

## ***Paarungsermittlung im SCHWEIZER SYSTEM - FIDE-Regeln in Kurzform***

Die auf dem FIDE-Kongreß Manila '92 verabschiedeten modifizierten Regeln für Schweizer-System-Turniere dienen dem Ziel, eine möglichst gerechte und nachvollziehbare Paarungsermittlung zu erreichen. Insbesondere sollen verschiedene Turnierleiter (oder Turnierverwaltungsprogramme) die gleichen Paarungen ermitteln. Dazu wurde von der FIDE ein genau definiertes Verfahren festgelegt. Die folgende Zusammenfassung stellt die wichtigsten Kriterien zur Ermittlung der Paarungen zusammen.

### Reihenfolge:

Die Spieler werden zur Ermittlung der ersten Runde (Startrangliste) und innerhalb der Punktgruppen nach folgenden Kriterien sortiert:

1. Wertungszahl / 2. FIDE-Titel (IGM-WGM-IM-WIM-FM-WFM-kein Titel) / 3. Alphabetisch oder Auslosung

### Punktgruppen:

Spieler mit gleicher Punktzahl bilden eine Punktgruppe. Sind nach dem Paaren einer Punktgruppe Spieler noch ungepaart, werden diese in die nächst tiefere Punktgruppe versetzt. Diese Spieler werden in der tieferen Gruppe soweit wie möglich zuerst gepaart. Die übrig bleibenden Spieler werden dann wieder wie eine normale Punktgruppe behandelt.

Jede Punktgruppe wird in zwei Untergruppen aufgeteilt. Der höchste Spieler der oberen Gruppe soll gegen den höchsten Spieler der unteren Gruppe gepaart werden. Handelt es sich um eine Punktgruppe mit heruntergesetzten Spielern, werden diese zuerst als obere Gruppe behandelt.

### Umstellungen und Austausch:

Um eine passende Paarung zu erstellen, ist es oft notwendig, die Reihenfolge in der unteren Gruppe zu ändern. Außerdem kann es notwendig sein, Spieler der unteren Gruppe mit Spielern der oberen Gruppe zu tauschen. Die genauen Regeln für Umstellung und Austausch sind den ausführlichen Paarungsregeln zu entnehmen.

### Paarungskriterien:

#### Absolute Kriterien:

- 1) Zwei Spieler dürfen nicht mehr als einmal gegeneinander gepaart werden.
- 2) Ein Spieler, der einen kampflosen Punkt erhalten hat, entweder durch **Freilos**, oder aus einem anderen Grund, darf nicht nochmals das **Freilos** (kampflos) erhalten.
- 3) Die Farbdifferenz eines Spielers darf nicht größer als **Zwei** sein. Kein Spieler darf **dreimal** hintereinander mit der gleichen Farbe spielen.

#### Relative Kriterien:

Diese gelten in absteigender Priorität. Sie sollten soweit als möglich erfüllt werden. Um diesen Kriterien Genüge zu tun, können Umstellungen oder Austausche innerhalb einer Punktgruppe vorgenommen werden.

- 4) Die Punktdifferenz zweier Spieler, die gegeneinander gepaart werden, sollte so klein wie möglich und idealerweise Null sein.
- 5) So viele Spieler wie möglich erhalten ihre Sollfarbe. Ist dieses Kriterium nicht zu erreichen, werden die zulässigen Fehlfarben-Paarungen schrittweise um Eins erhöht.
- 6) Kein Spieler soll in zwei aufeinanderfolgenden Runden zum Schwimmer in die gleiche Richtung werden.
- 7) Kein Spieler, der bereits Schwimmer war, soll zwei Runden später zum Schwimmer in die gleiche Richtung werden.

Anmerkung:

Die Regeln "3", "6" und "7" gelten nicht, wenn Spieler mit einer Punktzahl von über 50% in der letzten Runde gepaart werden.

Farbdifferenzen und Sollfarben:

- \* Eine absolute Sollfarbe besteht, wenn die Farbdifferenz eines Spielers größer als **Eins** ist, oder wenn ein Spieler in den letzten beiden Runden mit der gleichen Farbe spielte.
- \* Eine starke Sollfarbe besteht, wenn ein Spieler eine Farbdifferenz ungleich **Null** hat.
- \* Eine schwache Sollfarbe besteht, wenn ein Spieler eine Farbdifferenz gleich **Null** hat. Die Farbe sollte dann abhängig von der Farbe des vorherigen Spiels gewechselt werden.

Regeln für die Farbzuteilung:

Für jede Paarung gilt (mit fallender Priorität):

1. Beide Farbpräferenzen werden gewährt. 2. Die stärkere Farbpräferenz wird gewährt. 3. Die Farben werden gegenüber der am weitesten zurückliegenden Runde, in der die Spieler mit unterschiedlichen Farben spielten, gewechselt. 4. Die Farbpräferenz des höherrangigen Spielers (nach Startrangliste) wird gewährt.

Schlußbemerkungen:

Freilos-Punkte und tatsächlich nicht gespielte Paarungen (kampflös), werden bezüglich der Farbe nicht berücksichtigt. Eine kampflöse Paarung kann in späteren Runden durchaus erneut ermittelt werden.