**TURNIRSKI SISTEMI**

**DEO TEME ZA ISPIT ZA ŠAHOVSKE SUDIJE**

**IZ KOJEG ĆE BITI PITANJA NA ISPITU**

**Turnirski sistemi koji se najčešće koriste u našoj zemlji:**

**Kružni sistem, Švajcarski sistem, Kup sistem, Ševeniški sistem, Mešoviti sistem;**

**BERGEROV SISTEM ILI KRUŽNI SISTEM:**

**Sistem je kružni, u njemu igra ,,svako sa svakim,, i najpravedniji je sistem, a našao je primenu i u drugim sportovima.**

**Startni brojevi takmičara se određuju žrebom i nakon toga se upisuju u Tabelu, pomoću koje se vodi sva evidencija turnira. Samim izvlačenjem brojeva odredjeni su i parovi i boje figura u medjusobnim susretima učesnika u svim kolima.**

**Osnovni principi Bergerovog sistema:**

**a/ Ukoliko se susreću igrači sa istorodnim /parnim ili neparnim/ brojevima, onda bele figure ima igrač sa većim brojem a u susretu igrača sa raznorodnim brojem, bele figure ima igrač sa manjim brojem. Izuzetak od ovog pravila je igrač sa najvećim startnim brojem, ukoliko je broj učesnika paran.**

**b/ Ako je paran broj igrača, igrač sa najvećim startnim brojem na tabeli ima bele figure sa igračima iz gornje polovine tabele, a crne figure sa igračima iz donje polovine tabele.**

**c/ Kada je broj takmičara paran, takmičari iz gornjeg dela tabele imaju jednom više bele figure, a takmičari iz donjeg dela tabele jednom više crne figure.**

**d/ U svakom kolu osim u prvom, igrač sa startnim brojem jedan igra sa igračem čiji broj je jednak broju tog kola. U prvom kolu igrač sa startnim brojem jedan igra sa igračem sa najvećim startnim brojem.**

**e/ U slučaju neparnog broja igrača parovanje se vrši kao da igra jedan igrač više, da bi bio paran broj, a u svakom kolu je slobodan igrač koji bi trebalo da igra sa tim dodatim poslednjim brojem. Primer: ako ima 11 igrača onda se paruje kao da ih je 12, a igrač koji treba da igra sa brojem 12 je slobodan u tom kolu.**

**ŠVAJCARSKI SISTEM:**

**Varijanta Fide i Jugoslovenska kružna varijanta su sistemi koji se danas ne koriste.**

**Danas postoje 5 švajcarskih sistema priznatih od FIDE od kojih se Dutch ili holandski sistem nalazi u svih pet programa za parovanje koje FIDE priznaje, pa i u Swiss Manageru.**

**Švajcarski sistem se koristi kada ima mnogo učesnika i kada nije moguće ostvariti da svi igrači igraju jedni protiv drugih. Podesan je za organizatore jer se unapred odredjuje broj kola, a time i vreme trajanja turnira.**

**Osnovni principi:**

**a/ Broj kola se unapred odredjuje.**

**b/ Dva igrača se mogu medjusobno sastati samo jednom.**

**c/ Igrač koji je dobio poen bez igre (bio slobodan ili dobio poen kontumacjom), više ne može biti slobodan.**

**d/ Igraču se određuje protivnik koji ima jednak broj poena ili onaj koji je tome najbliži.**

**e/ Kod određivanja boje figura, kada god je moguće, poštuju se: 1) princip alternacije – poželjno je da se igraču bele i crne figure smenjuju naizmenično iz kola u kolo i 2) princip izjednačavanja – izjednačavanje broja igranja belim i crnim figurama kod svakog igrača (npr. bele figure dobija igrač koji je u prethodnim kolima manji broj puta bio beli).**

**f/ Osnovu parovanja u svim Švajcarskim sistemima čine broj poena i boja figura!**

**g/ Sve partije prethodnog kola moraju se završiti pre početka narednog. Odlaganje partija u principu nije dozvoljeno.**

**KUP SISTEM:**

**Ovo je sistem u kojem se igra na ispadanje. Igrač koji izgubi partiju ispada iz takmičenja. U slučaju nerešenog ishoda predvidjaju se dodatne partije ili neki drugi postupci.**

