

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

Versão aprovada pelo 82º Congresso da FIDE realizado em Kracóvia no segundo semestre de 2011

#### A. Observações introdutórias e definições

##### A.1 Rating

É aconselhável checar todos o rating fornecidos pelos jogadores. Se não se conhece rating confiável de um jogador, o árbitro deveria fazer – antes do início do torneio- a mais precisa estimativa possível.

##### A.2 Ordem

Somente para efeito de empareiramento, os jogadores são classificados em ordem de, respectivamente

- a. score
- b. rating
- c. título FIDE (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-sem título)
- d. em ordem de sobrenome (a menos que tenha sido estabelecido anteriormente, que este critério foi substituído por um outro)

A classificação feita antes da 1ª rodada (quando todos os resultados são, obviamente, zero) é utilizada para determinar os números de empareiramento, o maior rating será o nº 1 etc.

##### A.3 Grupos de pontuação

Jogadores com pontuações iguais constituem um grupo homogêneo de pontuação. Jogador sem par após o empareiramento de um grupo de pontuação será movido para o próximo grupo de pontuação, que passa a ser heterogêneo. Ao empareirar um grupo heterogêneo de pontuação os jogadores movidos para baixo são sempre empareirados antes, sempre que possível, originando um grupo de pontuação remanescente, que é sempre tratado como um grupo homogêneo. Um grupo heterogêneo de pontuação no qual pelo menos a metade dos jogadores vêm de um grupo de pontuação mais alto também é tratado como se fosse homogêneo.

##### A.4 Flutuação

Ao se empareirar um grupo heterogêneo de pontuação, serão empareirados jogadores com pontuações desiguais. Para assegurar-se que isso não acontecerá novamente com os mesmos jogadores nas próximas duas rodadas, deve-se fazer um registro no cartão de empareiramento. O jogador com maior nº de chamada – menor rating (chamado flutuante descendente) recebe um [D], o menor nº de chamada (chamado flutuante ascendente) recebe um [U].

##### A.5 Byes

Se o número total de jogadores for (ou se tornar) ímpar um dos jogadores não será empareirado. Este jogador ficará na condição de bye: sem adversário, sem cor, 1 ponto ou meio ponto (conforme estabelecido no regulamento do torneio).

##### A.6 Subgrupos, definição de P0, M0

- A.6.a Para fazer o empareiramento, cada grupo de pontuação será dividido em dois subgrupos, chamados de S1 e S2, onde S2 é igual ou maior que S1. (Ver para detalhes ver C.2 a C.4)  
Os jogadores do grupo S1 são provisoriamente empareirados com jogadores do grupo S2
- A.6.b P0 é o nº máximo de pares que podem ser gerados em cada grupo de pontuação.  
P0 é igual ao nº de jogadores dividido por dois e arredondado para baixo.
- A.6.c M0 é o número de jogadores movido para baixo a partir de grupos de maior pontuação (que pode ser zero)

##### A.7 Diferenças e preferências de cor

A diferença de cor de um jogador é o número de partidas disputadas com brancas menos o número de partidas disputadas com pretas por este jogador. Após uma rodada a preferência de cor pode ser determinada para cada jogador que tenha jogado pelo menos uma partida.

- a. Uma absoluta preferência de cor ocorre quando a diferença de cor de um jogador for maior +1 ou menor do que -1, ou quando um jogador tenha jogado com a mesma cor nas duas últimas rodadas. A preferência é branca quando a diferença de cor é menor que -1 ou quando as duas últimas partidas foram jogadas com as pretas. A preferência é preta, quando a diferença de cor é maior do que +1, ou quando as duas últimas partidas foram jogadas com brancas.
- b. Uma forte preferência de cor ocorre quando a diferença de cor de um jogador é +1 ou -1.  
Uma forte preferência de cor é branca quando a diferença de cor é -1, caso contrário é preta
- c. Uma leve preferência de cor ocorre quando a diferença de cor de um jogador é zero, sendo a preferência alternar a cor em relação à partida anterior. Antes da primeira volta da preferência de cor de um jogador (geralmente a mais elevada), é determinado pela sorte.
- d. Ao empareirar-se um nº ímpar de jogadores com uma forte preferência de cor (jogadores que por qualquer motivo tiveram antes um nº ímpar de jogos) devem ser tratados como jogadores que têm uma absoluta preferência de cor, desde que isso não resulte em flutuantes adicionais.
- e. Ao empareirar-se um nº par de jogadores com uma leve preferência de cor (jogadores que por algum motivo tiveram um mesmo número de partidas) devem ser tratados e computados como se eles tivessem uma leve preferência de cor do tipo (branca resp. preta) o que reduz o número de pares, onde ambos os jogadores têm a mesma forte preferência de cor.
- f. O jogador, que não tenha jogado a primeira rodada, não tem preferência de cor (a preferência é concedida ao adversário)

