



FIDE
İSVİÇRE
SİSTEMİ
EŞLENDİRME
KURALLARI



İsviçre Sistemi Genel Kuralları (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. Yine, olanaklıysa, oyuncular siyah renkli taşlarla oynadıkları sayıda beyaz renkli taşlarla oynarlar.
6. Hiç bir oyuncu peşpeşe üç kez aynı rengi alamaz. (%50 veya üzeri puan almış oyuncular, son tur eşlendirilirken fazladan artık oyuncu yaratılmaması 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 Sistemi Kuralları oyuncuları tarafsız ve tutarlı bir biçimde eşlendirir ve farklı hakemler bu kuralları izlediğinde aynı eşlendirmeyi bulmalıdırlar.

1.1. RATINGE DAYANAN İSVİÇRE SİSTEMİ (Dutch Sistemi)

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 anlatım ile sunulmuştur. İsviçre Sistemi ile bir turnuva sürdürülecek ise yapılacak ilk işler o turnuva için başvuran oyuncuların listesini turlardan belli bir süre önce elde etmektir.

A. Başlangıç, 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 ulaşılmıyorsa, hakemler, yarışma başlamadan, oyuncunun kuvvet puanı hakkında olabildiğince doğru bir tahminde bulunmalıdırlar.

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 alarak sıralanır.

3- Puan Grupları

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 birbirleri ile 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 olacaksa) 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 yeralan 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 yeralan 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.

- 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 negatifse, ya da oyuncu son iki oyununu siyah renkli taşlarla oynamışsa beyaz, aksi halde siyah renkli taşlarla oynayacaktır. Bu durumda (zorunlu) renk, eşlendirme kartına öncelikle işlenmelidir.
- Bir oyuncunun renk farkı, sıfırdan farklıysa '**Kuvvetli Renk Tercihi**' ortaya çıkar. Renk farkı <0 ise, renk tercihi beyaz, aksi halde siyah renkli taşlar olacaktır.
- 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.
- 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)
- 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.

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

Göreceli Ölçütler

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

- Birbirleriyle eşlendirilen iki oyuncu arasındaki puan farkı olabildiğince az, ideal olarak sıfır olmalıdır.
- 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 eksiltilir)

5. Hiç bir oyuncu ard arda gelen iki turda aynı yönde kaydırılmaz.
6. Hiç bir oyuncu iki tur öncekiyle aynı yönde kaydırılmaz.

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 renkli taşlarla oynayacağı belirlenir.

1. Eğer bir oyuncuya, yer aldığı puan grubu içinden B.1 ve B.2 kurallarını ihlal etmeksizin bir rakip bulunamıyorsa:
 - eğer bu oyuncu bir üst puan grubundan kaydırılmışsa C.12 uygulanır,
 - eğer bu puan grubu en alttaki puan grubuysa C.13 uygulanır,
 - Böylesi birleştirilmiş bir puan grubu, S1 olarak en son eklenmiş bir puan grubu gibi değerlendirilir.
 - Bunun dışındaki tüm durumlarda oyuncu, sonraki puan gurubuna 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 oyuncusu ile 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 gurubuna 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 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; 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.

- 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				İki oyuncunun değiş-tokuşu S_1			
	4	3	2		3+4	2+4	2+3
5	a	c	f	5+6	j	l	o
6	b	e	h	5+7	k	n	q
7	d	g	i	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 , A_2 '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 eksiltiyle bulunur. İkinci matrisin son kolonu geçersiz hale gelir.

E. Renk Atama Kuralları

Her bir eşlendirme için aşağıya doğru azalan öncelikle uygulanır.

- Her iki tarafın renk tercihleri verilir,
- 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 oyunculardan bir renk farkı alırlar.

F. Son Anımsatmalar

1. Tamamlanan eşlendirme açıklanmadan önce sıralanır. Sıralama ölçütleri (aşağıya doğru azalan öncelikte):
 - 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.
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 oyuncusu ile 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.
8. Hakemin bilgisi olmaksızın bir tura katılmayan oyuncular, turnuvadan çekilmiş sayılırlar.
9. Ertelenmiş oyunlar eşlendirilirken berabere olmuş gibi değerlendirilirler.

