

## C.04. FIDE Schweizer System Regeln

### C.04.1. Schweizer System auf Basis der Wertungszahlen

Angenommen durch die Generalversammlungen 1992, 1997 1998 und 2001, geändert durch das Executive Board 2009.

#### A. Einleitende Bestimmungen und Definitionen

##### A.1 Wertungszahlen

Es wird empfohlen, alle Wertungszahlen der Spieler zu überprüfen. Wenn keine glaubwürdige Wertung eines Spielers bekannt ist, dann sollte der Schiedsrichter diese vor Beginn des Turniers so genau wie möglich einschätzen.

##### A.2 Reihung

Für die Auslosung werden die Spieler folgend gereiht:

- a. Punkte
- b. Wertungszahl
- c. FIDE-Titel (GM - IM - WGM - WIM - FM - WFM - CM - WCM – ohne Titel)
- d. alphabetisch (es sei denn, es wurde im Voraus angekündigt, dass andere Kriterien verwendet werden).

Die erstellte Reihung vor der ersten Runde (wenn alle Punkte null sind) wird zur Festsetzung der Paarungsnummern verwendet: der bestgereimte Spieler erhält #1, usw.

##### A.3 Punktegruppen

Die Spieler mit gleicher Punktezahl bilden eine gleichartige Punktegruppe.

Alle Spieler, welche nach Auslosung einer Punktegruppe ohne Gegner sind, werden in die nächste Punktegruppe umgereiht, welche dadurch ungleichartig wird. Wenn eine ungleichartige Punktegruppe gepaart wird, dann werden diese umgereihten Spieler nach Möglichkeit immer zuerst gepaart, sodass eine gleichartige Punktegruppe verbleibt.

Eine ungleichartige Punktegruppe, in welcher mindestens die Hälfte der Spieler zu seiner höheren Punktegruppe kommt, wird ebenfalls wie eine gleichartige Punktegruppe behandelt.

##### A.4 Floater

Wenn eine ungleichartige Punktegruppe ausgelost wird, dann werden Spieler mit unterschiedlicher Punktezahl gepaart. Um sicherzustellen, dass dies denselben Spielern in der nächsten Runde wieder passiert, wird eine solche Paarung auf der Paarungskarte gekennzeichnet. Der höherrangige Spieler erhält ( ↓ ) für das Hinunterreihen, der Spieler mit der niedrigeren Punktezahl erhält ( ↑ ) für das Hinaufreihen.

##### A.5 Spielfrei

Wenn die Gesamtzahl der Spieler ungerade ist (oder wird), dann bleibt ein Spieler ohne Gegner. Dieser Spieler wird spielfrei: kein Gegner, keine Farbe und 1 Punkt. Spielfrei wird wie ein Hinunterreihen behandelt.

##### A.6 Untergruppen

Um die Paarungen zu erstellen werden alle Punktegruppen in zwei Untergruppen geteilt, welche S1 und S2 genannt werden.

In einer ungleichartigen Punktegruppe enthält S1 alle Spieler, welche aus einer höheren Punktegruppe herunter gereiht wurden.

In einer gleichartigen Punktegruppe enthält S1 die obere Hälfte der Spieler in der Punktegruppe (abgerundet).

Die Anzahl der Spieler in S1 wird mit "p" bezeichnet und ist gleich der Anzahl der zu erstellenden Paarungen.

In beiden Fällen enthält S2 alle verbleibenden Spieler der Punktegruppe.

Sowohl in S1 als auch in S2 werden die Spieler gemäß A.2 gereiht.

#### A.7 Farbverteilung und Farberwartung

Die Farbverteilung eines Spielers ist die Anzahl der Partien, die er mit weißen Steinen gespielt hat abzüglich der Anzahl der Partien die er mit schwarzen Steinen gespielt hat.

Nach jeder Runde ist die Farberwartung für jeden Spieler zu bestimmen.