##### A.8 Definição de X1, Z1

Desde que haja P0 (ver A.6) empareiramentos possíveis em um grupo de pontuação:

- A.8.a o número mínimo de empareiramentos que deve ser feito em um grupo de pontuação, que não satisfaça todas as preferências de cor, é representado pelo símbolo X1.
- A.8.b em rodadas pares o número mínimo de empareiramentos que deve ser feito em um grupo de pontuação, que não satisfaça todas as fortes preferências de cor (ver A7.e), é representado pelo símbolo Z1

X1 e, em rodadas pares, Z1 pode ser calculado da seguinte forma:

w = em rodadas ímpares: 0: em rodadas pares: número de jogadores que tiveram um número ímpar de partidas não jogadas que têm uma leve preferência de cor para branca (ver A7.e)

b = em rodadas ímpares: 0: em rodadas pares: número de jogadores que tiveram um número ímpar de partidas não jogadas que têm uma leve preferência de cor para preta (ver A7.e)

W = (remanescente) número de jogadores que têm uma preferência de cor branca

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

B = número (remanescente) de jogadores que têm uma preferência de cor preta  
a = número de jogadores que ainda não jogaram uma partida.  
Se  $B + b > W + w$  então  $X1 = P0 - W - w - a$ , ou mesmo  $X1 = P0 - B - b - a$ .  
Se  $X1 < 0$ , então  $X1 = 0$   
Em rodadas pares:  
Se  $B > W$  então  $Z1 = P0 - W - b - w - a$ , mais  $Z1 = P0 - B - b - w - a$   
Se  $Z1 < 0$ , então  $Z1 = 0$ .

#### A.9 Transposições e Trocas

- a. Para fazer um emparelamento perfeito geralmente é necessário fazer trocas em S2. As regras para tais trocas, chamadas de transposição, estão em D1.
- b. Em um grupo homogêneo de pontuação, pode ser necessário trocar jogadores a partir de S1 para S2. As regras para trocas são encontrados em D2. Após cada troca tanto S1 e S2 devem ser ordenados de acordo com A2.

#### A.10 Definições: Top Escores, Backtracking

Top Escores são jogadores que têm uma pontuação superior a 50% da pontuação máxima possível ao emparelar-se a última rodada.  
Backtracking significa desfazer-se o emparelamento do mais alto grupo de pontuação para encontrar outro conjunto de flutuantes em um determinado grupo de pontuação.

#### A.11 Condições Ideais de Emparelamento, definição de X e P

As regras C1 a C14 descrevem um algoritmo iterativo para encontrar o emparelamento ideal dentro de uma faixa de pontuação. Começando com a exigência extrema:  
P0 pares com P0 - X1 emparelamentos satisfazendo todas as preferências de cores e preenchendo todos os requisitos de B1 a B6  
Se esta meta não pode ser alcançada os requisitos são reduzidos passo a passo até encontrar-se o melhor sub-ótimo emparelamento. O emparelamento ideal é definido em prioridade decrescente como

- o número de emparelamentos
- o número de pares satisfazendo a preferência de cor de ambos os jogadores (de acordo com A7)
- preenchendo os critérios atuais para flutuantes descendentes
- preenchendo os critérios atuais para flutuantes ascendentes

Durante a execução do algoritmo, dois parâmetros representam o progresso da iteração:  
P é o número de emparelamentos necessários numa fase especial durante a execução do algoritmo de emparelamento. O primeiro valor de P é P0 ou M0 e decresce.  
X é o número de emparelamentos não preenchendo todas as preferências de cores que é aceitável em uma fase especial durante a execução do algoritmo de emparelamento. O primeiro valor de X é X1 (ver A.8) e aumenta

#### B. Critérios de emparelamento

Critérios absolutos  
(Estes não podem ser violados. Caso seja necessário, os jogadores serão movidos para baixo a um grupo de pontuação mais baixo.)

