuların, renk geçmişleri de aynı ise, alt sıradaki oyuncuya sırası gelen rengi, söz konusu olan çift sayılı bir tur ise, eşitliği sağlayan rengi verilir.
- 6.5. Tek turlarda, olanaklı olduğu ölçüde, her oyuncuya, bir renk diğerinden sadece bir fazla verilecektir.
- 6.6. Çift turlarda, olanaklı olduğu ölçüde, her oyuncuya aynı sayıda siyah ve beyaz renk verilecektir. Eşlendirilen her iki oyuncu da renk eşitlemesine gereksinim duyuyor ve başka oyuncularla da değiş-tokuş edilemiyorlarsa, Madde 6.4 uyarınca, kimin renginin eşitleneceğine renk geçmişine bakılarak karar verilir. Oyuncuların biri, bir rengi diğerinden iki fazla alacaktır. Madde 6.1.a ve 6.1. b'nin

ihlal edilmemesi ve ilk fırsatta oyuncuların renk eşitliğinin sağlanması koşuluyla buna izin verilir.

6.7. Maksi turnuvalarda değiş-tokuş için aday seçiminde, sözgelimi, oyunculara sırası gelen renklerinin verilmesi amacıyla yapılan değiş-tokuşlarda, rating farkının 100 puan ya da altında olması koşulu aranır.

7. Son Tur Uygulanabilecek İstisnalar

Son turda, daha önce oynamamışlarsa aynı puanda olan oyuncuların eşlendirilmesiyle renk eşitlemesi ve renklerin sırayla değişmesini düzenleyen maddelerden daha önceliklidir. Oyunculardan birinin aynı rengi üst üste 3 kez alması veya bir renkle diğerinden 3 fazla oynaması gerekse bile, böyledir.

B. Eşlendirme Örnekleri

1. Birinci Turun Eşlendirilmesi

1.1. Eğer oyuncu sayısı tek ise, kuvvet puanı sıralamasında en altta olan tur atlar.

1.2. Bir numaralı oyuncunun rengi kurayla belirlenir; listenin üst yarısındaki diğer tek numaralı oyuncular da 1 numaranın rengini alırlar. 2 numara ve üst yarıdaki diğer çift numaralar diğer rengi alırlar.

Kura çekimine bağlı olarak, 40 oyunculu bir turnuvanın ilk tur eşlendirmesi ya 1–21, 22–2, 3–23, 24–4 ya da, 21–1, 2–22, 23–3, 4–24. . . 20–40 şeklinde olur, ilk yazılan oyuncu beyazdır. Renklerin kurayla belirlendiği tek durum budur.

1.3. Oyunlarını kazanan oyuncular birer (1) puan, beraberlik yapanlar yarımşar ($\frac{1}{2}$) puan, kaybedenler ise sıfır (0) puan alır.

2. İkinci Tur

2.1. Oyuncular puanlarına göre gruplanırlar.

2.2. Tur Atlama. Oyuncuların sayısı tekse, Madde 8'de açıklandığı gibi bir oyuncu tur atlar.

2.3. Eşlendirme en üst puan grubuyla (1 puan) başlar, en düşük puan grubuyla (0 puan) devam eder ve medyan grubuyla (0, 5) son bulur.

İsviçre Sistemi (Lim) Eşlendirme Örneği

Turnuva için kayıt yaptıran 15 oyuncu rating ve unvanlarına göre sıralanmıştır.

Birinci Tur

1 numaralı oyuncunun rengi beyaz olarak saptandı. Bütün oyuncular başlangıçta sıfır puandadır. Homojen bir gruptur.

- Tüm grup iki parçaya ayrılırsa 1,2,3,4,5,6,7 (S_1) '**Üst Grup**', 8,9,10,11,12,13,14,15 (S_2) '**Alt Grup**' olarak karşımıza çıkar.
- Yan yana gelen kartlar eşlendirilecektir. (S_1) de 7 oyuncu vardır (p) ve alt gruplarda anlatıldığı gibi 7 eşlendirme yapılacaktır.
- Oyuncu sayısı tek olduğu için 15 numaralı oyuncu tur atlayacaktır. Rakip ve renk yoktur, 1 puan almıştır.

x =Eşlendirme sayısı,
 w =renk tercihi beyaz olan oyuncuların sayısı,
 b =renk tercihi siyah olan oyuncuların sayısı,
 q =puan grubundaki oyuncu sayısının yarısı,

$b > w$ olduğunda $x = b - q$

$b < w$ olduğunda $x = w - q$

formülü ile kılacak renk sayısı bulunur.

Sıra no	Unvan	İsim	rtg
1	GM	Salih	2600
2	GM	Ertan	2570
3	IM	Mehmet	2480
4		Sibel	2460
5	IM	Erdoğan	2420
6	WGM	Emine	2420
7	IM	Tarik	2410
8	FM	Murat	2350
9	GM	Ebubekir	2330
10	FM	Emel	2310
11	WIM	Türkan	2310
12	WFM	Elif	2310
13		Kaya	2250
14	CM	Can	2220
15	WFM	Canan	2220

Tur:1		Tarih:	
Masa	NO	SONUC	NO
1	1	1 - 0	8
2	9	0 - 1	2
3	3	0 - 1	10
4	11	1 - 0	4
5	5	½ - ½	12
6	13	0 - 1	6
7	7	1 - 0	14
8	15	1 Tur	

Eşlendirmede, oyuncuların renkleri, 1 numaralı oyuncunun rengine göre belirlendi. Birinci tur eşlendirmesine göre, oyunlar sonunda elde edilen sonuçlar da çizelgede yer aldığı gibidir.

1 Puan		
Oyuncu no	1.tur rakibi	1.tur rengi
1	8	B
2	9	S
6	13	S
7	14	B
10	3	S
11	4	B
15	T	-

½ Puan		
Oyuncu no	1.tur rakibi	1.tur rengi
5	12	B
12	5	S

0 Puan		
Oyuncu no	1.tur rakibi	1.tur rengi
3	10	B
4	11	S
8	1	S
9	2	B
13	6	B
14	7	S

İkinci Tur

- Oynanmış olan tur sayısının yarısı kadar puan almış oyuncular (yarım -½- puanlı oyuncuların bulunduğu grup) '**Medyan**' (orta) puan grubunu oluşturur.
- Medyan üstüne (bir puanlı oyuncuların bulunduğu grup) '**Üst Medyan Grubu**', medyan altına da (sıfır puanlı oyuncuların bulunduğu grup) '**Alt Medyan Grubu**' denildiğini anımsayalım.

Bir (1) puanlı oyuncuların bulunduğu MEDYAN grubun eşlendirmesi

- **Eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılacaktır.**
- S_1 de üç sporcu vardır ve p yani eşlendirme sayısı da üç olacaktır.
- Renk uyumunun gözetilmesi gerekir. Birinci turda oynamadan 1 puan alan, tur atlayan oyuncu, sonraki turda kaydırılamayacaktır.
- Bu nedenle S_2 'de, renk uyumu yer değiştirmeyeyle sağlanacak, medyan grubuna başka bir oyuncu kayacaktır.
- S_2 'de 7 ile 10 yer değiştirerek renk uyumu sağlanmıştır.
- 11 medyan grubuna kaydırıldı, 15 numaralı oyuncu 1 puan grubunda eşlendirildi.

	1 Puan		
S_1	1	8	B
	2	9	S
	6	13	S
S_2	7	14	B
	10	3	S
	11	4	B
	15	T	-

Masa	Beyaz	Siyah
1	10	1
2	2	7
3	6	15

Sıfır (0) puanlı oyuncuların bulunduğu ALT MEDYAN grubunun eşlendirmesi

- **Eşlendirme aşağıdan yukarıya doğru yapılacaktır.**
- Sıra numarası en büyük olan oyuncu, 14 numaralı oyuncu, tur atlayacaktır. Öncelikli işlem budur.
- 3 numaralı oyuncu medyan grubuna kaydırılacaktır.
- Henüz sıfır puanda oldukları için oyuncuların birbirleriyle oynamaları olasılığı yoktur.
- Renk uyumsuzluğu oluşmamıştır. Yer değiştirme yapılmayacaktır.

	0 Puan		
S_1	3	10	B
	4	11	S
	8	1	S
S_2	9	2	B
	13	6	B
	14	7	S

Masa	Beyaz	Siyah
6	4	9
7	8	13

Yarım (1½) puanlı oyuncuların bulunduğu MEDYAN grubunun eşlendirmesi

Medyan grubunun eşlendirilmesinde önce yukarıdan kayan oyuncuya (11 numaralı oyuncu) rakip aranacak, sonra aşağıdan bu gruba kayan oyuncu (3 numaralı oyuncu) öncelikli olarak eşlendirilecektir. Grubun homojen gibi değerlendirileceğini anımsayınız.

- **Eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılacaktır.**
- Grupta, 11'e eş aranırken ½ puanlı ilk rakip seçeneği 5 olacaktır. Renk uyumsuzluğunun olduğu görülüyor. Öyleyse 12, 11'e rakip olabilir mi? Olur.
- Böylece renk sorunu çözülmüş oldu. Ancak, bu kez 3 ile 5'in eşlenmesinde renk uyumsuzluğu ortaya çıkmaktadır. Sonuç olarak grupta renk sorunu çözülememiştir.
- Bu bölümde renk sorununun giderilmesi için başka bir işlem yapılacaktır. Alt medyan grubunda eşlendirme yenilenecek medyan grubunun eşlendirmesinde renk uyumu sağlanacaktır.
- Bu işlem nasıl olacak? Anımsanacağı gibi bu grupta sıfır puanlı oyuncular vardı. Üst gruba (medyan grubuna) kayan oyuncuyu değiştireceğiz. 3 nolu oyuncu kendi puan grubunda yer alırken artık oyuncu 4 nolu oyuncu olacaktır.
- Tur atlayan oyuncunun da değişmesi gerekecektir ki sıfır puanlı oyuncuların bulunduğu

½ Puan			
S ₁			
	5	12	B
S ₂			
	12	5	S

grupta da renk sorunu yaşanmasın.

- Böylece sıfır puanlı grupta S₂'de yer değiştirme yaparak renk sorununu da gidermiş olacağız. Eşlendirme şöyle olacak. 3:14, 9:8, 13 Tur.
- Medyan grubuna, üst medyan grubundan 11 nolu oyuncu, alt medyan grubundan da 4 nolu oyuncu artık oyuncu olarak gelmişti.
- 11 nolu oyuncuyu önce eşlendireceğiz. Renk uyumu açısından 12 ile 11, 4 ile de 5 eşlenecektir.

Tur:2		Tarih:	
Masa No	NO	SONUC	NO
1	10	0 – 1	1
2	2	1 – 0	7
3	6	$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	15
4	12	$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	11
5	4	0 – 1	5
6	3	1 – 0	14
7	9	$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	8
8	13	1 Tur	

Masa	Beyaz	Siyah
6	3	14
7	9	8

Masa	Beyaz	Siyah
4	12	11
5	4	5

Üçüncü Tur

İkinci turun sonunda beş puan grubu oluşmuştur. 2 ve 1,5 puanlı oyuncular üst medyan, 0,5 ve 0 puanlı oyuncular alt medyan, 1 puanlı oyuncular da medyan grubunu oluştururlar.

