

Het Zwitsers systeem

Het Zwitsers systeem is een wedstrijdssysteem, waarbij iedere speler slechts een (vaak zeer) beperkt deel van zijn medespelers ontmoet. Het systeem kan worden gebruikt bij toernooien met veel deelnemers waarin vanwege de tijd geen volledig rondtoernooi mogelijk is. Tegenstanders ontmoeten elkaar maximaal één keer. Doelstelling van het systeem is dat spelers die uiteindelijk de hoogste plaatsen bezetten onderling een relatief groot aantal partijen hebben gespeeld. Het mechanisme waarmee deze doelstelling wordt bereikt, is het paringssysteem, dat aan de hand van de ranglijst steeds na elke ronde aangeeft wie er de volgende ronde tegen elkaar spelen. In principe spelen daarbij deelnemers tegen elkaar met een (nagenoeg) gelijke score.

Globale beschrijving van het paringssysteem

1. Na elke ronde worden puntengroepen samengesteld. Een puntengroep bestaat uit spelers met een bepaalde score, waaraan door het systeem eventueel één of enkele spelers met een hogere score zijn toegevoegd. De ordening binnen een puntengroep is volgens de ranglijst. Bevat een puntengroep een oneven aantal spelers dan wordt in principe de hoogst geklasseerde speler (die niet al uit een hogere groep kwam) in de volgende groep met een lagere score geplaatst.
2. Het paren binnen een puntengroep gaat als volgt. De hoogst geklasseerde speler krijgt als tegenstander de laagst geklasseerde speler, waarvoor geldt dat in de resterende groep nog een paring mogelijk is. In die resterende groep krijgt weer de hoogst geklasseerde op dezelfde wijze een tegenstander toegewezen. Enzovoort.
3. Indien het totaal aantal deelnemers oneven is, dan wordt onderaan de laatste puntengroep een "dummy" als speler toegevoegd. Wie deze dummy treft heeft dus een vrije ronde en krijgt twee punten.

Met deze globale beschrijving is de kern van het systeem aangegeven. Voor de beginronden van een groot toernooi heeft men hieraan ook voldoende.

Detailbeschrijving van het paringssysteem

Het opstellen van de ranglijst

Definities

- 9 *Lotingsnummer*: Het nummer dat een speler voor aanvang van de eerste ronde heeft getrokken.
- 9 *Score*: Het aantal wedstrijdpunten dat een speler heeft behaald.
- 9 *Weerstandspunten (WP)*: De som van de scores van de tegenstanders waartegen een speler heeft gespeeld.
- 9 *Sonneborn-Bergerpunten (SB)*: Tweemaal de som van de scores van de tegenstanders waarvan een speler heeft gewonnen, vermeerderd met de scores van de tegenstanders waartegen remise is gespeeld.

Na elke ronde wordt een ranglijst opgemaakt waarin de spelers worden geordend naar achtereenvolgens:

1. Score (van hoog naar laag)
2. WP (idem)
3. SB (idem)
4. Lotingsnummer (van laag naar hoog)

Het samenstellen van puntengroepen

De puntengroepen worden samengesteld volgens de volgende regels, te beginnen bij de groep met de hoogste score.

1. Bepaald wordt het *maximale aantal paringen* dat binnen een groep mogelijk is. Daarmee ligt ook het *minimale aantal spelers vast*, dat *naar een lagere puntengroep* moet worden doorgeschoven, omdat in de eigen groep geen tegenstander (meer) voorhanden is. Dit aantal geeft de omvang aan van de zo genaamde (*minimale*) *wachtkamer*.
2. Geef in een groep van hoog naar laag de spelers met een hogere score dan de groepsscore aan met A, B, C, ... en de spelers met de groepsscore met 1, 2, 3, ... De wachtkamer wordt nu, indien nodig, gevuld door de spelers met de *laagst mogelijke* nummers.