##### B.1

- a. Dois jogadores não devem jogar mais de uma vez
- b. Um jogador que tenha recebido um ponto ou meio ponto sem jogar, mesmo por intermédio de bye ou devido a um adversário que não tenha comparecido, é um flutuante descendente (ver A.4) e doravante não deverá ficar na condição de bye.

##### B.2

Dois jogadores com a mesma preferência de cor absoluta (ver A.7.a) não devem se encontrar, portanto nenhuma diferença de cor de jogadores vai se tornar  $> +2$  ou  $< -2$ , nem um jogador receberá a mesma cor três vezes sucessivamente.

**Nota: Se for útil para reduzir o número de flutuantes ao emparelar top escores, B2 pode ser ignorado.**

Critérios relativos  
(estes estão em prioridade decrescente. Eles deveriam ser cumpridos, tanto quanto possível. Para cumprir estes critérios transposições ou mesmo trocas podem ser aplicadas, mas nenhum jogador deve ser movido para baixo para um grupo de pontuação mais baixo).

##### B.3

A diferença de pontuação de dois jogadores emparelados entre si deve ser tão pequena quanto possível e idealmente zero.

##### B.4

Se possível, os jogadores devem receber sua cor de preferência

##### B.5

Nenhum jogador deverá receber idêntico flutuante em duas rodadas consecutivas

##### B.6

Nenhum jogador deverá flutuar idênticamente às duas rodadas anteriores

#### C. Procedimentos de emparelamento

Começando com o mais alto grupo pontuação aplicar os seguintes procedimentos para todos os grupos de pontuação até que seja obtido um emparelamento aceitável. As regras de alocação de cor (E) são usadas para determinar quais jogadores jogarão com as brancas.

##### C.1 Jogador incompatível

Se o grupo de pontuação contém um jogador para quem nenhum adversário pode ser encontrado nesse grupo de pontuação sem violar B1 (ou B2, exceto ao emparelar top escores), então:

- Se este jogador foi movido para baixo de um mais alto grupo de pontuação aplicar C12
- Se o grupo de pontuação é o mais baixo aplicar C13

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

- Em todos os outros casos: mover este jogador para baixo para o próximo grupo de pontuação

#### C.2 Determine P0, P1, M0, M1, X1, Z1

Determinar P0 de acordo com A.6.b. Definir P1 = P0  
Determinar M0 segundo A.6.c. Definir M1 = M0  
Determinar X1 de acordo com a A8.a  
Em rodadas pares: Determinar Z1 de acordo com A8.b

#### C.3 Definir requisitos P, B2, A7D, X, Z, B5/B6

- C.3.a Em um grupo homogêneo de pontuação definir P = P1  
Em um grupo heterogêneo de pontuação definir P = M1
- C.3.b (Top Scores) Reset B2
- C.3.c (nº ímpar de rodadas) restaurar A7.d
- C.3.d Definir X = X1  
(nº de rodadas pares) Definir Z = Z1
- C.3.e (Grupo produz flutuantes descendentes) restaurar B5 para flutuantes descendentes
- C.3.f (Grupo produz flutuantes descendentes) restaurar B6 para flutuantes descendentes
- C.3.g (Grupo heterogêneo de pontuação) restaurar B5 para flutuantes ascendentes
- C.3.h (Grupo heterogêneo de pontuação) restaurar B6 para flutuantes ascendentes

#### C.4 Estabelecer subgrupos

Colocar os jogadores mais altos de P em S1, todos demais jogadores em S2

#### C.5 Ordenar os jogadores em S1 e S2

De acordo com A2

#### C.6 Tentativa de fazer o empareiramento

Empareirar o 1º jogador de S1 contra o 1º de S2, o 2º de S1 contra o 2º de S2, etc .  
Se agora P empareiramentos são obtidos em conformidade com as exigências atuais do empareiramento deste grupo de pontuação é considerado completo.  
No caso de um grupo de pontuação homogêneo ou remanescente: os restantes jogadores são movidos para baixo para o próximo grupo de pontuação. Com este grupo de pontuação reinicie em C1  
No caso de um grupo heterogêneo de pontuação: apenas jogadores M1 movidos para baixo seriam empareirados até agora.  
Marque a transposição atual e o valor de P (pode ser útil mais tarde).  
Redefinir P = P1 - M1  
Continuar em C4 com o grupo remanescente.