İki (2) puanlı oyuncuların bulunduğu ÜST MEDYAN grubunun eşlendirmesi

- Eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılacaktır.
- S₁'de bir oyuncu eşlendirme sayısı bir'dir. 1 ve 2 numaralı oyuncuların birbirleriyle oynamadıkları, renk uyumsuzluğu yok, eşlendirilebilirler. Her iki oyuncu da sırası gelen rengi alacaklardır.

Bir buçuk (1½) puanlı oyuncuların bulunduğu ÜST MEDYAN grubunun eşlendirmesi

- Eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılacaktır.
- 5-11 oynayabilir. Ancak renk uyumsuzluğu var.
- 6-15 daha önce oynamışlardı bu turda eşlendirilemezler. Yer değiştirme yapılır.
- 15-5 ve 11-6 eşlendirilir.

Dikkat edilirse 5 nolu oyuncu sırası gelen rengi alması gerekirken, renk tekrarı yaptı. 15 nolu oyuncu, -SS durumuna düşecekti, bu durumu oluşturmamak için 5 nolu oyuncuya renk tekrarı yaptırıldı.

Eğer 6 ile 11 de oynamış olsalardı ne olacaktı? Yanıt: S₁ de değiş-tokuş yapılarak 5:6 ve 15:11 eşlendirmesi gerçekleştirilecekti.

2 Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	1	8 B	10 S
S ₂	2	9 S	7 B

Masa	Beyaz	Siyah
4	1	2

1 ½ Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	5	12 B	4 S
	6	13 S	15 B
S ₂	11	4 B	12 S
	15	-	6 S

Masa	Beyaz	Siyah
2	15	5
3	11	6

Sıfır (0) puanlı oyuncuların bulunduğu ALT MEDYAN grubunun eşlendirmesi

- Eşlendirme aşağıdan yukarıdan doğru yapılacaktır.
- 4 numaralı oyuncu tur atlar.
- 3 numaralı oyuncu artık oyuncu olarak işlem görür ve yukarıya kaydırılır.

Bir deneme: Ola ki en küçük puan grubunda bir oyuncu olsa idi ve daha önce tur atlamış olsa idi, ne yapacaktık? Yanıt: Bir üstte bulunan puan grubunun en büyük sıra numaralı oyuncusu, koşullar uyuyorsa, tur atlayacaktı. Bu kez en küçük puan grubunda bulunan tek oyuncu bir üstteki puan grubundan bir sporcu ile eşlenecekti.

Yarım (1/2) puanlı oyuncuların bulunduğu ALT MEDYAN grubunun eşlendirmesi

- Artık oyuncu olan 3 numaralı oyuncu öncelikle eşlendirilir.
- 9-3 eşlendirmesi olanaklı olmakla birlikte renk tekrarı oluşacaktır.
- Bunun yerine 3-8 eşlendirmesi tercih edilir.
- 9 numaralı oyuncu, bu grupta tek kalarak, medyan grubuna, artık oyuncu olarak kaydı.

0 Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	3	10 B	14 S
S ₂	4	11 S	5 B

Masa	Beyaz	Siyah
7	3	8

½ Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	8	1 S	9 B
S ₂	9	2 B	8 S

Bir (1) puanlı oyuncuların bulunduğu MEDYAN grubunun eşlendirmesi

Bu grubun eşlendirmesi üst medyan grubunda olduğu gibi yapılır.

- **Eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılacaktır.**
- Bu grupta önce artık oyuncu eşlendirilecektir. Buna göre eşlendirme 9-14 olacaktır.
- Bu gruba dışarıdan gelen, kayan, oyuncu eşlendirildiğine göre homojen bir grup olarak eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılır.
- S₁'de iki oyuncu vardır ve p, iki eşlendirme olacaktır. 7-12 ve 10-13 eşlendirmesi gerçekleştirilir.
- Her iki eşlendirmede de oyuncular sırası gelen renklerini aldılar.

Tur:3		Tarih:	
Masa	NO	SONUC	NO
1	1		2
2	15		5
3	11		6
4	7		12
5	10		13
6	9		14
7	3		8
8	4	1 Tur	

1 Puan			
	Oyuncu no	1.Tur Rakip/Renk	2.Tur Rakip/Renk
S ₁	7	14 B	2 S
	10	2 B	8 S
S ₂	12	5 S	11 B
	13	6 B	-
	14	7 S	3 B

Masa	Beyaz	Siyah
4	7	12
5	10	13
6	9	14

Ve Sonra

1. Sonraki turlarda bu işlemler her defasında yine gerçekleştirilir. Eşlendirmeye üst medyan grubunun en büyük puan grubundan başlanır. Her puan grubu alt ve üst grup olarak ayrılır. İki grup eşlendirilir. Eşlendirme işlemi medyan grubuna kadar yapılır.
2. Üst medyan grubunun eşlendirilmesinde sırası gelen rengi sıra numarası en küçük oyuncu alır.
3. Eşlendirme yukarıdan aşağıya doğru yapılır.
4. Varsa tur atlama işlemi yapıldıktan sonra eşlendirmeye alt medyan grubunun en küçük puan grubundan başlanır. Burada da puan grupları alt ve üst grup olarak ayrılır. (S_1, S_2) Alt ve üst gruplar eşlendirilir.
5. Alt medyan grubunun eşlendirilmesinde, sırası gelen rengi, sıra numarası en büyük oyuncu alır.
6. Eşlendirme aşağıdan yukarıya doğru yapılır.
7. Eşlendirme yapılırken daha önce oynamış iki sporcunun eşlendirilmesi gibi bir durum varsa, grup içinde '**Yer Değiştirme**' yapılır. Aynı yer değiştirme işlemi renk uyumu için de yapılır. Bu işlemde öncelik daha önce oynamış olmaları yönünde kullanılır.
8. Renk uyumsuzluğunun o grupta kaç tane olduğu saptanır. Renk uyumu için yer değiştirme işlemi yapılmasına karşın tekrardan kurtulmak olanaklı değilse, tekrar işlemi, ilk karşılaşılan oyunculara gerçekleştirilmelidir.
9. Medyan grubunun eşlendirilmesi üst medyan grubunda olduğu gibidir.
10. Artık oyuncuların eşlendirilmesinde, aşağı doğru eşlendirme yapılıyorsa alt puan grubuna, yukarı doğru eşlendirme yapılıyorsa üst puan grubuna kaydırılır. Kaydırma işlemi renk atamaları ve oyuncu seçimi işleminden sonra yapılır.
11. Alt veya üst puan gruplarına kaydırılan oyunculara o grupta uygun rakip olup olmadığı denetlenir.
12. Yukarıdan aşağıya kaymış artık oyuncuların bulunduğu grup eşlendirilirken, kayan oyuncu/oyuncular öncelikli olarak eşlendirilir.
13. Bu tür eşlendirmede sırası gelen rengi, sıra numarasına göre değil puana göre saptamak gerekecektir.
14. Farklı puanlarla aşağıya kaymış oyuncuların yer aldığı grup eşlendirilirken, en üst puan grubundan gelen oyuncular önce eşlendirilir

15. Aynı grup içinde hem aşağıdan hem de yukarıdan kaymış oyuncuların bulunduğu bir grupta (medyan grubu) önce aşağıya kayanlar, sonra da yukarıya kayanlar eşlendirilir.
16. Alt puan grubundan yukarıya kaydırılmış artık oyuncuları içeren bir puan grubu eşlendirilirken, ilk önce en düşük puanlı (puanlar eşitse en alt numaralı) artık oyuncu eşlendirilir
17. Farklı puanlarla yukarıya kayan oyuncuların eşlendirilmesine, en küçük puanlı oyunculardan başlanır.
18. Eşlendirme sırasında oyuncular, olası ölçüde sırayla renk değiştirirler. Çift numaralı turlarda renk sayısının eşitlenmesi gerekir.
19. Hiçbir oyuncuya üst üste üç kez aynı renk verilmeyecektir. Son iki tur aynı rengi alan oyuncu, bir sonraki turda kesinlikle diğer rengi alacaktır.
20. Bir oyuncu, bir rengi diğerinden en çok iki fazla alabilir.

1.4. DUBOV İSVİÇRE SİSTEMİ EŞLENDİRME KURALLARI (Ratinge Dayanan)

Dubov, İsviçre Sistemi yarışma içerisinde, oyuncuların daha iyi sıralanmasını amaçlar. Aynı puan grubunda kuvvet puanı yüksek olanın değil, kuvvet puanına göre performansı yüksek oyuncunun üst sıralarda olmasını sağlar. Yüksek kuvvet puanlı oyuncuların, sonraki turlarda düşük kuvvet puanlı oyuncularla oynaması, benzer şekilde düşük kuvvet puanlı oyuncuların sonraki turlarda yüksek kuvvet puanlı oyuncularla oynaması sağlandığından; turnuva bitiminde incelendiğinde, aynı puan grubunun kuvvet puanı performanslarının birbirine yakın olduğu görülür. Eşlendirmeye yönelik kuralların yanı sıra örnek bir eşlendirme de anlatılacaktır.

1. Tanımlar

R:Oyuncunun kuvvet puanı

ARO:Oyuncunun rakiplerinin kuvvet puanı ortalamasını anlatır.

Eşlendirme için her tur sonunda ARO hesaplanacaktır.

Oyuncu, daha önceki turlarda siyah renkle fazla oynadı ise,

Oyuncunun, renkleri eşit ama son oynadığı renk siyah ise oyuncunun sırası gelen rengi beyaz olacaktır.

Oyuncu, daha önceki turlarda beyaz renkle fazla oynadı ise,

Oyuncunun, renkleri eşit ama son oynadığı renk beyaz ise, oyuncunun sırası gelen rengi siyah olacaktır.

2. Eşlendirme Koşulları

- 2.1. Daha önce oynamış iki oyuncu tekrar eşlendirilmez,
- 2.2. Daha önce oynamadan puan almış bir oyuncu tur atlayamaz,
- 2.3. Oyuncunun oynadığı siyah ve beyaz renkler arasındaki fark 2'den fazla olamaz,
- 2.4. Bir oyuncu üst üste üç kez aynı rengi alamaz,
- 2.5. Son turun dışında, bir oyuncu, üst üste iki ya da toplam olarak üçten fazla üst gruba kaydırılmaz (turnuva, 10 tur veya üzerinde oynanıyor ise dört kez de kaydırma yapılabilir),
- 2.6. Eğer, 2.3 veya 2.4'e uymak olanaklı değilse, bir oyuncu bir renk alt grubundan diğer renk alt grubuna geçirilemez.

3. Renk Ataması

Eşlendirmede, iki oyuncunun renk ataması yapılırken sırayla aşağıda belirtilen yöntemlere uyulur.

- Her iki oyuncuya da sırası gelen renk verilir,
- Daha önce oynanan siyah ve beyaz renk sayısı eşitlenir,
- Son turdan ilk tura doğru giderek, ilk renk farklılığının gerçekleştiği renklerin tersi verilir, ARO'su yüksek oyuncuya beyaz renk verilir,
- Kuvvet Puanı düşük olan oyuncuya beyaz renk verilir.