**Moguće je da se unapred napravi kostur takmičenja /slično kao kod tenisa/ i tada se unapred zna koji igrači – pobednici prethodnih mečeva – će igrati jedni protiv drugih.**

**Ovde se može dirigovati da favoriti ne igraju medjusobno na početku takmičenja.**

**Druga mogućnost je da se posle svakog kola izvlače parovi.**

**ŠEVENIŠKI SISTEM:**

**Ovo je sistem u kojem svi igrači jedne ekipe igraju protiv svih igrača druge ekipe**

**ne igrajući pritom i protiv igrača iz svoje ekipe.**

**KRITERIJUMI PRI DEOBI MESTA KOD POJEDINAČNIH TAKMIČENJA**

**A/ Kod Bergerovog sistema uglavnom se primenjuje: Uspeh prema pobednicima, Soneborn Bergerov sistem, medjusobni rezultat, Koja sistem, veći broj pobeda, žreb itd.**

**- Uspeh prema pobednicima se računa tako što se sabiraju svi poeni osvojeni sa pobednicima na tom turniru i igrač koji tu ima više poena ima prednost. Pobednici su svi igrači koji imaju osvojenih više od 50% poena.**

**- Koja sistem uključuje u obračun i igrače koji su osvojili 50% poena.**

**- Soneborn Bergerov sistem se primenjuje tako što se sabiraju svi osvojeni poeni protivnika protiv kojih je igrač dobio partiju i polovina poena svih protivnika sa kojima je igrač remizirao.**

**- Međusobni rezultat je možda najrealniji kriterijum kod deobe mesta. Ako ima više učesnika sa istim brojem poena, uzimaju se u obzir međusobni rezultati učesnika u istoj bodovnoj grupi. Može se primeniti u svim sistemima igre.**

**B/ Kod Švajcarskog sistema se primenjuju: Buholc, Središnji Buholc, Buholc-1, Soneborn Berger, Progres ili FIDE Tie-Break, Međusobni rezultat itd.**

**- Buholc kriterijum se primenjuje tako što se saberu svi poeni koje su osvojili protivnici igrača kojem se izračunava Buholc.**

**- Središnji Buholc je sličan običnom Buholcu, ali se ovde ne uzimaju u obzir poeni najboljeg i najslabijeg protivnika kojeg je imao igrač za kojeg se izračunava središnji Buholc.**

**- Buholc-1 kriterijum ne uzima u obzir rezultat samo najslabijeg protivnika.**

**- Progres je sistem u kojem se sabiraju svi ukupno osvojeni poeni nakon svakog kola .**

**Na primer, ako je neki igrač u prva tri kola pobedio u sve tri partije, njegov Progres je: 1+2+3 = 6, jer je u prvom kolu imao 1 poen, u drugom 2, a u trećem 3.**

**Da je igrač u prva dva kola pobedio, a u trećem izgubio, njegov Progres bi bio 1+2+2 = 5, jer je sada u trećem kolu imao 2 poena, kao i u drugom kolu.**

**- Međusobni rezultat je možda najrealniji kriterijum kod deobe mesta. Ako ima više učesnika sa istim brojem poena, uzimaju se u obzir međusobni rezultati učesnika u istoj bodovnoj grupi. Može se primeniti u svim sistemima igre.**

**BERGER SISTEM - Određivanje boje i parova:**

**Određivanje boje parova u Berger sistemu je veoma jednostavno: saberu se turnirski brojevi igrača koji međusobno igraju i ako je on neparan – onda bele figure ima manji turnirski broj, a ako je zbir turnirskih brojeva igrača paran – onda bele figure ima veći turnirski broj. To važi za sve osim za susrete sa igračem sa najvećim startnim brojem na tabeli: ako on ima paran broj – tada gornja polovina igrača u susretu sa njim ima bele figure, a donja – crne.**

**Određivanje parova pojedinog kola bez tablica i tabele:**

**Rešenje je, takođe, veoma jednostavno. Ako je zbir turnirskih brojeva igrača veći od broja igrača – onda se od tog zbira oduzme broj igrača na turniru i dobije se broj kola u kome ta dva igrača igraju: k=x+y-N. Na primer na turniru sa 14 igrača računamo kolo u kome igraju igrači broj 7 i 9. 7+9=16-14= 2, odnosno igraju u 2. kolu.**