#### C.7 Transposição

Aplice uma nova transposição em S2 de acordo com D1 e reinicie em C6

#### C.8 Troca

No caso de um grupo (restante) homogêneo: aplique uma nova troca entre S1 e S2 de acordo com D2 e reinicie em C5

#### C.9 Volte para o grupo heterogêneo de pontuação (único remanescente)

Termine o empareiramento do grupo remanescente homogêneo. Volte para a transposição marcada em C6 (na parte heterogênea do grupo) e reinicie a partir C.7 com uma nova transposição.

#### C.10 Diminuindo os requisitos nos grupos de pontuação homogêneos e heterogêneos

- C.10.a (Grupo heterogêneo de pontuação) Descarte B6 para flutuantes ascendentes e reinicie de C.4
- C.10.b (Grupo heterogêneo de pontuação) Descarte B5 para flutuantes ascendentes e reinicie de C.3.h
- C.10.c (Grupo produz flutuantes descendentes) Descarte B6 para flutuantes descendentes e reinicie de C.3.g
- C.10.d (Grupo produz flutuantes descendentes) Descarte B5 para flutuantes descendentes e reinicie de C.3.f
- C.10.e (Nº ímpar de rodadas)
- Se  $X < P1$ , aumente X por 1 e reinicie de C.3.e
- (Rodadas pares)
- Se  $Z < X$ , aumente Z por 1 e reinicie de C.3.e.  
Se  $Z = X$  e  $X < P1$ , aumente X por 1, redefina  $Z = Z1$  e reinicie de C.3.e

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

C.10.f (nº impar de rodadas), Descarte A7.d e reinicie de C.3.d

C.10.g (top Scores) Descarte B2 e reinicie de C.3.c

Qualquer critério pode ser descartado apenas para o número mínimo de pares no grupo de pontuação.

#### C.11 deletado

(Ver C.10. E)

#### C.12 Retroceder para Grupo de Pontuação Prévio

Se houve jogadores movidos para baixo: Desfaça o grupo de pontuação prévio. Se neste grupo de pontuação prévio pode ser feito empareiramento de modo que outro conjunto de jogadores do mesmo tamanho poderá ser movido para baixo para o atual, e este agora permite que P empareiramentos podem ser feitos, então esse empareiramento no grupo prévio de pontuação será aceito.

Retroceder não é permitido quando já tenha sido movido de um grupo de pontuação mais baixo.

#### C.13 Grupo de Pontuação mais Baixo

No caso do mais baixo grupo de pontuação: Refaça o penúltimo grupo de pontuação. Tente encontrar outro empareiramento no penúltimo grupo de pontuação que permita empareirar o mais baixo grupo de pontuação. Se no penúltimo grupo de pontuação P torna-se zero (ou seja, nenhum empareiramento possível pode ser encontrado que permitirá um empareiramento correto para o grupo de pontuação mais baixa), então os dois mais baixos grupos de pontuação são unidos em um novo grupo de pontuação mais baixa. Agora um outro grupo pontuação passa a ser o penúltimo e C13 pode ser repetido até que um empareiramento aceitável seja obtido. Tal grupo pontuação resultante da fusão deve ser tratado como um grupo heterogêneo de pontuação, com o grupo de pontuação adicionado como S1.

#### C.14 Diminuir P1, X1, Z1, M1

##### Para grupo homogêneo de pontuação:

Enquanto P1 > 0, diminua P1 por 1.

Se P1 = 0 todo o grupo de pontuação é movido para baixo para a próximo. Comece com este grupo de pontuação em C1

Caso contrário, desde que X1 > 0, diminua X1 em 1.

