

ΚΙΝΗΣΕΙΣ SWISS ΓΙΑ ΟΜΑΔΕΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι κινήσεις αυτές προέρχονται από τους αγώνες σκακιού όπου δεν είναι δυνατόν να συναντήσει ο κάθε διαγωνιζόμενος όλους τους αντιπάλους στον διαθέσιμο χρόνο, αλλά είναι απαραίτητο να υπάρξει ένας μοναδικός νικητής και η τελική κατάταξη θα πρέπει να είναι αρκετά αξιόπιστη.

ΖΥΓΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΜΑΔΩΝ

Όταν υπάρχει ζυγός αριθμός ομάδων, οι συναντήσεις στον πρώτο γύρο μπορούν να καθοριστούν με πέντε τρόπους:

- Εντελώς τυχαία, με κλήρωση.
- Σύμφωνα με την σειρά δηλώσεων συμμετοχής,
- Προκαθορισμένα, σύμφωνα με την αντίστροφη ιεράρχηση των ομάδων, δηλαδή:
(1)x(2T), (2)x(2T-1), (3)x(2T-2), (T)x(T+1)
- Προκαθορισμένα, σύμφωνα με την αναλογική ιεράρχηση των ομάδων, δηλαδή:
(1)x(T+1), (2)x(T+2), (3)x(T+3), (T)x(2T)
- Προκαθορισμένα, σύμφωνα με την ιεράρχηση των ομάδων, δηλαδή:
(1)x(2), (3)x(4), (5)x(6), (2T-1)x(2T)

Οποιαδήποτε μέθοδο και αν επιλεγεί, η τελική κατάταξη επηρεάζεται ελάχιστα, οπότε ο κάθε διοργανωτής μπορεί να ακολουθήσει όποια μέθοδο θεωρεί αισθητικά καλύτερη.

Μετά από κάθε γύρο η σειρά των συναντήσεων καθορίζεται από την προσωρινή κατάταξη των ομάδων. Δηλαδή η 1η ομάδα συναντά την 2η, η 3η την 4η, η 5η την 6η και ούτω καθ' εξής, με μοναδικό περιορισμό να μην έχουν συναντηθεί σε προηγούμενο γύρο. Η κλήρωση ξεκινά πάντοτε από την 1η ομάδα και αν έχει ήδη συναντήσει την δεύτερη, τότε παίζει με την 3η ή την 4η κτλ. Ως εκ τούτου, οι ισχυρότερες ομάδες παίζουν μεταξύ τους, οι μέτριες ομάδες μεταξύ τους και οι πιο αδύνατες ομάδες μεταξύ τους.

Με την πάροδο των γύρων η κλήρωση για τον κάθε επόμενο γύρο δυσκολεύει γιατί η κάθε ομάδα έχει συναντήσει τις περισσότερες ομάδες που είναι κοντά της στην κατάταξη. Ο ελάχιστος αριθμός γύρων που πρέπει να παιχτούν ώστε δύο ομάδες που νικούν συνέχεια να έχουν συναντηθεί είναι:

$$R_{\min} = \log T \text{ (στρογγυλοποιημένος πάντοτε προς τα άνω)}$$

όπου $\log =$ ο λογάριθμος του 2

και $T =$ ο αριθμός των τραπεζιών (και των ομάδων)

Ως εκ τούτου ο ελάχιστος αριθμός γύρων που προτείνεται είναι:

$$R = \log T + 2$$

Και ανάλογα με τον αριθμό των ομάδων είναι:

- α) 9-16 ομάδες: 6 γύροι
- β) 17-32 ομάδες: 7 γύροι
- γ) 33-64 ομάδες: 8 γύροι
- δ) 65-128 ομάδες: 9 γύροι
- ε) 129-256 ομάδες: 10 γύροι

ΜΟΝΟΣ ΑΡΙΘΜΟΣ ΟΜΑΔΩΝ

Όταν ο αριθμός των ομάδων είναι μονός δημιουργείται πρόβλημα, επειδή κάποια ομάδα δεν θα έχει αντίπαλο. Ιδανικά θα πρέπει να υπάρχει μια επί πλέον ομάδα που θα

χρησιμοποιηθεί για να δώσει λύση στο πρόβλημα αυτό. Αυτό βέβαια δεν είναι πάντοτε εφικτό, οπότε υπάρχουν δύο λύσεις:

- α) Σε κάθε γύρο μια ομάδα έχει bye και παίρνει το 60% των VPs. Με εξαίρεση τον πρώτο γύρο που η ομάδα που θα κάνει bye προκύπτει ανάλογα με τον τρόπο που καθορίζονται οι συναντήσεις. Στους επόμενους γύρους ορίζεται ως **“η χαμηλότερη βαθμολογικά ομάδα που δεν έχει κάνει bye σε προηγούμενο γύρο”**.
- β) Οι τρεις τελευταίες βαθμολογικά ομάδες παίζουν σε κάθε γύρο τριολέ (δύο μισές συναντήσεις), ανεξάρτητα από το αν έχουν συναντηθεί ξανά ή όχι και η βαθμολογία βγαίνει:
 - Είτε βαθμολογώντας την κάθε μισή συνάντηση χωριστά σε μισές κλίμακες VPs και αθροίζοντας τα VPs.
 - Είτε αθροίζοντας τα IMPs των δύο μισών συναντήσεων και υπολογίζοντας τα VPs σύμφωνα με την ισχύουσα κλίμακα.

DANISH-SWISS

Ακολουθώντας τις οδηγίες αυτές, υπάρχει πιθανότητα οι πρώτες ομάδες να μην έχουν συναντηθεί ή να έχουν μεν συναντηθεί αλλά σε κάποιον από τους πρώτους γύρους. Επί πλέον υπάρχει περίπτωση, δεδομένου ότι δύο ομάδες δεν συναντώνται δεύτερη φορά, αν οι βαθμολογικές διαφορές είναι πολύ μικρές, μια ομάδα που δεν είναι στην πρώτη τριάδα/τετράδα να κερδίσει τον αγώνα επειδή στον τελευταίο γύρο νίκησε με πολύ μεγάλο σκορ την αντίπαλό της ενώ οι πρώτες ομάδες έφεραν μεταξύ τους σχεδόν ισόπαλα αποτελέσματα.

Για να μην προκύψουν λοιπόν τέτοια θέματα, ο ένας ή οι δύο τελευταίοι γύροι (επί πλέον των αρχικών ($R=\log T+2$)) παίζονται με απόλυτη σειρά ιεράρχησης, έστω και αν οι ομάδες έχουν συναντηθεί ξανά. Η παραλλαγή αυτή ονομάζεται Danish-Swiss.