- a. Eine unbedingte Farberwartung entsteht, wenn die Farbverteilung eines Spielers größer als 1 oder kleiner als -1 ist, oder wenn ein Spieler in den beiden letzten Runden mit derselben Farbe gespielt hat. Die Farberwartung ist Weiß wenn die Farbverteilung  $< 0$  ist oder wenn die beiden letzten Partien mit Schwarz gespielt wurden, ansonsten ist sie Schwarz. In einem solchen Fall wird die verpflichtende Farbe sofort auf der Paarungskarte vermerkt. Diese Regel kann außer Kraft sein, wenn Spieler mit mehr als 50% der möglichen Punkte in der letzten Runde ausgelost werden.
- b. Eine starke Farberwartung entsteht, wenn die Farbverteilung eines Spielers ungleich 0 ist. Die Erwartung ist Weiß, wenn die Farbverteilung  $< 0$  ist, ansonsten Schwarz.
- c. Eine schwache Farberwartung entsteht, wenn die Farbverteilung eines Spielers gleich 0 ist, die Erwartung ist dann die Farbe der vorangegangenen Partie zu wechseln. In einem solchen Fall wird die Farbverteilung abhängig von der Farbe der vorangegangenen Partie als +0 oder -0 bezeichnet.
- d. Wenn eine gerade Runde ausgelost wird werden Spieler mit einer leichten Farberwartung (weil sie spielfrei waren oder eine ungespielte Partie hatten) zu Spielern mit einer leichten Farberwartung jener Art (weiß oder schwarz), welche den Wert „x“ (siehe Punkt A.8) verringert, falls dadurch nicht zusätzliche Floater entstehen.
- e. Wenn eine ungerade Runde ausgelost wird werden Spieler mit einer starken Farberwartung (weil sie spielfrei waren oder eine ungespielte Partie hatten) zu Spielern mit einer unbedingten Farberwartung, solange dadurch nicht zusätzliche Floater entstehen.

Vor der ersten Runde wird die Farberwartung eines Spielers (zumeist des erstgereihten Spielers) durch das Los entschieden.

#### A.8 Bestimmung von "x"

Die Anzahl der Paarungen in einer Punktegruppe, gleichgültig ob gleichartig oder ungleichartig, bei denen nicht alle Farberwartungen erfüllt werden, wird mit dem Symbol „x“ bezeichnet.

„x“ wird wie folgt berechnet:

w = Anzahl der Spieler mit Farberwartung weiß

b = Anzahl der Spieler mit Farberwartung schwarz

q = Anzahl der Spieler in einer Punktegruppe, geteilt durch 2, aufgerundet

wenn  $b > w$  dann  $x = b - q$ , ansonsten  $x = w - q$ .

#### A.9 Umstellungen und Vertauschungen

- a. Um passende Paarungen zu finden ist es oft erforderlich, die Reihung in S2 zu verändern. Die Regeln, nach denen solche Umstellungen gemacht werden, sind in D.1.
- b. In einer gleichartigen Punktegruppe kann es notwendig sein, Spieler von S1 und S2 auszutauschen. Die Regeln für eine solche Vertauschung sind in D.2. Nach jeder Vertauschung werden sowohl S1 als auch S2 gemäß A.2 neu gereiht.

## B. Auslosungsregeln

### Unbedingte Paarungsregeln:

Diese Regeln dürfen nicht verletzt werden. Falls erforderlich werden Spieler in eine niedrigere Punktegruppe umgereiht.

- B.1
  - a. Zwei Spieler dürfen nicht öfter als einmal gegeneinander spielen.
  - b. Ein Spieler, welcher einen Punkt erhielt ohne zu spielen, entweder weil er spielfrei war oder weil sein Gegner nicht rechtzeitig erschien, darf in den folgenden Runden nicht spielfrei sein.
- B.2
  - a. Die Farbverteilung eines Spielers darf nicht  $> +2$  oder  $< -2$  sein.
  - b. Kein Spieler darf dieselbe Farbe dreimal hintereinander erhalten.

### Bedingte Paarungsregeln:

Diese Regeln haben absteigende Priorität. Sie sollten so weit wie möglich erfüllt werden. Um diese Regeln einzuhalten sind Umstellungen oder auch Vertauschungen erlaubt, aber kein Spieler darf in eine niedrigere Punktegruppe hinunter gereiht werden.