Wbbwbwbw b

bwbwbwbw w

örneğe göre 3.a ve b renk ataması çözülmüdü. 3.c'ye göre geriye doğru gidildi ve 4. turda farklı renge ulaşılır. Bu duruma göre oynanacak turda 4. turun tersi renk verildi.

wbwbwbwb

wbwbwbwb

böyle bir durumda 3.c yetmeyecektir ve 3.d uygulanacaktır.

4. Oyuncu Sayısının Tek Olması Durumu

En alttaki puan grubunun en düşük kuvvet puanına sahip oyuncu tur atlar. Her iki renk alt grubunda da en düşük renge sahip oyuncular varsa, renk önceliğine göre tur atlatılır ve aynı en düşük kuvvet puanına sahip birden fazla oyuncu varsa, en yüksek ARO'ya sahip olan oyuncu tur atlatılır.

5. İlk Tur Eşlendirmesi

Oyuncular, kuvvet puanına göre sıralanır. Liste iki eşit parçaya bölünür. Üst yarıdaki oyuncularla alt yarıdaki oyuncular yan yana getirilerek karşılıklı olarak eşlendirilir. İlk masa için renk kurası çekilir, renk ataması yapılır. Böylece, birinci masanın renk atamasına göre, tek numaralı masalar birinci masayla aynı renkle, çift numaralı masalar birinci masayla ters renkte oynarlar. Oyuncu sayısı tek ise listenin en altındaki oyuncu tur atlar. (Birinci tur eşlendirmede, daha önce ele alınan, diğer İsviçre sistemi eşlendirmede olduğu gibi aynı eşlendirme elde edilir)

6. Diğer Turlar İçin Standart Eşlendirme Prosedürü

6.1. Standart Koşullar:

(Diğer durumlar için bkz. Madde 7)

Aynı puanlı oyuncuların sayısı çift ve beyaz renkle oynaması gereken oyuncu sayısı siyah renkle oynaması gereken oyuncu sayısı eşit olacaktır.

6.2. İlk Deneme

Beyaz oynayacak olan oyuncular ARO sırasına göre artan çoğunlukta (küçükten büyüğe) sıralanır. ARO eşitliği durumunda, kuvvet puanı düşük olan oyuncu, daha üstte olacaktır. ARO ve kuvvet puanının da eşit olması durumunda, oyuncular alfabetik olarak sıralanır.

Siyah renkle oynayacak olan oyuncular, kuvvet puanına göre azalan çoğunlukta (büyükten küçüğe) sıralanır. Kuvvet puanının eşit olması durumunda, ARO'su daha büyük olan oyuncu daha üstte yer alır. ARO ve kuvvet puanının da eşit olması durumunda, oyuncular alfabetik olarak sıralanır. Her iki sıralama yan yana getirilerek dizilir. Eşleştirme görülür.

Beyaz (ARO)	Siyah (Kuvvet)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

Bu eşleştirmede oyuncuların daha önce oynayıp oynamadıklarına dikkat etmek gerekir.

6.3. Eşleştirmede İyileştirmeler

Eğer oyuncular daha önce oynamışlarsa, beyaz renkle oynayacak olan oyuncu aşağıya doğru, ilk oynayabileceği siyah renkli oyuncuyla eşlendirilir. Bu işlem, grubun son sırasında olursa, o zaman bir üstteki sıraya bakılır. Eşlendirmesi yapılacak olan beyaz renkli oyuncu, diğer tüm siyah renkli oyuncularla oynamış ise, bir üstteki eşleştirme bozularak rakip aranır. Bu durumda da eşleştirme gerçekleştirilemiyor ise, eşleştirme sağlanıncaya değin bir üst sıraya bakılır.

Eşlendirmesi yapılacak olan beyaz renkli oyuncu gruptaki tüm siyah renkli oyuncularla oynamış ise, kendi sırasının bir altındaki beyaz oyuncuya bakılır, sütun sonuna kadar taranır. Bu yönde rakip bulunamaz ise, bir üsttekenden başlayarak sütun başa kadar taranarak, rakip bulunmaya çalışılır. Renk için renk atama kuralları uygulanır.

4 12

7 15

9 17 aynı puan grubundalar. 4 daha önce 12 ve 15 ile oynamış olsun. O zaman;

4-17

7-12

9-15 eşlendirilir. (4 alta gidilerek oynayabileceği ilk siyah oyuncuyla 17 ile oynayacak)

Değiş-Tokuş Dubov mantığına aykırı; kaydırmak gerek çünkü düşük ARO' lu oyuncunun olağan ölçüde yüksek kuvvet puanlı oyuncu ile oynaması gerekir.

6.4. Kaydırmalar

Amaç, bir gruptaki tüm oyuncuları eşlendirmektir.

Eğer böylesi eşlendirme olanaklı kılınmıyor ise, eşlendirilemeyen oyuncular bir alt puan grubuna kaydırılır. Bu tür oyuncular, madde 8 uyarınca eşlendirilecektir.

Eğer artık oyuncular için seçenekler varsa, aşağıda sıralanan özellikler dikkate alınarak, öncelik sırasına göre seçilir.

- Bir üst gruptan kaymamış ve bir alt grupta eşlendirilebilen oyuncu,
- Bir üst gruptan kaymamış ve bir alt grupta eşlendirilemeyen oyuncu,
- Bir üst gruptan kaymış ve bir alt grupta eşlendirilebilen oyuncu,
- Bir üst gruptan kaymış ve bir alt grupta eşlendirilemeyen oyuncu

7. Oyuncuların Yer Değiştirmesi

Madde 6 koşullarını karşılayabilmek için standart eşlendirme yordamı tam olarak uygulanamıyor ise, değişiklikler sırayla yapılacaktır.

7.1. Eğer bir oyuncu gruptaki tüm oyuncularla oynamışsa, olanaklı ise bir alttaki puan grubundan bu oyuncuyla oynamamış ve renk atama kurallarına uygun bir oyuncu bu gruba alınır. Gruba alınacak oyuncunun sırayla şu koşulları sağlaması gerekir.

- Oyuncunun sırası gelen rengi, eşlendirme sorunu olan oyuncunun tersi olacaktır,
- Eğer olanaklı ise gruba alınacak oyuncu, o gruptaki en yüksek kuvvet puanına sahip oyuncu olmalıdır,

c. (b) ye göre en yüksek kuvvet puanına sahip birden çok oyuncu varsa, bu kez, bu oyuncular arasından en düşük ARO'su olan oyuncu tercih edilecektir.

7.2. Eğer bir grupta oyuncu sayısı tek ise, olanaklı olduğu ölçüde bir alt gruptan, bu gruptaki oyuncuların en azından biriyle oynamamış ve renk atama kurallarına uygun eşlendirilebilecek bir oyuncu, bu gruba alınır.

Gruba alınacak oyuncunun sırsala şu koşulları sağlaması gerekir.

- a. Sırası gelen renk, grubun çoğunluk renginin tersi olacaktır,
- b. Eğer olanaklı ise, en yüksek kuvvet puanlı oyuncu gruba alınacaktır,
- c. (b) ye göre en yüksek kuvvet puanına sahip birden çok oyuncu varsa, bu kez bu oyuncular arasından en düşük ARO'su olan oyuncu tercih edilecektir.

7.3. Eğer gruptaki oyuncu sayısı çift ve beyaz renk sırası gelen oyuncu sayısı, siyah renk sırası gelen oyuncu sayısından $(2n)$ kadar fazla ise; en düşük ARO ya sahip oyunculardan başlayarak, (n) kadar beyaz renk sırası gelmiş oyuncu, siyah renk sırası gelmiş oyuncuların alt grubuna alınır. Hem ARO, hem de (R) tamamen aynı ise, alfabetik sıra yapılarak, önce olanlar kaydırılır.

7.4. Eğer gruptaki oyuncu sayısı çift ve siyah renk sırası gelen oyuncu sayısı, beyaz renk sırası gelen oyuncu sayısından $(2n)$ kadar fazla ise; en yüksek ARO ya sahip oyunculardan başlayarak, (n) kadar siyah renk sırası gelmiş oyuncu, beyaz renk sırası gelmiş oyuncuların alt grubuna alınır. Hem ARO, hem de (R) tamamen aynı ise, alfabetik sıra yapılarak, önce olanlar kaydırılır.

(Gruptaki oyuncu sayısı tek ise 7.2 ye göre oyuncu kaydırılır. Çift ama beyaz siyah isteyen oyuncu sayısı eşit değil ise farkın yarısı kadar oyuncu eksik olan renge kaydırılır.)

8. Artık Oyuncu İşlemleri

8.1. Artık oyuncuların eşlendirilmesinde öncelik sırası şöyle olacaktır.

- a. Madde 6.2 de anılan, beyazla oynama sırası gelmiş artık oyuncular,
- b. Madde 6.2 de anılan, siyahla oynama sırası gelmiş artık oyuncular,

Beyazla oynama sırası gelmiş artık oyuncudan başlayarak, en alttaki artık oyuncuya kadar, bir beyazdan, bir siyahtan sırasıyla birer birer eşlendirmeleri yapılır.

8.2. Artık Oyuncuların Eşlendirilmesi

Artık oyuncuların her biri, en yüksek kuvvet puanına sahip rakiple eşlendirilir, eğer olanaklı ise sırası gelen renk ters olmalıdır. Eğer eşlendirilmesi olanaklı olan birden fazla rakip var ise, ARO'su düşük olan tercih edilir.

9. Son Notlar

Oyuncuların, kendi eşlendirmelerini hesaplayabilmeleri için, her tur sonunda, ARO listesi hesaplanarak duyurulmalıdır.

Burada sıralanan kuralların uygulanmasıyla tam olarak çözümlenemeyen durumların oluşması durumunda; hakem, temel esaslardan ayrılmadan akılcı ve tarafsız olarak hareket eder.

İsviçre Sistemi (Dubov) Eşlendirme Örneği

Birinci tur daha önce anlatılan yöntemle gerçekleştirilir. Madde 5 e göre tur eşlendirmesi aşağıdaki biçimde oluřtu.

1	2600
2	2550
3	2500
4	2450
5	2400
6	2350
7	2300
8	2300
9	2300
10	2300
11	2250
12	2200
13	2150
14	2100
15	2100
16	2100
17	2050
18	2050
19	2050
20	2050
21	2000

Tur:1		Tarih:	
MASA NO	NO	SONUC	NO
1	1	1 - 0	11
2	12	0- 1	2
3	3	1 - 0	13
4	14	$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	4
5	5	$\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$	15
6	16	1 – 0	6
7	7	1 – 0	17
8	18	0 – 1	8
9	9	1 – 0	19
10	20	1 – 0	10
11	21	1 Tur	

Tur sonunda da alınan sonuçlar tabloda yansıtılmıştır.