No nº de rodadas pares, desde que Z1 > 0, diminua Z1 por 1.

Reinicie de C3.a

##### Para grupo heterogêneo de pontuação:

Se o procedimento de empareiramento desceu para o grupo restante, pelo menos uma vez, reduzir X1 P1, e, até mesmo, em nº de rodadas pares, Z1 como um grupo homogêneo de pontuação e reinicie de C.3.a

Caso contrário reduza M1 por 1 e reinicie de C.3.a

#### D. Procedimentos de transposição e troca

##### D1. Transposições

##### D1.1 Homogêneo ou grupo de pontuação remanescente

Exemplo:

S1 contém 5 jogadores 1, 2, 3, 4, 5 (nesta ordem)

S2 contém 6 jogadores 6, 7, 8, 9, 10, 11 (nesta ordem)

transposições dentro de S2 deve começar com o jogador com o mais baixo jogador, com prioridade decrescente

0. 6 - 7 - 8 - 9 - 10-11

1. 6 - 7 - 8 - 9 - 11-10

2. 6 - 7 - 8 - 10 - 9-11

3. 6 - 7 - 8 - 10 - 11-9

4. 6 - 7 - 8-11 - 9 - 10

5. 6 - 7 - 8-11 - 10 - 9

6. 6 - 7 - 9-8 - 10 - 11

7. 6 - 7 - 9-8 - 11 - 10

8. 6 - 7 - 9 - 10 - 8-11

9. 6 - 7 - 9 - 10 - 11-8

10. 6 - 7 - 9 - 11 - 8-10

11. 6 - 7 - 9 - 11 - 10-8

12. 6 - 7 - 10 - 8 - 9-11

13. 6 - 7 - 10 - 8 - 11-9

14. 6 - 7 - 10 - 9 - 8-11

15. 6 - 7 - 10 - 9 - 11-8

16. 6 - 7 - 10 - 11 - 8-9

17. 6 - 7 - 10 - 11 - 9-8

18. 6 - 7 - 11 - 8 - 9-10

19. 6 - 7 - 11 - 8 - 10-9

20. 6 - 7 - 11 - 9 - 8-10

21. 6 - 7 - 11 - 9 - 10-8

22. 6 - 7 - 11 - 10 - 8-9

23. 6 - 7 - 11 - 10 - 9-8

24. 6 - 8 - 7 - .....

(Continuando até 720)

719. 11 - 10 - 9 - 8 - 7-6

##### D1.2 Grupo heterogêneo de pontuação

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

O algoritmo é, em princípio, o mesmo que para grupos de pontuação homogênea (Ver D1.1), especialmente quando  $S1 = S2$ . Se  $S1 < S2$  o algoritmo deve ser adaptado à diferença de jogadores em S1 e S2.

Exemplo:

S1 contém 2 jogadores 1, 2, (nesta ordem)

S2 contém 6 jogadores 3, 4, 5, 6, 7, 8 (nesta ordem)

As transposições dentro S2 são as mesmas que em D1.1. Mas, apenas os primeiros S1 jogadores listados de uma transposição podem ser empareirados com S1. O outro conjunto S2 - S1 jogadores permanecem sem empareiramento nessa tentativa.

#### D2. Troca de jogadores (grupo pontuação homogênea ou único remanescente)

Quando se aplica uma troca entre S1 e S2, a diferença entre os números trocados deve ser tão pequena quanto possível. Quando as diferenças de várias opções são iguais, aplique aquela relativa ao mais baixo jogador de S1. Em seguida, tomar a relativa mais alto jogador de S2. Procedimento geral:

- Classificar o grupo de jogadores de S1 que podem ser trocados em ordem decrescente lexicográfica como mostrado abaixo nos exemplos (lista de trocas S1)
- Classificar os grupos de jogadores de S2 que podem ser trocados em ordem crescente lexicográfica como mostrado abaixo nos exemplos (lista de trocas S2)
- A diferença do número de jogadores relativamente a uma troca é:  
(soma do número de jogadores em S2) - (soma do número de jogadores em S1).  
Esta diferença deve ser tão pequena quanto possível.
- Quando as diferenças de várias opções são iguais:  

Pegue a primeira opção do topo para baixo da lista de trocas S1.  
Pegue então a última opção para baixo a partir da lista de trocas S2.
- Após cada troca tanto S1 e S2 devem ser ordenados de acordo com A2
- Nota: Após este procedimento pode ocorrer que empareiramentos já verificados aparecerão novamente. Essas repetições são inofensivas, porque elas não dão pares melhores do que na sua primeira ocorrência.