1.2. İSVİÇRE SİSTEMİ YARIŞMALAR İÇİN DÜZENLEMELER (Lim Sistemi)

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 Grubunun 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 grubunu 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.
- Oyuncu, grubundaki tüm oyuncularla oynamışsa,
 - Oyuncu, bir rengi diğerinden iki fazla almış ve grup içinde rengine uygun rakip bulamıyorsa,
 - Oyuncu, son iki tur aynı renkle oynamış ve grup içinde rengine uygun rakip bulamıyorsa,
 - 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 denir. 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 eşlendirmede 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 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 rakipler ile ya da grubu içindeki deęiş-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 oyuncu ile 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 oyuncu ile 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 ile 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 deęiştirilmelidir, 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 oyuncuları içeren bir grup eşlendirilirken (grubun ikinci yarısındaki), ilk önce en alt numaralı artık oyuncu eşlendirilir.
- 4.7.2 Farklı puanlarla yukarı kaymış oyuncuları 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
- Şu an bulunduğu gruba kayarak gelmiş ve bir sonraki grupta uygun rakip bulunamayan artık oyuncu,
 - Şu an bulunduğu gruba kayarak gelmiş ve bir sonraki grupta uygun rakibi olan artık oyuncu,
 - Bir sonraki grupta uygun rakip bulunamayan artık oyuncu,
 - 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 kaydırılmaz.

- 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

- 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,
- 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

- 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,
- puan grubunun orijinal sayısı çiftse, kalan oyunculardan 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,

- hiçbir oyuncuya, bir renk üst üste üç defa verilmeyecek, ve,
- 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 oyunculardan 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. Oyunculardan 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 eşlendirilmesi ile 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. Kısa 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 kura ile 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 (½) 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.

1.3 RATİNGE DAYANAN DUBOV İSVİÇRE SİSTEMİ EŞLENDİRME KURALLARI

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

Oyuncu, daha önceki turlarda beyaz renk ile 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 sıra ile aşağıda belirtilen yöntemlere uyulur.

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

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 oyuncular ile 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 masa ile aynı renkle, çift numaralı masalar birinci masa ile 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 renk ile oynaması gereken oyuncu sayısı ile siyah renk ile 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 renk ile 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. Eşlendirme görülür.

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

Bu eşlendirmede oyuncuların daha önce oynamayı oynamadıklarına dikkat etmek gerekir.

6.3. Eşlendirmede İyileştirmeler

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

Eşlendirmesi yapılacak olan beyaz renkli oyuncu gruptaki tüm siyah renkli oyuncular ile 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)

6.4. Kaydırmalar

Amaç, bir gruptaki tüm oyuncuları eşlendirmektir.

Eğer böylesi eşlendirme olanaklı kılınamıyor 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 sıra ile yapılacaktır.

7.1.

Eğer bir oyuncu gruptaki tüm oyuncular ile oynamış ise, olanaklı ise bir alttaki puan grubundan bu oyuncu ile oynamamış ve renk atama kurallarına uygun bir oyuncu bu gruba alınır. Gruba alınacak oyuncunun sıra ile 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,
- (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 biri ile oynamamış ve renk atama kurallarına uygun eşlendirilebilecek bir oyuncu, bu gruba alınır.

Gruba alınacak oyuncunun sıra ile şu koşulları sağlaması gerekir.

- Sırası gelen renk, grubun çoğunluk renginin tersi olacaktır,
- Eğer olanaklı ise, en yüksek kuvvet puanlı oyuncu gruba alınacaktır,
- (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.

- Madde 6.2 de anılan, beyaz ile oynama sırası gelmiş artık oyuncular,
- Madde 6.2 de anılan, siyah ile oynama sırası gelmiş artık oyuncular,

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

8.2.

Artık Oyuncuların Eşlendirilmesi

Artık oyuncuların her biri, en yüksek kuvvet puanına sahip rakip ile 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 uygulanması ile tam olarak çözümlenemeyen durumların oluşması durumunda; hakem, temel esaslardan ayrılmadan akılcı ve tarafsız olarak hareket eder.

1.4 SONNENBORN-BERGER VE BUCHHOLZ'A DAYALI BURSTEIN İSVİÇRE SİSTEMİ EŞLENDİRME KURALLARI

Önsöz

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 amaça 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 olmaktır. Böylece, aynı puan grubunda bulunan oyuncuların eşlendirilmesinde, yüksek Sonnenborn-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 oynamışsa, "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 hayali 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 sırası ile 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 oyuncu ile 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 tek ise, 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.

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):

(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

[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 tümü ile oynamış ise 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.