- B.3 Der Unterschied der Punkte von zwei gegeneinander gepaarten Spielern soll so klein wie möglich und möglichst 0 sein.
- B.4 So viele Spieler wie möglich erhalten ihre Farberwartung erfüllt. Solange aber „x“ einer Punktegruppe ungleich 0 ist kann diese Regel unberücksichtigt bleiben. x wird jedes Mal, wenn eine Farberwartung nicht erfüllt werden kann, um 1 vermindert.
- B.5 Kein Spieler darf eine gleichartige Umreihung (Floater) in zwei aufeinander folgenden Runden erhalten.
- B.6 Kein Spieler darf eine gleichartige Umreihung zwei Runden später erhalten.

### Achtung:

Die Regeln B.2, B.5 und B.6 werden in der letzten Runde bei der Paarung von Spielern mit 50% oder mehr Punkten nicht befolgt, wenn dadurch Floater vermieden werden können.

## C. Durchführung der Paarungen

Beginnend mit der höchsten Punktegruppe werden die nachfolgenden Regeln bei allen Punktegruppen angewandt, bis die Auslosung fertiggestellt ist. Danach werden die Farbverteilungsregeln (E) verwendet um festzulegen welcher Spieler mit Weiß spielt.

- C.1 Wenn eine Punktegruppe Spieler enthält, für welche in dieser Punktegruppe kein Gegner gefunden werden kann ohne die Regeln B.1 oder B.2 zu verletzen, dann
- wenn dieser Spieler von einer höheren Punktegruppe herunter gereiht wurde ist C.12 anzuwenden;
  - wenn es sich um die letzte Punktegruppe handelt ist C.13 anzuwenden;
  - in allen anderen Fällen wird dieser Spieler in die nächste Punktegruppe hinunter gereiht.
- C.2 Bestimme "x" gemäß A.8.
- C.3 Bestimme "p" gemäß A.6.
- C.4 Reihe die besten Spieler in S1, alle anderen Spieler in S2.
- C.5 Ordne die Spieler in S1 und S2 gemäß A.2.
- C.6 Paare den besten Spieler von S1 gegen den besten von S2, den zweitbesten von S1 gegen den zweitbesten von S2, etc. Falls dann "p" Paarungen in unter Befolgung von B.1 und B.2 erstellt wurden, ist die Paarung dieser Punktegruppe fertiggestellt.  
Falls ungepaarte Spieler übrig bleiben, dann
- werden aus einer gleichartigen Punktegruppe diese Spieler in die nächste Punktegruppe hinunter gereiht. Mit dieser Punktegruppe wird dann bei C.1 fortgesetzt;
  - wurden aus einer ungleichartigen Punktegruppe nur die herunter gereihten Spieler gepaart; mit der verbleibenden gleichartigen Punktegruppe wird bei C.2 fortgesetzt.
- C.7 Mache eine neue Umstellung in S2 gemäß D.1 und setze mit C.6 fort.
- C.8 Bei einer gleichartigen verbleibenden Punktegruppe wird eine neue Vertauschung zwischen S1 und S2 gemäß D.2 gemacht und mit C.5 fortgesetzt.
- C.9 Bei einer gleichartigen verbleibenden Punktegruppe wird die Paarung des schlechtesten herunter gereihten Spielers aufgelöst und versucht, einen anderen Gegner für diesen Spieler zu finden, indem mit C.7 fortgesetzt wird.
- wenn keine andere Paarung für diesen Spieler möglich ist dann wird zuerst die Regel B6, danach die Regel B.5, für das Hinaufreihen nicht mehr beachtet und mit C.4 fortgesetzt.
- C.10 Die Regeln B.6 und B.5 (in dieser Reihenfolge) für Floater bleiben unberücksichtigt und es wird mit C.4 fortgesetzt.
- C.11 So lange "x" niedriger ist als "p" wird "x" um 1 erhöht. Wenn eine Restgruppe gepaart wird dann werden alle Paarungen der herunter gereihten Spieler auch aufgelöst und es wird mit C.3 fortgesetzt.
- C.12 Bei einer ungleichartigen Punktegruppe wird die Paarung der vorangegangenen Punktegruppe aufgelöst. Wenn in dieser vorangegangenen Punktegruppe Paarungen erstellt werden können durch welche ein anderer Spieler herunter gereiht wird, und dadurch werden „p“ Paarungen möglich, dann werden die neuen Paarungen in der vorangegangenen Punktegruppe verwendet.