Exemplo para a troca de um jogador:

		S1				
		5	4	3	2	1
S2	6	1	3	6	10	15
	7	2	5	9	14	20
	8	4	8	13	19	24
	9	7	12	18	23	27
	10	11	17	22	26	29
	11	16	21	25	28	30

1. troca de jogador 5 de S1 com jogador 6 de S2: diferença de 1
  2. troca de jogador 5 de S1 com o jogador 7 de S2: diferença de 2
  3. troca de jogador 4 de S1 com jogador de 6 de S2: diferença de 2
- Etc.

Exemplo para a troca de dois jogadores:

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

		S1									
		5,4	5,3	5,2	5,1	4,3	4,2	4,1	3,2	3,1	2,1
S2	6,7	1	3	7	14	8	16	28	29	45	65
	6,8	2	6	13	24	15	27	43	44	64	85
	6,9	4	11	22	37	25	41	60	62	83	104
	6,10	9	20	35	53	39	58	79	81	102	120
	6,11	17	32	50	71	55	76	96	99	117	132
	7,8	5	12	23	38	26	42	61	63	84	105
	7,9	10	21	36	54	40	59	80	82	103	121
	7,10	18	33	51	72	56	77	97	100	118	133
	7,11	30	48	69	90	74	94	113	115	130	141
	8,9	19	34	52	73	57	78	98	101	119	134
	8,10	31	49	70	91	75	95	114	116	131	142
	8,11	46	67	88	108	92	111	126	128	139	146
	9,10	47	68	89	109	93	112	127	129	140	147
9,11	66	87	107	123	110	125	137	138	145	149	
10,11	86	106	122	135	124	136	143	144	148	150	

1. Troca de 5,4 de S1 com 6,7 de S2: diferença = 4
  2. Troca de 5,4 de S1 com 6,8 de S2: diferença = 5
  3. Troca de 5,3 de S1 com 6,7 de S2: diferença = 5
  4. Troca de 5,4 de S1 com 6,9 de S2: diferença = 6
  5. Troca de 5,4 de S1 com 7,8 de S2: diferença = 6
  6. Troca de 5,3 de S1 com 6,8 de S2: diferença = 6
- Etc.

**Exemplo para o intercâmbio de três jogadores:**

Lista de trocas S1:

5,4,3 5,4,2 5,4,1 5,3,2 5,3,1 5,2,1 4,3,2 4, 3,1 4,2,1 3,2,1

Lista de trocas S2:

6,7,8 6,7,9 6,7,10 6,7,11 6,8,10 6,8,9 6, 8,11 6,9,10 6,9,11 7,8,9 6,10,11 7,8,10

7,8,11 7,9,10 7,9,11 7,10,11 8, 9,10 8,9,11 8,10,11 9,10,11

1. 5,4,3 troca de S1 com 6,7,8 de S2: diferença = 9
  2. 5,4,3 troca de S1 com 6,7,9 de S2: diferença = 10
  3. 5,4,2 troca de S1 com 6,7,8 de S2: diferença = 10
  4. 5,4,3 troca de S1 com 6,7,10 de S2: diferença = 11
  5. 5,4,3 troca de S1 com 6,8,9 de S2: diferença = 11
  6. 5,4,2 troca de S1 com 6,7,9 de S2: diferença = 11
- Etc.

**Procedimento exato para a troca de N (N = 1,2,3,4 ..) jogadores em um grupo de pontuação de jogadores P ,**

S1NLIST. Classificar todos os subconjuntos possíveis de N jogadores de S1 em ordem decrescente lexicográfica para um S1LIST array que pode ter elementos

Classificar todos os subconjuntos possíveis de jogadores N de S2 em ordem crescente lexicográfica para um S2LIST array que pode ter elementos S2NLIST

Para cada troca possível entre S1 e S2 pode ser atribuída uma diferença, que é um número definido como:

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

(Soma do número de jogadores em S2, incluído nessa troca) - (Soma do número de jogadores em S1, incluído nessa troca).