İkinci Tur

SATRANÇ TURNUVALARI TUR SONUÇ ÇİZELGESİ							
Turnuva Adı:				Tur 2	Tarih		
Oyuncu No	Rating	Sonuç	Renk	Rrakip No	Rakip rating	Puan	ARO
1	2600	1	w	11	2250	1	2250
2	2550	1	b	12	2200	1	2200
3	2500	1	w	13	2150	1	2150
7	2300	1	w	17	2050	1	2050
8	2300	1	b	18	2050	1	2050
9	2300	1	w	19	2050	1	2050
16	2100	1	w	6	2350	1	2350
21	2000	1	-		0	1	0
4	2450	0,5	b	14	2100	0,5	2100
5	2400	0,5	w	15	2100	0,5	2100
14	2100	0,5	w	4	2450	0,5	2450
15	2100	0,5	b	5	2400	0,5	2400
6	2350	0	b	16	2100	0	2100
10	2300	0	b	20	2050	0	2050
11	2250	0	b	1	2600	0	2600
12	2200	0	w	2	2550	0	2550
13	2150	0	b	3	2500	0	2500
17	2050	0	b	7	2300	0	2300
18	2050	0	w	8	2300	0	2300
19	2050	0	b	9	2300	0	2300
20	2050	0	w	10	2300	0	2300

İkinci tur için, oyuncular aldıkları puanlara göre puan gruplarına ayrılırlar. Her oyuncunun rakiplerinin kuvvet puanı ortalaması alınır. Henüz birinci tur sonucu olduğundan rakiplerin kuvvet puanları, ARO olarak kullanılacaktır. Yan taraftaki tablo bu durumu yansıtmaktadır.

6.2	Rat	Aro		Rat	Aro	
21	2000	0	1	2600	2250	
8	2300	2050	3	2500	2150	
2	2550	2200	7	2350	2050	
16	2100	2350	9	2300	2050	
			16	2100	2350	7.4

Bir puanlı oyuncular tabloda olduğu gibi sıralandılar.

6.2 de anlatılmıştı. Beyaz oynayacak olan oyuncular ARO sırasına göre artan çoğunlukta-küçükten büyüğe-, siyah renk ile oynayacak olan oyuncular kuvvet puanına göre azalan çoğunlukta-büyükten küçüğe- sıralandılar.

4	2450	2100	5	2400	2100
15	2100	2400	14	2100	2450

½ puanlı oyuncular yan taraftaki baloda olduğu gibi yer aldı.

10	2300	2050			
6	2350	2100			
19	2050	2300	6	2350	2100
17	2100	2300	10	2300	2050
13	2150	2500	12	2200	2550
11	2250	2600	18	2050	2300

Sıfır puanlı oyuncuların 7.3 e göre sıralanarak eşleştirme yapıldı.

MASA NO	NO	SONUC	NO
1	21	0 – 1	1
2	8	½ - ½	3
3	2	½ - ½	7
4	16	0 – 1	9
5	4	1 – 0	5
6	15	½ - ½	14
7	19	0 – 1	6
8	17	1 – 0	10
9	13	½ - ½	12
10	11	1 – 0	18
11	20	1 Tur	

Üçüncü Tur

Elde edilen sonuçlara göre, oyuncular, yine puan gruplarına ayrılarak 2 tur boyunca oynadıkları rakiplerinin kuvvet puanlarının ortalaması bulunur.

		Rat	Aro		Rat	Aro	
	9	2300	2075				
	1	2600	2125	9	2300	2075	7.3.
	3	2500	2225	2	2550	2250	
	7	2300	2300	4	2450	2250	
	6	2350	2075	8	2300	2275	
7.2.	6	2350	2075				
	14	2100	2275	11	2250	2325	
	12	2200	2350	16	2100	2325	6.2
	21	2000	2600	15	2100	2250	
	20	2050	2300	17	2050	2300	
				20	2050	2300	
				21	2000	2600	7.4
	5	2400	2275				
7.2.	12	2200	2350	13	2150	2350	

- 2.tur sonuçlarına göre sıralama yapılır. 2 puan grubunda m.7.3 e göre 9 renk kırar,
- 1.5 puan grubunda 7.2 ye göre 6 numaralı oyuncu üst guruba kaydırılır,
- 1 puanlı oyuncuların bulunduğu grupta, 6.2'ye göre 16,15 in üzerine yazılır. 7.2'ye göre, 12 üst gruba kaydırılır. 7.4'e göre, 21 ve 20 renk kırar,
- ½ puan grubu, olağan şekilde eşlendirilir,
- 4' e göre 19 tur atlar.
- 0 puan grubu olağan şekilde eşlendirilir

SATRANÇ TURNUVALARI TUR SONUÇ ÇİZELGESİ								
Turnuva Adı:				Tur 2	Tarih			
Oyuncu No	Rating	Renk 1. tur	Renk 2. tur	Sonuç	Rakip No	Rakip Rating	Puan	Aro
1	2600	w	b	1	21	2000	2	2125
9	2300	w	b	1	16	2100	2	2075
7	2300	w	b	0,5	2	2550	1,5	2300
8	2300	b	w	0,5	3	2500	1,5	2275
2	2550	b	w	0,5	7	2300	1,5	2250
4	2450	b	w	1	5	2400	1,5	2250
3	2500	w	b	0,5	8	2300	1,5	2225
21	2000	-	w	0	1	2600	1	2600
11	2250	b	w	1	18	2050	1	2325
16	2100	w	w	0	9	2300	1	2325
17	2050	b	w	1	10	2300	1	2300
20	2050	w	-	1	-	-	1	2300
14	2100	w	b	0,5	15	2100	1	2275
15	2100	b	w	0,5	14	2100	1	2250
6	2350	b	b	1	19	2050	1	2075
12	2200	w	b	0,5	13	2150	0,5	2350
13	2150	b	w	0,5	12	2200	0,5	2350
5	2400	w	b	0	4	2450	0,5	2275
19	2050	b	w	0	6	2350	0	2325
18	2050	w	b	0	11	2250	0	2275
10	2300	b	b	0	17	2050	0	2050

NO	SONUÇ	NO	NO	SONUÇ	NO
1		9	21		15
3		2	20		17
7		4	5		13
6		8	10		18
14		11	14	1 Tur	
12		16			

1.5. BURSTEIN İSVİÇRE EŞLENDİRME SİSTEMİ (Sonnenborn-Berger ve Buchholz'a dayalı)

Burstein İsviçre Eşlendirme Sistemi, oyuncuların daha adil bir davranış görmeleri amacıyla geliştirilmiştir. Bu, aynı puan grubundaki oyunculara turnuva boyunca olabildiğince denk rakipler bulunması anlamına gelir. Aynı puan grubunda bulunan tüm oyuncuların Sonnenborn-Berger ve/veya Buchholz ve/veya Median puanları, hemen hemen eşitse amaçta ulaşılmış demektir. Az ya da çok, istatistiksel bir temele dayanan İsviçre Sistemi'nde bu hedefe ancak yaklaşık olarak ulaşılabilir. Yöntemin özü, belirli bir puan grubundaki tüm oyuncuları, kuvvetlerine eş rakiplerle karşılaştırma çabasında olmaktadır. Böylece, aynı puan grubunda bulunan oyuncuların eşlendirilmesinde, yüksek Sonnen-born-Berger (ya da Buchholz ya da Median) puanına sahip oyuncuların, düşük Sonnenborn-Berger (ya da Buchholz ya da Median) puanına sahip oyuncularla karşılaşmaları eğilimi öne çıkacaktır.

Oyuncuların ratingleri yalnızca Sonnenborn-Berger (ya da Buchholz ya da Median) puanları eşitse göz önüne alınır(yani, ilk iki turda); sonraki turların eşlendirilmesinde yalnızca oyuncuların güncel "kuvvet"lerini yansıtan turnuvanın kendi verileri kullanılır.

1. Başlangıç Tanımları

"R" Oyuncunun ratingi (kuvvet puanı)

"SG" (Score Group=Puan Grubu) aynı toplam puana sahip oyuncuların oluşturduğu grup.

"Oyuncunun sırası gelen rengi" ise oyuncunun diğerinden az oynadığı renk anlamına gelir. Oyuncu her iki renkle de eşit sayıda oynamış ise, "oyuncunun sırası gelen rengi" önceki turda oynadığı rengin tersidir.

2. Bitmemiş Oyunlar

Bitmemiş (ya da geçici olarak oynanmamış oyunlar), eşlendirme yapılırken berabere olarak değerlendirilir.

3. Temel Eşlendirme İlkeleri

3.1 Birbirleriyle oynamış oyuncular bir daha eşlendirilmezler.

3.2 Bir turun eşlendirilmesi yapılmadan önce, her puan grubundaki (PG) oyuncular (başka PG' larından gelen artık oyuncular da dahil olmak üzere) şu önceliklerle;

- (1) Sonnenborn-Berger,
- (2) Buchholz,
- (3) Median,

(4) Rating,
sıralanırlar.

En yüksek SB'li oyuncu, PG'daki 1. numaralı oyuncu olur. Aynı SB'ye sahip oyuncular için Buchholz'a bakılır ve bu, yukarıdaki sırayla sürdürülür.

3.3 İlk iki turda eşlendirmeyi hızlandırmak için, katılımcı listesinin üst yarısında kalan oyunculara (ratinglerine göre sıralanmış), bir "hayali" puan eklenir. Bu puan, üçüncü turun eşlendirmesi yapılmadan önce geri alınır.

4. Numarası Tek Sayı Olan Oyuncular

4.1. Oynamadan puan almış bir oyuncu, tur atlatılamaz.

4.2. En alt PG'undaki, en düşük SB'li oyuncu, tur atlayacaktır.

4.3. En alt puan grubunda, birden fazla en düşük SB'ye sahip oyuncu varsa, tur atlamada, Buchholz'larına bakılır ve yukarıdaki sırayla devam edilir.

4.4. Tur atlayanın rengi yoktur.

5. Renk Ataması

5.1. İlk turda bir numaralı oyuncunun rengi kurayla belirlenir. Başlangıç sıralamasının üst yarısında yer alan tüm tek numaralı oyuncular onunla aynı rengi alırlar.

5.2. Beyaz ya da siyah oynanan oyunlar arasındaki renk farkı, 2'den büyük, -2'den küçük olmamalıdır.

5.3. Bir oyuncu arka arkaya üç kez aynı rengi alamaz.

5.4. Eşlendirilen iki oyuncunun renkleri, şu aşağıya doğru azalan öncelik sırasıyla belirlenir: her iki oyuncunun siyah ve beyazla oynadıkları oyun sayısını eşitleyecek sırası gelen renkleri verilir, oyuncuların, bir önceki turdan başlayıp ilk tura kadar uzanan renk geçmişlerinde rastlanılan en yakın düzensizliğe göre (bu oyuncu sırası gelen rengini alacaktır), daha yüksek SB'i olan oyuncuya, daha yüksek Buchholz'u olan oyuncuya, ...Median..., ...R..., sırası gelen rengi verilir.

6. Eşlendirme Prosedürleri

6.1 Her puan grubunda, öncelik; birbirleriyle oynamamış olan en üstteki oyuncu (yani en yüksek SB'li oyuncu) ile, en alttaki oyuncuyu (yani, en düşük SB'li oyuncu) eşlendirmek yönündedir. Üstten ikinci oyuncu, alttan ikinci oyuncuyla eşlendirilir ve böyle devam edilir.