**Ako je zbir turnirskih brojeva igrača jednak ili manji od broja igrača, onda se od tog zbira oduzme 1 i dobije se broj kola u kome ta dva igrača međusobno igraju: k=x+y-1. Na primer na turniru sa 14 igrača računamo kolo u kome igraju igrači broj 3 i 5: 3+5=8-1= 7, odnosno igraju u 7.kolu. 5+9=14-1=13.kolo.**

**Za igrača sa poslednjim brojem (ako je broj paran) određuje se pomoću formule (k+1)/2 za neparna kola, pri čemu k predstavlja broj kola, i (k+N)/2 za parna kola pri čemu N predstavlja broj učesnika, na primer na turniru sa 14 učesnika u 5 kolu primenjujemo formulu i dobijamo: (5+1)/2 = 3, tj igrač broj 14 igra sa brojem 3 (neparno kolo). Za parno kolo bi izgledalo, recimo za 8. kolo: (8+14)/2=22/2 = 11**

**- Odredjivanje parova pomoću tabele: objašnjenje i vežba na predavanjima.**

**ŠVAJCARSKI SISTEM OPŠTA PRAVILA PAROVANJA:**

**Holandska varijanta:**

**Iako se u poslednje vreme ovakvi turniri paruju kompjuterom, potrebno je proveriti kompjuterski određene parove, jer je sudija odgovoran za parovanje, a za to treba poznavati osnove parovanja u ovom sistemu.**

**Pre nego što se pristupi parovanju za prvo kolo mora se pripremiti Startna lista učesnika i igračima dodeliti startni brojevi. Igrač sa najvećim rejtingom dobija broj 1 u turnirskoj tabeli. Sledeći igrač se prema rejtingu uvrštava u turnirsku tabelu tako što dobija sledeći redni broj i tako se postupa dok se svi igrači ne uvrste u listu.**

**Ukoliko dva ili više igrača imaju isti rejting, onda se gleda ko ima višu titulu pa on dobija manji turnirski startni broj, a ako je i to isto, igrači se ređaju po abecedi. U prvom kolu, ako ima 20 igrača i ako bi vodili računa o boji figura, kad bi igrač sa startnim brojem 1 imao bele figure, parovi bi bili: 1-11, 12-2, 3-13, 14-4, 5-15, 16-6 itd.**

**U Švajcarskom sistemu se uvek uparuju igrači koji imaju isti ili, ako to nije moguće, najpribližniji broj poena. Po mogućstvu se od igrača sa istim brojem poena prave dve poenske grupe i onda prvi igrač iz prve grupe igra protiv prvog igrača iz druge grupe. Naprimer ako posle prvog kola prvih 10 igrača ima po 1 poen, onda se naprave dve poenske grupe sa po 5 igrača i paruje se broj 1 sa brojem 6, 2 protiv 7, 3-8, 4-9, 5-10. Boje figura u svakom paru u idealnom slučaju bi se određivale po principima alternacije i izjednačavanja.**

**Ako je broj igrača neparan, onda igrač sa najmanjim brojem poena u najmanjoj parovnoj grupi dobija poen bez igre. Tada se smatra da taj igrač nije imao protivnika niti boju figura. Igrač može samo jednom u toku turnira dobiti poen bez igre.**

**JUGOSLOVENSKA KRUŽNA VARIJANTA:**

**Kod ove varijante švajcarskog sistema se turnirski brojevi izvlače žrebom i u prvom kolu igraju broj 1 protiv broja 2, 3-4, 5-6, 7-8, 9-10 itd. i ovde su prvoimenovani beli.**

**U drugom kolu se krene od vrha tabele i nađe se prvi igrač sa 1 poenom. Zatim se ispod njega traži sledeći igrač sa 1 poenom i to je prvi par. Dalje se nastavlja po istom principu za određivanje sledećih parova.**

**Ovde se obraća pažnja da se igrači paruju tako da naizmenično kad god je to moguće imaju bele pa crne figure.**