Em termos funcionais:

DIFFERENZ (I, J) = soma do número de jogadores de S2 em subconjunto J - soma do número de jogadores de S1 no subconjunto I  
Esta diferença tem um mínimo DIFFMIN DIFFERENZ = (1,1) e um máximo = DIFFMAX DIFFERENZ (S1NLIST, S2NLIST)

Agora, o procedimento para encontrar as trocas na ordem correta:

- 1 DELTA = DIFFMIN
- 2 I = 1 J = 1
- 3 Se DELTA = DIFFERENZ (I, J), em seguida, fazer esta troca, depois que Goto 4
- 4 se J < S2NLIST então J = J + 1 Ir à 3
- 5 se eu < S1NLIST então I = I + 1, J = 1 goto 3
- 6 DELTA = DELTA + 1
- 7 se DELTA > DIFFMAX Ir à 9
- 8 Ir à 2
- 9 As possibilidades de troca para os N jogadores estão esgotadas

Após cada troca tanto S1 e S2 devem ser ordenados de acordo com a A2

#### E. Regras de alocação de Cores

Para cada empareiramento aplicar (com prioridade decrescente):

- E.1 Conceda a ambos preferências de cor
- E.2 Conceda a preferência de cor mais forte
- E.3 Alterne as cores para a rodada mais recente, em que jogou com cores diferentes
- E.4 Conceda a preferência de cor ao jogador melhor classificado
- E.5 Na primeira rodada todos os jogadores pares em S1 receberão cor diferente de todos os jogadores ímpares em S1

#### F. Considerações Finais

- F.1 Terminado o empareiramento de uma dada rodada efetue a classificação antes de torná-lo público. Os critérios de classificação são (com prioridade decrescente):
  - A pontuação do menor número de chamada do empareiramento
  - A soma das pontuações de ambos os jogadores envolvidos no empareiramento
  - A classificação do menor número de chamada envolvido no empareiramento de acordo com A2
- F.2 Partidas não efetivamente jogadas (sejam Bye ou WO), não são levadas em consideração no que diz respeito à alocação de cor. Tais empareiramentos (por exemplo, partida de dois jogadores não efetivamente jogada) não são considerados ilegais em futuras rodadas.
- F.3 Um jogador que depois de cinco rodadas tiver um histórico de cor de PBB-P (ou seja, nenhum jogo válido no round 4) será tratado como -BPBP com relação a E.3. SO BP-BP será computada como -BPBP e PBB-PB como -PBB-PB
- F.4 Como todos os jogadores estão em um grupo homogêneo de pontuação antes do início da 1ª rodada e são ordenados de acordo com A2, o 1º jogador de S1 vai jogar contra o 1º jogador de S2 e se o número de jogadores é ímpar, o menor jogador classificado ficará na condição de bye.
- F.5 O Jogador que se retira do torneio não mais será empareirado. Os jogadores que antecipadamente avisarem que não jogarão em uma determinada rodada não serão empareirados nessa rodada e receberão 0 (zero) de pontuação.
- F.6 Um empareiramento oficialmente tornado público não deve ser alterado a menos que viole os critérios absolutos de empareiramento (B1 e B2)
- F.7 Se qualquer
  - resultado tiver sido escrito incorretamente, ou
  - uma partida tiver sido jogada com as cores erradas, ou
  - rating de um jogador tiver que ser corrigido

isto irá afetar apenas empareiramentos ainda a serem feitos.

Fica a critério do árbitro, decidir se isso afetará o empareiramento já tornado público, mas ainda não efetivamente jogado

A menos que as regras estabelecidas no regulamento técnico de um torneio decidam de outra forma

## Handbook C. Regras Gerais e Recomendações para Torneios

### 04.1. Sistema Suíço Baseado em Rating (Sistema Holandês)

- F.8 Será considerado abandono de torneio se o jogador faltar a uma partida sem prévio aviso ao árbitro
- F.9 Para efeito de empareiramento, será considerado empate o resultado de partida acaso suspensa.