Voorbeeld

Moet uit de nrs 1 t/m 7 een wachtkamer worden gevuld met drie spelers dan wordt de volgende procedure gevolgd:

- Is er binnen de groep zonder de nrs 1, 2 en 3 een paring mogelijk, dan vullen deze drie spelers de wachtkamer.
 - Is er binnen de groep zonder de nrs 1, 2 en 3 geen paring mogelijk, dan wordt achtereenvolgens geprobeerd de wachtkamer te vullen met de nrs 124, 125, 126, 127, 134 ... 137, 145 ... 567. Net zo lang tot in de resterende groep een paring mogelijk is.
3. Indien een wachtkamer niet kan worden gevuld volgens bovenstaande procedure (d.w.z. zonder A, B, C, ... nogmaals tot de wachtkamer toe te laten), dan wordt *teruggekeerd* naar de *vorige puntengroep*.
In die vorige groep wordt de volgende opvulling van de wachtkamer genomen, waarbij maximale paring binnen die groep mogelijk blijft. Deze nieuwe opvulling van de wachtkamer van de vorige groep geeft andere spelers A, B, C ..., waarmee de onder 1 en 2 vermelde procedures worden herhaald.
Levert geen enkele andere opvulling van de wachtkamer van de vorige puntengroep het gewenste resultaat, *dan en pas dan* wordt erin berust dat ook de *oorspronkelijke* A, B, C, ... nogmaals tot een wachtkamer worden toegelaten. Hebben deze spelers *niet dezelfde score* dan gaan de spelers met de *laagste* score voor, ten einde het scoreverschil tussen twee tegenstanders zo laag mogelijk te houden.

Voorbeeld

Indien erin moet worden berust dat uit de groep A, B, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 de wachtkamer niet door drie spelers kan worden gevuld zonder A en/of B daarbij te betrekken en hebben A en B *dezelfde score* dan worden achtereenvolgens geprobeerd A12, A13, ... A17, A23, ... A67, B12, B13, ... B67, AB1, AB2, ... AB7. Heeft A een *hogere score* dan B, dan worden achtereenvolgens geprobeerd B12, B13, ... B17, B23, ... B67, A12, A13, ... A67, AB1, ... AB7.

4. Indien in de *laatste groep* niet alle spelers (bij een oneven aantal deelnemers op één na) kunnen worden gepaard, dan wordt *teruggekeerd* naar de *voorlaatste puntengroep*.

Wanneer de onder 3 vermelde procedure geen resultaat heeft, wordt de wachtkamer van de voorlaatste puntengroep met 2 uitgebreid. Bij opnieuw negatief resultaat wordt die wachtkamer achtereenvolgens uitgebreid met 4, 6, ... Wanneer uiteindelijk zelfs het *samenvoegen* van de laatste en voorlaatste groep geen resultaat geeft, wordt ook de daaraan voorafgaande groep erbij betrokken.

Opmerking

Omdat dit probleem zich in feite alleen zal kunnen voordoen aan het slot van een toernooi en omdat het spelers betreft met een lage eindscore, is de wijze waarop het probleem wordt opgelost in de praktijk nauwelijks van belang.

Het bepalen van de kleur

Nadat de paringen tot stand zijn gebracht, volgens punt 2 van de globale omschrijving, wordt bepaald wie met wit speelt, aan de hand van de kleursaldi van beide spelers. Het *kleursaldo* van een speler is het aantal met wit gespeelde partijen verminderd met het aantal met zwart gespeelde partijen.

Bij verschillend kleursaldo speelt degene met het laagste saldo met wit. Bij gelijk kleursaldo krijgen de spelers, indien mogelijk, een andere kleur dan in de voorafgaande ronde. Hebben twee tegenstanders hetzelfde kleursaldo en hebben ze bovendien in de voorafgaande ronde met dezelfde kleur gespeeld, dan krijgt degene met het *laagste lotingsnummer wit* als de som van de beide lotingsnummers *oneven* is en *zwart* als die som *even* is.

In de hiervoor beschreven procedure is de indeling in puntengroepen gescheiden van de paring. Maximale paring (of te wel minimale wachtkamer) en het beperken van het scoreverschil van twee (gepaarde) spelers staan bij het samenstellen van de puntengroepen voorop. Pas wanneer de puntengroepen vast zijn gelegd wordt er op een simpele wijze gepaard.