C.13 Wenn es sich um die niedrigste Punktegruppe handelt, dann werden die Paarungen der vorletzten Punktegruppe aufgelöst. Es wird versucht, andere Paarungen in der vorletzten Punktegruppe zu finden, welche die Paarung der letzten Punktegruppe ermöglichen. Wenn in der vorletzten Punktegruppe „p“ 0 wird (z.B. es wird keine Möglichkeit gefunden, welche gültige Paarungen für die niedrigste Punktegruppe ermöglicht) dann werden die beiden letzten Punktegruppen zu einer neuen letzten Punktegruppe zusammengelegt. Da jetzt eine andere Punktegruppe die vorletzte Gruppe ist kann C.13 wiederholt werden bis gültige Paarungen gefunden wurden.

Ein derartige zusammengelegt Punktegruppe wird als ungleichartige Punktegruppe behandelt, wobei die zuletzt dazugekommene Punktegruppe in S1 ist.

C.14 „p“ wird um 1 vermindert (und wenn der Wert „x“ größer als 1 ist, dann wird auch „x“ um 1 vermindert). Solange „p“ ungleich 0 ist wird wieder bei C.4 fortgesetzt. Wenn „p“ gleich 0 ist wird die gesamte Punktegruppe zur nächsten Punktegruppe hinunter gereiht. Mit dieser Punktegruppe wird dann bei C.1 fortgesetzt.

#### D. Umstellungen und Vertauschungen

Beispiel: In S1 sind die Spieler 1, 2, 3 und 4 (in dieser Reihenfolge); in S2 sind die Spieler 5, 6, 7 und 8 (in dieser Reihenfolge).

D.1 Umstellungen innerhalb von S2 beginnen mit dem letzte Spieler:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. 5-6-8-7  | 12. 7-5-6-8 |
| 2. 5-7-6-8  | 13. 7-5-8-6 |
| 3. 5-7-8-6  | 14. 7-6-5-8 |
| 4. 5-8-6-7  | 15. 7-6-8-5 |
| 5. 5-8-7-6  | 16. 7-8-5-6 |
| 6. 6-5-7-8  | 17. 7-8-6-5 |
| 7. 6-5-8-7  | 18. 8-5-6-7 |
| 8. 6-7-5-8  | 19. 8-5-7-6 |
| 9. 6-7-8-5  | 20. 8-6-5-7 |
| 10. 6-8-5-7 | 21. 8-6-7-5 |
| 11. 6-8-7-5 | 22. 8-7-5-6 |
|             | 23. 8-7-6-5 |

D.2 Wenn eine Vertauschung zwischen S1 und S2 vorgenommen wird, dann sollte der Unterschied der auszutauschenden Nummern so gering wie möglich sein. Falls die Unterschiede bei verschiedenen Möglichkeiten gleich sind, dann nimmt man jene, bei der der schlechter gereichte Spieler aus S1 betroffen ist.

Vertauschung von einem Spieler S1					Vertauschung von zwei Spielern S1			
	4	3	2	S2		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

Die Tabellen zeigen die Reihenfolge in welcher eine Vertauschung durchgeführt werden soll.

Vertauschung von einem Spieler:

- a) 4 und 5
- b) 4 und 6
- c) 3 und 5 etc. bis i) 2 und 7

Vertauschung von zwei Spielern:

- j) 3+4 mit 5+6
- k) 3+4 mit 5+7
- l) 2+4 mit 5+6 etc.

Nach einer Vertauschung müssen sowohl S1 als auch S2 gemäß A.2 neu gereiht werden.