6.2 İzlenecek yordamı canlandırmak amacıyla bir PG'da madde 3.2'de tarif edildiği gibi sıralanmış altı oyuncunun bulunduğunu varsayalım. Grupta aşağıya doğru azalan öncelik taşıyan 15 farklı eşlendirme vardır:

1	1:6	2:5	3:4
2	1:6	2:4	3:5
3	1:6	2:3	4:5
4	1:5	2:6	3:4
5	1:5	2:4	3:6
6	1:5	2:3	4:6
7	1:4	2:6	3:5
8	1:4	2:5	3:6
9	1:4	2:3	5:6
10	1:3	2:6	4:5
11	1:3	2:5	4:6
12	1:3	2:4	5:6
13	1:2	3:6	4:5
14	1:2	3:5	4:6
15	1:2	3:4	5:6

6.3 Puan grubundaki oyuncu sayısı tekse aynı yordam izlenir ve artık oyuncu bir sonraki puan grubuna kaydırılır (başka bir puan grubundan kaymamış olmak şartıyla) ve aynı yordama göre bu puan grubunda eşlendirilir.

1	1:5	2:4	3:F
2	1:5	2:3	4:F
3	1:5	3:4	2:F
4	1:4	2:5	3:F
5	1:4	2:3	5:F
6	1:4	3:5	2:F
7	1:3	2:5	4:F

8	1:3	2:4	5:F
9	1:3	4:5	2:F
10	1:2	3:5	4:F
11	1:2	3:4	5:F
12	1:2	4:5	3:F
13	2:5	3:4	1:F
14	2:4	3:5	1:F
15	2:3	4:5	1:F

6.4 İzlenecek yordamı canlandırmak amacıyla bir PG'da madde 3.2'de tarif edildiği gibi sıralanmış beş oyuncunun bulunduğunu varsayalım. Grupta aşağıya doğru azalan öncelik taşıyan 15 farklı eşlendirme vardır ("F" = floater = Artık Oyuncu):

[Örneğin, No. 2 başka bir gruptan kayan bir oyuncu ise, (3), (6) & (9) No.lu eşlendirmeler geçerli değildir].

6.5 Her puan grubunda olabildiğince fazla sayıda oyuncu sırası gelen renklerini alacaktır. Varsayalım ki; 2, 4 ve 5 no.lu oyuncuların sırası gelen rengi beyaz, kalanlarınsa siyah olsun. Bu durumda geçerli eşlendirmeler madde 6.2'ye göre No.(4) veya madde 6.4'e göre No. (2)'dir.

6.6 Artık oyuncunun geldiği puan grubu o puan grubunda kalan tüm oyuncuların eşlendirmelerinin yapılamayacağı türden bir puan grubu ise (veya artık oyuncu o puan grubundaki oyuncuların tümüyle oynamışsa bu oyuncu kendi grubuna geri gönderilerek öncelik sırasına göre bir sonraki eşlendirme denenecektir. İki bitişik puan grubundaki oyuncuların eşlendirmesi yapılamıyorsa, bu durumda bu iki puan grubu tek bir grup olarak düşünülecek ve kural 6.1 - 6.5 uygulanacaktır.

ROUND ROBIN /SONNEBORN-BERGER DÖNER EŞLENDİRME KURALLARI



Round Robin – Döner – Eşlendirme Sistemi az sayıda oyuncunun katıldığı turnuvalar için idealdir. Çünkü temel mantık katılan her oyuncunun birbirleriyle oynaması üzerinedir.

Eşlendirme standart tablolar üzerinden yapılır. Pek çok eşlendirme yazılımı bu sistemi sağlamaktadır. Okulda, kulüpte küçük gruplarla yapılacak turnuvalarda eşlendirmede fikir olması amaçlanarak standart tabloların örnek olması düşünülmüştür.

1. Ana Kurallar

Her oyuncu, diğer oyuncuların her biriyle bir oyun oynar. İkili Döner Turnuva olarak anılan sistemde her oyuncu, diğer oyuncuların her biriyle bir kez beyaz, bir kez siyah renkle oynar.

2. Eşlendirme

Eşlendirmeye alınacak oyuncu sayısına göre gerekiyorsa, birkaç grup oluşturulabilir. Grupların sonunda bir final grubu yapılacaksa, grupları oluşturan oyuncular arasında kuvvet dengesinin olması doğru olacaktır. Her eşlendirme yönteminde oyuncuların bir sıra numarası vardır. Döner turnuvalarda oyuncuların sıra numaraları kurayla belirlenir. Kura çekimine oyuncular katılabilirler. En büyük kuvvet puanlı oyuncuya ilk kura çektirilmesi gelenektir. Yarışma yönergesiyle bir düzenleme yapılmışsa, orada olmayanlar için başhakem kura işlemini tamamlar. Kura sonunda belirlenen sıraya göre oyuncular numaralandırılır. Her turda oyuncuların hangi renkle oynayacakları hazır şablonlarda gösterilir. Oyuncu sayısı tekse, tur tablosundaki son çift numara tur atlamada kullanılır. İkili döner turnuvanın ikinci yarısında, renk değiştirilerek birinci yarıdaki eşlendirme kullanılır.

Kura çekiminden sonra, birinci turdan önce, ayrılan- çıkarılan bir oyuncu olursa kura çekimi yenilenir. Ayrılan oyuncu çift sayılı ve son numaralı oyuncuysa veya çıkan oyuncunun yerine yeni bir oyuncu alınacaksa kura işlemi yenilenir.

Döner Eşlendirme Tabloları

3-4 Oyuncu		
Tur	Eşlendirme	
1	1:4	2:3
2	4:3	1:2
3	2:4	3:1

5-6 Oyuncu			
Tur	Eşlendirme		
1	1:6	2:5	3:4
2	6:4	5:3	1:2
3	2:6	3:1	4:5
4	6:5	1:4	2:3
5	3:6	4:2	5:1

7-8 Oyuncu				
Tur	Eşlendirme			
1	1:8	2:7	3:6	4:5
2	8:5	6:4	7:3	1:2
3	2:8	3:1	4:7	5:6
4	8:6	7:5	1:4	2:3
5	3:8	4:2	5:1	6:7
6	8:7	1:6	2:5	3:4
7	4:8	5:3	6:2	7:1

9-10 Oyuncu						
Tur	Eşlendirme					
1	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6	
2	10:6	7:5	8:4	9:3	1:2	
3	2:10	3:1	4:9	5:8	6:7	
4	10:7	8:6	9:5	1:4	2:3	
5	3:10	4:2	5:1	6:9	7:8	
6	10:8	9:7	1:6	2:5	3:4	
7	4:10	5:3	6:2	7:1	8:9	
8	10:9	1:8	2:7	3:6	4:5	
9	5:10	6:4	7:3	8:2	9:1	

11-12 Oyuncu						
Tur	Eşlendirme					
1	1:12	2:11	3:10	4:9	5:8	6:7
2	12:7	8:6	9:5	10:4	11:3	1:2
3	2:12	3:1	4:11	5:10	6:9	7:8
4	12:8	9:7	10:6	11:5	1:4	2:3
5	3:12	4:2	5:1	6:11	7:10	8:9
6	12:9	10:8	11:7	1:6	2:5	3:4
7	4:12	5:3	6:2	7:1	8:11	9:10
8	12:10	11:9	1:8	2:7	3:6	4:5
9	5:12	6:4	7:3	8:2	9:1	10:11
10	12:11	1:10	2:9	3:8	4:7	5:6
11	6:12	7:5	8:4	9:3	10:2	11:1

Tablolar incelenirse, eşlendirmenin rastgele olmadığı görülebilir. Tek sayılı turlarla çift sayılı turları ayrı ayrı incelendiğinde söz konusu bağıntıyı anlamak olanaklıdır.

Tabloda numarası birinci sırada yazılan oyuncu beyaz, numarası ikinci sırada yazılan oyuncu siyah renkle oynayacaktır. Yedi oyunculu bir grup olduğu düşünülürse, 8 numaralı oyuncuyla oynayacağı belirtilen oyuncu, o turda tur atlayacaktır.

Turnuva Çizelgeleri

		1	2	3	4	5	6	T.Puan	E.Bozma	Derece
1.	Ali		½	½	½	½	1	3		2
2.	Veli	½		½	½	½	½	2½		3-4
3.	Hüseyin	½	½		1	1	½	3½		1
4.	Abidin	½	½	0		½	1	2½		3-4
5.	Aysel	½	½	0	½		0	1½		6
6.	Levent	0	½	½	0	1		2		5

..... TURNUVASI ÇAPRAZ TABLO													
Sıra	Adı Soyadı	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Puan	Der.
1		6	2	3	4	5	6	2	3	4	5		
2		5	1	6	3	4	5	1	6	3	4		
3		4	5	1	2	6	4	5	1	2	6		
4		3	6	5	1	2	3	6	5	1	2		
5		2	3	4	6	1	2	3	4	6	1		

Yukarıdaki tabloda, hem eşlendirme, hem de o turdaki renk görülebilmektedir. Beşinci turdan sonraki eşlendirmeler ikili sisteme ilişkindir.

3. Puan Sistemi

Kazanç bir puan, beraberlik yarım puan, kayıp sıfır puan, tur atlayan oyuncu bir puan alır. Turnuvadan çekilen ya da tura gelmediği için (ya da başka bir nedenle) turnuvadan çıkarılan bir oyuncunun oyunları şöyle işlem görür:

- ✓ Bir oyuncu oyunlarının %50'sinden azını tamamlamışsa, sonuçlar yarışma tablosunda kalır (tarihi ve ratinge ilişkin nedenlerle). Ancak yarışmanın son sıralamasında yer almaz.
- ✓ Oyuncunun oynanmamış oyunları turnuva tablosunda (-), rakiplerinin sonuçlarıysa (+) ile gösterilir. İki oyuncu da mevcut değilse bu durum iki (-) ile gösterilir.
- ✓ Oyuncu oyunlarının en az %50'sini tamamlamışsa, sonuçlar yarışma tablosunda kalır ve son sıralamada yer alır. Oyuncunun oynanmamış oyunları yukarıda açıklandığı gibi gösterilir. Bu sonuçların hükmen sonuçlar olduğu unutulmamalıdır.

Skalitzka Yöntemi

Skalitzka yöntemi, Round Robin (döner eşlendirme sistemi) eşlendirme sistemi içinde farklı bir eşlendirme yöntemi olarak kullanılır. Üç takımlı döner eşlendirme sistemi kullanılıyorsa 3 tur oynamak gerekecektir. Ancak her turda rakip olmadığı için bir takım eşlendirilemeyecektir. Skalitzka yöntemi üçüncü takımın rakip bulamamasını engellemeye ve sadece 2 tur oynayarak 3 takım için de sıralamayı bulmaya olanak sağlar.

Masa	Tur 1	Tur 2
1	A : a	1 : A
2	b : 1	a : 2
3	2 : B	B : b
4	C : c	3 : C
5	d : 3	c : 4
6	4 : D	D : d
7	E : e	5 : E
8	f : 5	e : 6
8	6 : F	F : f
10	G : g	7 : G
11	h : 7	g : 8
12	8 : H	H : h

Her takım oyuncuların sayısı kadar eşlendirilir ve hepsi belli masa düzeninde sıralanır. Eşlendirme yapılmadan önce 1. takım büyük harflerle, 2. takım küçük harflerle ve 3. takım sadece rakamla gösterilmiştir. Masa sırasında yer alan oyuncuların hangi takımın oyuncusu olduğuna bakılmaksızın yan yana oturarak oynarlar. Bütün beyaz ve doğal olarak bütün siyah renkli oyuncuların yan yana oturdukları da eşlendirmeden açıkça görülmektedir. Örüntü ve rakipler bozulmadan alışlageldiği biçimde beyaz-siyah sırasıyla oturtularak oynamak da olanaklıdır. İlk yazılan oyuncu beyaz renkle oynayacaktır. Bu örüntüyle oyuncu sayısı artırılarak eşlendirmeye devam edilebilir.