In de praktijk speelt het zoeken naar minimale wachtkamers in het begin van een toernooi nauwelijks een rol (omvang 0 of 1, waarbij de hoogst geklasseerde de wachtkamer vult). Aan het eind van een toernooi brengt het zoeken van de minimale wachtkamer, door het zeer beperkt aantal mogelijkheden, vaak automatisch de paring met zich mee.

Dit betekent dat beide procedures (het vullen van de minimale wachtkamer en het paren) vaak door elkaar worden gehanteerd, waarna na afloop wordt gecontroleerd of het resultaat correct is.

De praktijk heeft geleerd dat, met name als de paring via een computerprogramma tot stand komt, de controle ten onrechte vaak achterwege wordt gelaten.

Modificaties

1. Om te voorkomen dat enerzijds topspelers elkaar reeds in het begin ontmoeten en dat anderzijds topspelers een niet te overbruggen achterstand in WP oplopen doordat ze in het begin een huisdammer of de dummy treffen, kan worden besloten de eerste ronden te 'sturen'. Dit kan door een geleide loting en/of door in het begin een groepsindeling naar (geachte) sterkte te hanteren en af te spreken dat spelers uit een bepaalde groep in het begin niet tegen spelers van (een) andere groep(en) mogen worden gepaard.
2. Bij een toernooi met een oneven aantal deelnemers is het onbevredigend dat een aantal spelers via de dummy zonder inspanning twee punten aan hun score toevoegt. Een mogelijkheid om dit te ondervangen is de volgende:
 - 9 Laat in het rooster tussen de voorlaatste en laatste ronde voldoende tijd open om een partij te kunnen spelen.
 - 9 Laat in het toernooi een dummy meespelen, die altijd remise speelt (en tijdens het toernooi dus halverwege op de ranglijst staat).
 - 9 Laat de spelers die de dummy hebben getroffen en de speler die de dummy in de laatste ronde zal treffen, volgens de regels van het Zwitsers systeem(?), tussen de voorlaatste en laatste ronde onderling spelen. Bij een oneven aantal ronden speelt (in principe) de middelste speler in deze tussenronde remise tegen zichzelf. De paring van de slotronde vindt plaats na deze tussenronde (de tegenstander van de dummy is reeds bekend).

Opmerking

Via WP, SB en lotingsnummer wordt in een puntengroep een rangorde vastgesteld, waarna de paring ervoor zorgt dat een hoger WP (SB) in principe een 'iets lichtere' tegenstander garandeert. Dit lijkt billijk, omdat een hoog WP door de bank genomen aangeeft dat men tot dat moment een relatief zwaar programma heeft gehad.

Eindstand

De eindstand van een toernooi dat volgens het Zwitsers systeem wordt gespeeld, geschiedt op basis van het aantal wedstrijdpunten. Bij gelijk eindigen wordt als volgt gehandeld:

1. Barrage van gewone of sneldampartijen als de wedstrijdvoorwaarden daarin voorzien.
2. Als er niet in een barrage is voorzien, zijn achtereenvolgens de volgende criteria van toepassing:
 - 9 Bij Zwitsers toernooi op weerstandspunten (KNDB-versie):
 1. het hoogste aantal weestandspunten: de som van de scores van de tegenstanders;
 2. het hoogste Sonnenborn-Berger totaal: tweemaal de scores van de spelers waarvan is gewonnen plus eenmaal de scores van de spelers waartegen remise is gespeeld.
 - 9 Bij Zwitsers toernooi op weerstandspunten (FMJD-versie):
 1. Solkoff mediaan, dat wil zeggen de weerstandspunten min de scores van hoogst geplaatste en laagst geplaatste tegenstander;
 2. Solkoff afgekapt, dat wil zeggen de weerstandspunten minus de score van de laagst geplaatste tegenstander; is dat nog gelijk dan de weerstandspunten minus de scores van de twee laagst geplaatste tegenstanders, enzovoort.
 - 9 Bij Zwitsers systeem op rating:
de hoogste gemiddelde rating van de tegenstanders.