Anmerkung:

Wenn die Anzahl der Spieler in einer Punktegruppe ungerade ist, dann enthält S1 einen Spieler weniger als S2. Bei 7 Spielern enthält S1 somit die Spieler 1, 2 und 3, S2 enthält die Spieler 4, 5, 6 und 7. Die möglichen Vertauschungen in obiger Tabelle findet man, indem alle Nummern in S1 um 1 reduziert werden.

## E. Farbverteilungsregeln

Die Farben werden nach folgenden Regeln verteilt (mit absteigender Priorität):

- E.1 Beide Farberwartungen werden erfüllt
- E.2 Die stärkere Farberwartung wird erfüllt
- E.3 Die Farben der letzten Runde, in welcher die beiden Spieler mit unterschiedlichen Farben gespielt haben, werden getauscht
- E.4 die Farberwartung des derzeit höherrangigen Spielers wird erfüllt.
- E.5 In der ersten Runde erhalten alle Spieler in S1 mit geraden Nummern eine andere Farbe wie die Spieler mit ungeraden Nummern.

## F. Schlussbemerkungen

- F.1 Nachdem alle Paarungen fertiggestellt sind werden sie vor der Veröffentlichung sortiert.. Die Reihenfolge der Paarungen ist (mit absteigender Priorität):
  - die Punktezahl des höherrangigen Spielers in einer Paarung
  - die Summe der Punkte beider Spieler einer Paarung
  - die Reihung gemäß A.2 des höherrangigen Spielers in einer Paarung.
- F.2 Spielfreie und Paarungen welche nicht wirklich gespielt wurden, oder welche verloren wurden weil ein Spieler zu spät oder gar nicht erschienen ist, gelten als farbneutral. Solche Paarungen sind in folgenden Runden nicht verboten.
- F.3 Ein Spieler, der nach fünf Runden eine Farbverteilung SWWxS hat (keine gespielte Partie in Runde 4) wird bei Anwendung von auf E.3 wie xSWWS behandelt.

- F.4 Nachdem vor der ersten Runde alle Spieler in einer gleichartigen Punktegruppe sind und sie gemäß A.2 gereiht wurden, spielt der erste Spieler in S1 gegen den ersten Spieler in S2. Wenn die Anzahl der Spieler ungerade ist wird der letzte Spieler in S2 spielfrei.
- F.5 Spieler welche aus dem Turnier ausscheiden werden nicht mehr ausgelost. Spieler welche im Voraus wissen, dass sie eine bestimmte Runde nicht spielen können werden in dieser Runde nicht ausgelost und erhalten 0 Punkte.
- F.6 Eine Paarung welche offiziell bekannt gemacht wurde darf nur dann geändert werden, wenn sie die unbedingten Regeln verletzt (B.1 und B.2).
- F.7 Wenn entweder
- ein Ergebnis falsch aufgeschrieben wurde, oder
  - eine Partie mit falschen Farben gespielt wurde, oder
  - die Wertungszahl eines Spielers berichtigt werden muss,
- dann wirkt sich das nur auf Paarungen aus, welche erst zu erstellen sind.  
Ob Paarungen geändert werden, welche bereits veröffentlicht sind aber noch nicht gespielt wurden, entscheidet der Schiedsrichter.
- F.8 Wenn die Turnierregeln nichts anderes bestimmen, dann werden Spieler, welche während einer Runde abwesend sind ohne den Schiedsrichter zu verständigen, so betrachtet, als wären sie freiwillig aus dem Turnier ausgeschieden.
- F.9 Hängepartien gelten für die Paarung als remis.
- F.10 Für die Erstellung der Endreihung gelten folgende Bestimmungen (mit absteigender Priorität):
- die höchste erzielte Punktezahl; falls diese bei einigen Spielern gleich ist sollte ein Preisgeld geteilt werden;
  - wenn der erste Platz betroffen ist, dann zählt das Ergebnis in der Partie gegeneinander;
  - der höhere Wertungsdurchschnitt der Gegner;
  - Entscheidung durch ein Los.