Masalarda alınan sonuçların toplamı takımın puanını belirleyecektir.

SCHEVENINGEN EŐLENDİRME KURALLARI



Hollanda'nın Scheveningen kentinde ilk kez uygulandığında bu isimle anılmaya başlanılan eşlendirme sisteminde genel prensip iki takımın karşılaşması üzerinedir. Eşit sayıda oyuncuyla oyuncu sayısı kadar tur oynanan bir sistemdir.

1. Ana Kurallar

Her oyuncu rakip takımın tüm oyuncularıyla oynar. Takımlarda eşit sayıda oyuncu bulunur. Tur sayısı takımların oyuncu sayısı kadardır. Çift turlu da oynamak olanaklıdır. Bu kez oyuncu sayısının iki katı kadar tur oynanır. Takımlar her tur renk değiştirir. Bütün takım aynı renkte oynar.

2. Eşlendirme

Eşlendirmede iki seçenekten biri kullanılabilir. İlki, her tur, takımlar eşit sayıda siyah-beyaz oynarlar. Sonraki seçenek: Takımlar sırayla renk değiştirerek oynarlar. Uygulamada ikinci seçenek birinciye göre daha kolay olduğu için yaygın olarak kullanılır. A ve B takımlarının karşılaşmasında, A takımının daha yüksek kuvvet puanı ortalamasının olduğu kabul edilirse, A takımının oyuncuları, her tur, masada ilk dizilişteki gibi oturmaya devam edeceklerdir. Buna karşılık B takımının oyuncuları her turda 1. masaya göre bir kez kayarak oturacaklardır. Her turda renkler değişecektir.

İkiden fazla takımla da oynamak olanaklıdır. Bu durumda döner sistemle eşlendirme yapılır. Her tur ayrı ayrı Scheveningen turnuva yapılmış gibi işlemler yürütülür.

Scheveningen Eşlendirme Tablosu

4 Oyuncu			
1. Tur	2. Tur	3. Tur	4. Tur
A1 – B1	B2 – A1	A1 – B3	B4 – A1
A2 – B2	B3 – A2	A2 – B4	B1 – A2
A3 – B3	B4 – A3	A3 – B1	B2 – A3
A4 – B4	B1 – A4	A4 – B2	B3 – A4

3. Turnuva Çizelgeleri

Çizelgeler her takıma göre düzenlenmelidir. Verilen örnekte bir takıma ait sadece bir tur için yapılmıştır. Her tur için ayrı ayrı ve her takım için oluşturulmalıdır.

TAKIM ADI:

Sıra	Adı Soyad	Unv	Rat.	Oyunlar					
				1	2	3	4	5	6
1				1:1	2:1	3:1			
2				2:1	3:1				
3				3:0	4:0				
4				4:0	5:½				
5				5:½	6:½				
6				6:½	1:1				
Toplam				3	4				

Tabloda koyu renkle yazılan turlarda, oyuncunun siyah renkle oynadığını gösterir.

ELEME SİSTEMİ EŞLENDİRME KURALLARI



Eleme sistemi, genellikle, bir yarışmanın sonunda eş puanla elde edilen derecelerin ek maçlar yapılarak eşitliklerin bozulması amacıyla yönelik olarak kullanılmaktadır. Asıl eşlendirmesi eleme sistemiyle oynanan etkinlikler de vardır.

Kısa zamanda çok fazla sayıda sporcuyla yapılacak etkinliklerde birkaç tur ön eleme maçları sonrası kalan sporcularla diğer eşlendirme sistemleri uygulanarak turnuvaya devam edilebilmektedir. (İsviçre sisteminin tersine birinciyle sonuncu oynar, amaç kuvvetliyi sürprizlerden korumaktır)

1. Ana Kurallar

Düzenlenen satranç etkinliklerinin eşlendirme sistemi olarak 'eleme' kullanılacaksa, yarışmanın özel yönergesi buna göre düzenlenir. Eş puan durumunda ek maçların oynanmasında, eşitlik bozma amaçlı olarak da kullanılabilir. Eşitlik bozma amaçlı olarak yapılacak ek maçların eşlendirmesi için kullanılacaksa etkinliğin özel yönergesinde belirtmelidir.

Uygulayıcılar, öncelikle, ana fikir üzerinde ortak düşünce doğurmalı ve her koşul hesaplanarak önceden duyurulmalıdır. Etkinliğin eşlendirme sistemi olarak kullanılacaksa yarışmanın özel yönergesi buna göre düzenlenir. Eşitlik bozmayla ilgili olasılıklar, yöntemler, sıralı biçimde yarışma yönergesinde bulunmalıdır.

Yarışmanın özel yönergesinde başka bir yöntem belirtilmemişse, oyuncular Rating sırasına göre sıralanır ve bu sıraya göre eşlendirilir. Rating puanları olmayan oyuncuların sırası kurayla belirlenir.

Üçten fazla eşitlik bozma turunun gerekli olduğu durulmada eşitlik bozma maçlarını bir gün içinde tamamlanabilmesi için program düzenlemesi yapılır. Eşitlik bozmayla ilgili ek maçlar için eşlendirme sistemi ve oyun temposu önceden belli olmalı ve duyurulmalıdır.

Eleme Sistemi'ne ait oyunların programı, son eşitlik bozma turunun maç sayısı, belirlenmesi gereken derece sayısına eşit kılacak biçimde düzenlenir. Sistem, eşitlik bozma amaçlı yapılacak ek maçlar için kullanılacaksa, oyuncuların yarışma sonunda elde ettikleri sıra eşlendirme için kullanılır.

Oyuncular eşit sayıda siyah ve beyaz renkle oynatılır. Eleme en az 2 (iki) oyun üzerinden oynanır. Daha fazla olması halinde oyun sayısı çift olmalıdır. Uzatma turunun da eşit bitmesi halinde oyuncular arasında 'Altın Puan' maçı oynanır. Altın Puan maçında beraberlik olması halinde beyaz renkle oynayan oyuncu elenir.

Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir. Hamleleri hakem ya da yardımcısı yazar. Hamlede olan oyuncu notasyon kağıdından yararlanabilir. Eğer yapacağı hamleyle konum üç kez tekrarlanıyor (madde 9.2.) ya da 50 hamle kuralı (madde 9.3) gerçekleşiyorsa; her iki durumda da oynamayı tasarladığı hamleyi, oyuncu, notasyon kağıdına yazmalıdır.

Kuraldışı (geçersiz) hamleler Madde 7.5'e göre cezalandırılır.

Bayrağın düşmesi hakem tarafından ilan edilir. FIDE Kuralları Ek-G uygulanmaz. Altın Puan maçında, her iki bayrak da düşerse, bayrağı geç düşen oyuncu oyunu kazanır. Hakemin kararlarına karşı olabilecek itirazlar, maç biter bitmez yapılmalıdır.

Sabit sürelerle ve eklemeli tempoyla oynanması halinde 'Yarışma Kuralları' uygulanır.

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 elendiye, üçüncülük ve dördüncülük ödülünü eşit olarak paylaşırlar.)

Zaman Temposu

Sonuca ulaşmak için zaman yeterli olmalıdır. Eşitlik bozma maçlarında, son biten maçın ardından, en az yarım saat ara verilmelidir. Eğer zaman varsa, eşitlik bozma maçı yapan iki oyuncu, başhakem ve turnuva organizatörün anlaşması durumunda, yavaş zaman temposunda oynatılabilir.

Etkinliğin özel yönergesinde başka bir oyun temposu belirtilmemişse, eleme sonunda eşitlik olması halinde en az iki oyunluk bir uzatma turu oynanmalıdır. Uzatma turunun süresi ilk turla aynı veya daha kısa olabilir. İki oyun arasında yaklaşık 5 dakika, aşamalar arasında 10 dakika ara verilmelidir.

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 renkle oynayan oyuncuya 4 dakika, beyaz renkle oynayan oyuncuya 5 dakika verilir.

Ödül töreninden önce zamanın kısıtlı olduğu durumlarda, son turda eşitliği bozulacak kişiler belliyse asıl maçlar bitmeden eleme maçları yapılabilir.

Renk Seçimi

Renk seçimi kurayla yapılır (madeni para veya siyah-beyaz iki taş veya işaretli ve kapalı kağıt...). 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.

Takım etkinliklerinde renk seçim işlemi kurayla kaptan tarafından belirlenir. Belirlenen renkle takımın tüm sporcuları aynı renkte oynarlar.

2. Eşlendirme

Elemenin kaç oyuncu arasında oynanacağı ve eşitlik bozma sonunda kaç oyuncunun seçileceği saptanır. İlk eleme turunda oynayacak oyuncu sayısı, seçilecek oyuncu sayısının katlarından (2, 4, 8,...) biri olduğu zaman ön eleme turu oynanır. Birinci tur sonunda bu katlardan biri elde edilecek şekilde eşlendirme yapılır. Ön eleme turu oynayacak oyuncu sayısı seçilecek oyuncu sayısının iki katından azsa, sadece ön eleme turu oynanmalıdır. Elemenin kaç oyuncu arasında yapılacağı (k), kaç oyuncunun seçileceği de (t) ile gösterilsin.

Örnek

8 oyuncu şu biçimde eşlendirilir. 1:8; 2:7 ; 3:6 ; 4:5

Örnek

9 oyuncu nasıl eşlenir? Oyuncu sayısı tek olduğundan kim/kimler ilk turda oynamayacaktır? Oyuncu sayısı, ilk tur sonunda çift sayıda olmalıdır. 9 oyuncuyla olabilecek bu sayı 6'dır. Öyleyse buna uygun olarak, oyuncu sayısı çift sayıya tamamlanır. x_1 , x_2 , x_3 hayali eklenecek oyunculardır. Eşlendirme şöyle olacaktır: 1: x_1 ; 2: x_2 ; 3: x_3 ; 4:9; 5:8; 6:7. x_1 , x_2 , x_3 hayali oyuncular olduğu için rakipleri olan 1,2,3 birinci turda tur atlayacaktır. Böylece ilk maç sonunda 3 oyuncu elenecek, oynamayan 3 oyuncuyla 2. tur, toplam 6 oyuncuyla oynanacaktır.

Örnek

(k)=9 ve (t)= 2 olduğunda, 9 kişilik gruptan 2 oyuncunun seçilmesi isteniyor. Seçilecek oyuncu sayısının katları 4, 8, 16,... biçimindedir. Eşlendirme için 9 sayısına ulaşacak kadar hayali oyuncu eklenmelidir. Bu sayı görüldüğü gibi 16'dır. İlk 7 oyuncu ilk turda hayali oyuncularla eşlendirildiğinden oynamayacaklardır. 8 ve 9 ön eleme turu oynayacaklardır. 7 oyuncu oynamamıştı, 1 oyuncu da ön elemeden gelerek 8 oyuncuyla turlar başlayacak, ilk buluşmadan sonra oyuncu sayısı 4'e sonra da 2'ye düşecektir. İstenilen de budur.

Örnek

(k)=8; (t)= 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 yapılacaktır. Sonuç sıralamasına göre en az eşitlik bozma puanı olan 4 oyuncu arasında oynanır. Bir başka anlatımla, aynı puan grubunda, sonuç sıralamasında, eşitlik bozma puanlarına göre yukardan aşağıya doğru sıralanan ilk 4 oyuncu doğrudan seçilecek ve kalan 2 sıra, 4 oyuncunun ön eleme turu oynamasıyla seçilecektir.

3. Uygulama

Yarışmanın özel yönergesinde eşleştirme için uygulanacak yöntem belirtilmelidir. Eleme sisteminin genel eşleştirme mantığı uygulamasına göre mi yoksa farklı eşleştirme uygulamasının mı seçileceği oyuncular tarafından önceden bilinmelidir. Bu bölümde sistemin genel eşleştirme mantığından ayrı farklı uygulamalar ele alınmaktadır. Dikkat edilirse farklı uygulamayla birlikte genel eşleştirme 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. Hâlâ eşit bozulmadiysa döner 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 bozulmadiysa en az hamleyle puan alan oyuncu kazanan oyuncu olarak ilan edilir. Eğer iki oyuncu diğer oyuncuyu elediyse altın puan maçları yapılır.
3. Dört oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçları yapacaksa: 3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempoyla ve eğer zaman varsa ikişer maçla eleme maçı yapılır. Eşleştirme 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 maçlı Berger 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 kazananlara göre belirlenir. Eşleştirme 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. Grup A: 1, 5, 9. Grup B: 2, 6, 7. Grup C 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,

4. Turnuva Çizelgesi

Çizelge olarak, değişik formatta kullanılabilecek biçimler oluşturulabilir. Değişik şampiyonalarda kullanılan bir örnek fikir verebilir.

The 7 th European Individual Chess Championship Tie break matches													
			15 min + 5 sec				5 min + 0 sec				5/4 min	Final	
			c	1st	c	2nd	c	1st	c	2nd	c		result
Tie-break match for bronze medal													
1st round, start at 12.15													
A	3	GM Georgiev Kiril	b	0	w	1	b	0	w	1	b	1	3
	10	GM Baramidze David	w	1	b	0	w	1	b	0	w	0	2
B	4	GM Izoria Zviad	w	1	b	1							2
	9	GM Belov Vladimir	b	0	w	0							0
C	5	GM Maciej Bartłomiej	b	0	w	½							½
	8	GM Naiditsch Arkadij	w	1	b	½							1½
D	6	GM Nikolic Predrag	w	0	b	0							0
	7	GM Inarkiev Ernesto	b	1	w	1							2

EŞİTLİK BOZMA YÖNTEMLERİ



Yarışma sonunda, birden çok oyuncunun eş puanla yarışmayı tamamladığı görülür. Bu durumda iyi bir yöntemle kimin daha iyi olduğunu saptamak gerekir. Kimi zaman unvan, kimi zaman ödül, kimi zaman da bir üst yarışmaya katılma hakkı elde edecek oyuncular eş puanla yarışmayı tamamlarlar.

Matematiksel hesaplamalarla eşitliklerin bozulacağı gibi ek maçlar yaptırarak da eşitlikler bozulabilir.

Unvan veya bir başka yarışmaya katılma hakkı durumlarında ek maçlar yaptırmak daha doğru olacaktır. Paylaşılabilen ödüller için de bazen eşitlik bozma yoluyla ödüller verilebilmektedir. Genellikle paylaşılabilen ödüllerde eş puanlara denk gelen ödüller paylaşacak oyunculara eşit olarak dağıtılabilmektedir.

Organizatörler tarafından, yarışma yönergeleri hazırlanırken, eşitlik bozma sistemleri o yarışmaya katılacak oyuncuların profiline ve eşlendirme sistemine uygun olarak seçilmelidir.

Yönergede yer verilecek eşitlik bozma yöntemleri bir sırayla kullanılır.

OYUNCULARIN KENDİ PUANLARININ KULLANILDIĞI YÖNTEMLER

Kademeli Hesaplama Yöntemi (Progressive)

Her tur sonunda oyuncunun elde ettiği puanların toplanmasıyla 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	$\frac{1}{2}$	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 toplamalar bulunur. Kademeli toplamı daha büyük olan oyuncu daha iyidir.

Eksiltilmiş Kademeli Hesaplama Yöntemi

Birinci turdan başlayarak, bir yada daha fazla turu dikkate almadan yapılan kademeli toplam sonunda elde edilen puan, eşitlik bozmada kullanılacak değerdir. Hesaplamada her tur sonunda, bir önceki tura kadar olan değerler görülmeyecektir.

EŞLENDİRME KARTI				
SONUÇ				
TUR	RENK	PUAN	TOPLAM	
1	B			
2	S	0	1	
3	B	$\frac{1}{2}$	1,5	
4	S	+	2,5	
5	B	1	3,5	
6	S	0	3,5	
7	B	0	3,5	
Kademeli Toplamı			15,5	

Kademeli Bir Eksiltilmiş (Tablo 2)

EŞLENDİRME KARTI				
SONUÇ				
TUR	RENK	PUAN	TOPLAM	
1	B			
2	S			
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			14,5	

Kademeli İki Eksiltilmiş (Tablo 3)

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 4)

Aynı hesaplama yöntemiyle turların sonuna kadar işlem yapılır. 7. turun bitiminde elde edilen değerle diğer oyuncular için elde edilen değer arasında, büyük olan daha iyidir.

Takım Yarışmalarında Maç Puanları

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

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		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 6)

Örneğe göre Ali ve Veli 7½ puanla eşit durumdadır. İki oyuncunun değerlerini hesaplayalım.

		1	2	3	4	5	6	T.Puan	Derece
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 7)

Şimdi yeni bir örneğe bakalım.

	1	2	3	4	5	6	7	T.Puan
1		1	½	0	1	1	½	4
2	0		1	½	1	½	1	4
3	½	0		½	1	1	1	4
4	1	½	½		1	½	0	3½
5	0	0	0	0		1	1	2
6	0	½	0	½	0		1	2
7	½	0	0	1	0	0		1½

(Tablo 8)

1,2 ve 3 numaralı oyuncuların puanları aynıdır. 1,2,3,4 %50 ve daha fazla skor yapmıştır.

	1	2	3	4	T.Puan
1		1	$\frac{1}{2}$	0	$1\frac{1}{2}$
2	0		1	$\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$
3	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$	1
4	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$		

(Tablo 9)

Bu hesaplama göre eşitlik hala bozulmamıştır.

Geniştirilmiş Koya Hesaplama Yöntemi

Koya sistemi, % 50 den az skor yapmış puan gruplarına doğru adım adım ilerletilir.

	1	2	3	4	5	6	T.Puan
1		1	$\frac{1}{2}$	0	1	1	$3\frac{1}{2}$
2	0		1	$\frac{1}{2}$	1	$\frac{1}{2}$	3
3	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$	1	1	
4	1	$\frac{1}{2}$	$\frac{1}{2}$		1	$\frac{1}{2}$	
5	0	0	0	0		1	
6	0	$\frac{1}{2}$	0	$\frac{1}{2}$	0		

(Tablo 10)

Doğrudan Karşılaşma Yöntemi

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

	1	2	3	TOP
1		1	$\frac{1}{2}$	$1\frac{1}{2}$
2	0		1	1
3	$\frac{1}{2}$	0		$\frac{1}{2}$

(Tablo 11)

Örnek tablo 11 e göre bir yarışma sonunda ilk 3 oyuncunun birbirlerine karşı aldıkları sonuçlar gösterilmektedir. Bu duruma göre kimin daha iyi olduğu görülebilir.

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.

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.

OYUNCULARIN RAKİPLERİNİN PUANLARININ KULLANILDIĞI YÖNTEMLER

Oyuncuların rakiplerinin puanları kullanılarak bir hesaplama yapılacaksa, yeni bir puana gerek vardır '**Ayarlanmış Puan**'. İsviçre Sistemiyle Eşlendirme yapılan yarışmalar için ağırlıklı olarak rakiplerin puanları kullanılarak eşitlikler bozulduğundan, bu hesaplama yönteminde ayarlanmış puan kullanılacaktır.

Ayarlanmış Puan

Oynanmadan elde edilen puanları (ister tur atlama, ister hükmen kazanç veya kayıp, isterse de oyuncunun bir turda eşlendirmeye katılmamış olması, oyuncunun yarışmadan çekilmesi/ayrılması yoluyla oluşsun) $\frac{1}{2}$ kabul ederek elde edilecek yeni puan, o oyuncunun ayarlanmış puanıdır.

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

EŞLENDİRME KARTI				
SONUÇ				
TUR	RENK	PUAN	TOPLAM	
1	B	1	1	
2	S	0	1	
3	B	$\frac{1}{2}$	1,5	
4	S	+	2,5	
5	B	1	3,5	
6	S	0	3,5	
7	B	0	3,5	
Toplam Puan		3,5		
Ayarlanmış Puan		3		

(Tablo 1)

Örnekteki oyuncunun yarışma sonunda 3,5 puanı vardır. Dördüncü turda oynamadan (+/hükmen) 1 puan almıştır. Bu puanı $\frac{1}{2}$ kabul ederek yeniden puanını toplarsak, ayarlanmış puanın 3 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 dokunmuyoruz.

Ayarlanmış puan, sadece eş puanlı oyuncuların eşitlikleri bozulurken yapılacak hesaplamalarda kullanılan puandır.

Oynanmadan Elde Edilen Puanlar

Buchholz hesaplamasını örnek olarak farklılığı görmek gereklidir. Tablo 4 e göre durum değerlendirilirse; önemli farklılık, 4 numaralı oyuncu Şener'in ikinci turda 13 numaralı oyuncu Çağatay'a karşı '**Hükmen Kazanma**' sonucu ortaya çıkmaktadır. Hükmen kazanan veya kaybeden oyuncular için sadece eşitlik bozma hesaplarında kullanılmak üzere ayarlanmış puan hesabı farklılık yaratır. Oyuncuların ayarlanmış puanları ilgili hücrelere yazılırken, (Tablo 4 de), bu kez farklı bir hesaplama yaparak işleme devam edilecek. İşlem sırası şöyle.

Temel olarak hesaplamanın yapıldığı turla toplam tur sayısı önem taşır. Örneğe göre 7 turlu bir turnuvanın ikinci turundan söz ediliyor.

Açıklama Oyuncuların	Şener	13 nolu oyuncu Çağatay
Turdan önceki puan	1	1
Bu turdaki puan	1	0
Tur sonundaki puan	2	1
Turnuva sonundaki puan	?	3,5

(Tablo 2)

Turdan önceki puan: Bu tura gelindiğinde oyuncuların kendi puanlarında eşlendikleri kabul edilir. Bu eşlendirmede temel ilkedir. O nedenle Çağatay'da Şener gibi eşlendirme öncesi aynı puandadır.

Bu turdaki puan: Oynanan bu turda (ikinci tur) Şener hükmen kazanarak 1 puan aldı. Çağatay'da 0 puanda kaldı.

Turnuva sonundaki puan: Şener'in puanının ne olacağı henüz bilinmemektedir. Çağatay'ın kalan maçlarında beraberlik olacakmış gibi düşünülür. Böyle ise geriye 5 tur kalacaktır ve bu da 2,5 puan demektir. 1 puan da o turdaki toplam puanı idi. Şimdi elde edilen puan 3,5 olacaktır. (Tablo 2)

Tablo 4 de, ikinci turda Çağatay'ın Solkof hücreğine 3,5 yazılarak toplam hesaplanır. Tur atlama ve hükmen kazanma durumunda da yöntem aynıdır. '**Hükmen Kaybetme**' durumunda nasıl bir hesap yöntemi olduğunu görelim. Örnek olarak Şener'in üçüncü turda hükmen kaybettiğini ve turnuvadan ayrıldığını varsayalım.

Açıklama	Şener	13 nolu oyuncu Çağatay
Oyuncuların turdan önceki puan	1	1
Bu turdaki puan	1	0
Tur sonundaki puan	2	1
Turnuva sonundaki puan	4	?

(Tablo 3)

Bu kez tablo 4 Şener için üçüncü turda Çağatay'ın Solkof hüccresine, Tablo 3'de yapılan hesaplamaaya göre, 4 yazıp Solkof hesabı yapılacaktır. (Bir varsayımdan yola çıkıldığını unutmayarak gerceğ örneğce tekrar dönmek gerekecek)

Buchholz (Solkof) Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının toplamıdır.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Şener		Sıra	4	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	1	1	24			3,5	
2	S	+	2	13			3,5	
3	S	1	3	41			3	
4	S	½	3,5	1			6	
5	B	1	4,5	3			4,5	
6	S	0	4,5	2			5,5	
7	B	1	5,5	11			4,5	
Ayarlanmış Puan				5			30,5	

(Tablo 4)

Eşit puanı olan oyuncuların eşlendirme kartları ayrılır. Bu kartlarda, Solkof (Sol.) sütununa, Ayarlanmış Puan Çizelgesinden rakiplerin ayarlanmış puanları yazılır ve toplanır. Bu şekilde, ayrılan kartlarda bulunan toplamlara göre yapılacak sıralamada, Solkof puanı büyük olan oyuncu diğerlerinden daha iyidir.

Medyan Buchholz 1 Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun, rakiplerinin en küçük ve en büyük ayarlanmış puanları kullanılmadan elde edilen toplam, eşitlik bozmada kullanılacak puan değeridir. Tur sayısına bağlı olarak en küçük ve büyük iki değer, ya da üç değer kullanılmadan, hesaplama yapmak

gerekecektir. Kısaca tur sayısına bağılı olarak kullanılmayacak en küçük ve en büyük değerler çıkarıldığında geriye 5 değer kalmalıdır.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Şener		Sıra	4	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	1	1	24		3,5		
2	S	+	2	13		3,5		
3	S	1	3	41		3		
4	S	½	3,5	1		6		
5	B	1	4,5	3		4,5		
6	S	0	4,5	2		5,5		
7	B	1	5,5	11		4,5		
Ayarlanmış Puan				5		21,5		

(Tablo 5)

Solkof hesaplama yönteminde olduğu gibi eş puanı olan oyuncuların kartları ayrılarak rakiplerin ayarlanmış puanları kartlara yazılır. Ortaya çıkan toplama göre Medyan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. Görülüyor ki 5–6 turlu yarışmalarda medyan 1 sistemi kullanmak doğru sonuç vermeyecektir.

Medyan Buchholz Bir Altıtan Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının, sadece en düşük olanının ayrı tutularak kalanlarının toplamıdır.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Şener		Sıra	4	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	1	1	24		3,5		
2	S	+	2	13		3,5		
3	S	1	3	41		3		
4	S	½	3,5	1		6		
5	B	1	4,5	3		4,5		
6	S	0	4,5	2		5,5		
7	B	1	5,5	11		4,5		
Ayarlanmış Puan				5		27,5		

(Tablo 6)

Ortaya çıkan toplama göre: Medyan bir alttan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir.

Medyan Buchholz İki Altan Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun rakiplerinin ayarlanmış puanlarının en düşük ikisinin ayrı tutularak, kalanlarının toplamıdır. (Tablo 7) Ortaya çıkan toplama göre; Medyan iki alttan puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir. Tur sayısına bağlı olarak üç alttan medyan hesaplama yöntemi de kullanılabilir. Medyan alttan hesaplama yöntemleri kullanılacak ise, (bir alttan, iki alttan, üç alttan...) kendi içerisinde de sıra kullanılarak yarışma yönergesinde bu haliyle yer verilmelidir.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Şener		Sıra	4	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	1	1	24		3,5		
2	S	+	2	13		3,5		
3	S	1	3	41		3		
4	S	½	3,5	1		6		
5	B	1	4,5	3		4,5		
6	S	0	4,5	2		5,5		
7	B	1	5,5	11		4,5		
Ayarlanmış Puan				5		24		

(Tablo 7)

Buchholz Buchholzu Hesaplama Yöntemi

Oyuncunun rakiplerinin Buchholz Puanlarının toplanmasıyla elde edilen puandır. Buna göre eş puanı olan oyuncuların kartlarında Buchholz değerleri bulunur. Daha sonra eş puanlı oyuncuların her biri için eşlendirme kartlarına göre, rakiplerinin daha önce hesaplanmış Buchholz değerleri toplanır. Ortaya çıkan değerlere göre Buchholz Buchholzu puanı büyük olan oyuncu diğer oyuncularından daha iyidir.

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.

- Berger eşitlik bozma hesabı yapılacak oyuncunun her tur Medyan-Buchholz puanları hesaplanır.
- Rakiplerin ayarlanmış puanları oyuncunun o turdaki maç skoruyla çarpılır.
- Turlar boyunca bu işlemler tekrarlanır.
- Bu çarpımlar sonunda elde edilen sayısal değerler toplanır.
- Elde edilen değer o oyuncunun Sonneborn – Berger eşitlik bozma değeridir.

“... kazandığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarıyla berabere kaldığı rakiplerinin ayarlanmış puanlarının yarısı... “ söylemindeki kazandıklarının tamamı (1), berabere kaldıklarının yarısı ($\frac{1}{2}$), kaybettikleri (0) değerleri tablo 9 da katsayı olarak kullanıldı.

Derece	Sıra	Adı	UKD	Elo	1			2			3			4			5			6			7			Puan	Medyan
1	1	KAMİL	2025	0	22	b	1	4	w	1	5	b	1	3	w	½	2	b	1	6	w	½	11	b	1	6	24½
2	2	HASAN	1982	1916	27	w	1	6	b	1	13	w	1	11	-	+	1	w	0	3	b	1	5	b	1	6	23
3	4	ŞENER	1886	0	18	w	1	41	-	+	17	b	1	1	b	½	11	w	1	2	w	0	6	b	1	5½	21½
11	3	MURAT	1901	0	21	b	1	10	w	1	14	b	1	2	-	-	3	b	0	26	w	1	1	w	0	4	22½
6	11	VAHAP	1723	0	34	b	1	2	w	0	23	b	1	25	w	1	12	b	1	1	b	½	3	w	0	4½	21½
41	13	ÇAĞATAY	1678	0	33	b	1	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	15½	
18	24	PELİN	1489	0	3	b	0	34	w	1	4	b	½	26	w	½	25	b	½	21	w	1	7	b	0	3½	19½
17	41	BERKE	1142	0	-	-	1	9	b	1	3	w	0	10	w	½	4	b	0	25	w	1	14	w	0	3½	21½

(Tablo 8)

Tablo 8 de Şener'in turlar boyunca oynadığı rakiplerinin durumu görülmektedir.

Sonneborn-Berger tablosunda (Tablo 9) Şener'in turlar boyunca rakiplerinin hesaplamaları yapıldı.

	SNo.	Renk	İsim	Puan	AP	SB
1	24	B	Pelin	1	3,5	3,5x1=3,5
2	13	S	Çağatay	+	3,5	3,5x1=3,5
3	41	S	Berke	1	3	3x1=3
4	1	S	Kamil	$\frac{1}{2}$	6	6x0,5=3
5	3	B	Murat	1	4,5	4,5x1=4,5
6	2	B	Hasan	0	5,5	5,5x0=0
7	11	S	Vahap	1	4,5	4,5x1=4,5

(Tablo 9)

Görüldüğü gibi (tablo 8 den yararlanılarak) rakiplerin ayarlanmış puanlarıyla Şener'in o turda elde ettiği sonuç çarpılarak Berger hesaplama için alt yapı oluşturulmuş oldu.

EŞLENDİRME KARTI								
Oyuncu		Şener		Sıra	4	Derece		
Tur	Renk	Puan	Top. Puan	Rakip		Eşitlik Bozma		
				No	Adı	Med.	Sol.	Ber.
1	B	1	1	24				3,5
2	S	+	2	13				3,5
3	S	1	3	41				3
4	S	½	3,5	1				3
5	B	1	4,5	3				4,5
6	S	0	4,5	2				0
7	B	1	5,5	11				4,5
Ayarlanmış Puan				5				22

(Tablo 10)

Tablo 10 da, tablo 9 dan yararlanarak, Berger hüccresine her rakip oyuncu için elde edilen değcr yazılarak toplandı. Ortaya çıkan değcrlere göre Berger puanı büyük olan oyuncu diğcr oyunculardan daha iyidir.

RATING KULLANAN YÖNTEMLER

Rakiplerin Rating Ortalaması Hesaplama Yöntemi

Eşit Puanı olan oyuncular için, bir oyuncunun oynadığı rakiplerin rating toplamının, oyuncu tarafından oynanan oyun sayısına bölümüyle 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 ratingli rakipten başlayarak bir veya daha fazla rakibin ratingi çıkarılarak hesaplanır. (Tablo 2 de 5.turdaki oyuncunun ratingi 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 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 eşleştirme sistemi kullanılan yarışmalarda, başlangıçta kimin daha çok siyah renkli taşlarla oynayacağı eşleştirme tabloları yoluyla bilindiğinden, bu tip eşleştirme yönteminin kullanıldığı yarışmalarda kullanılmamalıdır. Renk adil bir ölçü olmayacaktır.

EŞLENDİRME SİSTEMLERİNE GÖRE EŞİTLİK BOZMA YÖNTEMLERİNİN TURNUVALARA UYGULANMASI

Turnuva tiplerine yönelik fikir oluşturmaları için eşitlik bozma yöntemleri önerilen sırada verilmiştir. Burada sıralananlardan ayrı, farklı eşitlik bozma yöntemlerinin kullanılması düşünülmüyorsa 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
	Aralarındaki maçın oynanan en üst masasında galibiyet alan takım
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
Buchholz	Galibiyet Sayısı
Sonneborn-Berger	Doğrudan Karşılaşma
Olimpiyat	Takımlar İsviçre Sistemi Turnuvalar
Takım Puanları	Takım Puanları
Maç Puanları	Maç Puanları
Aralarındaki Maç	Aralarındaki Maç
	Buchholz

EŞLENDİRME-EŞİTLİK BOZMA SİSTEMLERİ



tahsinaktar@hotmail.com.tr