

Ultimamente, anche in Italia, si sta introducendo la gestione dei tornei con il Sistema Svizzero DUBOV della FIDE; esso nasce dalla necessità di produrre un abbinamento partendo da pochi principi e che sia riproducibile **manualmente** sia dall'arbitro che dai giocatori in tempi ragionevoli.

Non discuterò se il sistema svizzero della FIDE sia davvero il miglior sistema, ma sta di fatto che i giocatori lo hanno accettato.

Esistono tre varianti del sistema svizzero FIDE che in ordine di apparizione sono: il Lim, l'olandese ed il **Dubov**.

### La variante Dubov del sistema svizzero

Nelle prossime righe proverò a spiegare a grandi linee la filosofia del sistema Dubov. Ma prima introduciamo un po' di termini per uniformarci al linguaggio internazionale e rendere più semplice e senza ambiguità la spiegazione successiva:

- **score** = per un giocatore si ottiene semplicemente sommando i punti realizzati ad ogni incontro (1 per la vittoria, 0 per la sconfitta,  $\frac{1}{2}$  per la patta);
- **rating** = è il punteggio Elo che accompagna ciascun giocatore;
- **score bracket** o **score group** = gruppo di giocatori che hanno lo stesso score;
- **ARO (Average Rating Opponent)** = l'ARO di un giocatore è la media aritmetica dell'Elo dei giocatori incontrati; più esso è alto, maggiore è la forza dei giocatori incontrati. L'ARO può anche essere usato per lo spareggio in caso di stesso score a fine torneo;
- **colour preference** (preferenza di colore) = ci dice con quale colore un giocatore dovrebbe giocare la prossima partita.
- **due color** (colore dovuto) = è equivalente al colour preference. Questo termine è usato nel sistema Dubov e lo useremo anche noi in seguito al posto di *preferenza di colore*;
- **floater** (fluttuante) = giocatore che non può essere accoppiato con giocatori dello stesso score; il sistema svizzero impone che un giocatore non sia mai un floater per due turni di fila ed altre limitazioni (è la presenza e gestione dei floater a rendere il sistema svizzero estremamente complesso da implementare).

Il sistema olandese dopo aver ordinato  $n$  giocatori con lo stesso score in base al rating, prova ad accoppiare il primo giocatore con quello di posto  $n/2+1$ , il secondo con  $n/2+2$ , ecc... Che cosa produce ciò?

Se calcolassimo l'ARO dei giocatori di uno stesso score bracket ad un certo turno, scopriremmo che essi sono significativamente differenti. Cioè ciascun giocatore sta disputando un torneo diverso da quello di un altro giocatore dello stesso score group. Per cui giocatori che hanno lo stesso punteggio possono realizzare delle performance rating diverse.

Un'altra conseguenza è che il giocatore col rating più alto giocherà sistematicamente con avversari più forti di chi ha un rating più basso. Quindi, se due giocatori finiscono a pari

punti a fine torneo, ed hanno avuto la stessa storia o quasi (alla vittoria dell'uno corrisponde la vittoria dell'altro, e lo stesso per le patte e sconfitte), qualunque criterio di spareggio favorirà sempre il giocatore col rating maggiore. Ciò può essere sfruttato a fine torneo dal giocatore col rating più alto a cui basta anche la patta per vincere il torneo.

Con il sistema Dubov si tende ad eliminare questa disuguaglianza di trattamento ed i giocatori sono considerati nello stesso modo. Ciò viene realizzato accoppiando i giocatori dello stesso score bracket in modo che il giocatore con un ARO basso incontri un giocatore con rating alto e viceversa. Dopo  $n$  turni troveremo nei vari score bracket giocatori con ARO di poco differente. Quanto detto prima a proposito dello spareggio ora non esiste e quindi i giocatori devono considerare ogni partita come decisiva e giocarsela. In altri termini, quando i giocatori sono trattati nello stesso modo, l'unico modo di emergere è quello di giocare per realizzare più punti. Inoltre gli scontri tra i giocatori forti possono avvenire non necessariamente alla fine. Quindi questo sistema scoraggia le patte!

A parte questo trattamento più equo, il sistema Dubov si differenzia per il trattamento dei fluttuanti. Infatti nell'olandese il floater viene spostato nel gruppo successivo *sperando che dopo* si sia in grado di sceglierli un avversario. Purtroppo il rimandare a tempi migliori la soluzione del problema non ci garantisce che essa poi si trovi.

Col sistema Dubov, invece, solo in casi eccezionali e di emergenza il floater viene portato nel gruppo sottostante. Nel caso normale si accoppiano i giocatori gruppo per gruppo, prelevando i giocatori, se necessario, dai gruppi inferiori. In questo modo i casi dei giocatori difficili (dal punto di vista dell'accoppiamento) vengono risolti subito senza attendere e lasciar deteriorare l'abbinamento. Nella pratica gli  $n$  giocatori di uno score bracket sono divisi in due gruppi: quelli che hanno il due color bianco (il gruppo bianco) e quelli che hanno il due color nero (il gruppo nero). I bianchi sono ordinati in senso crescente di ARO, i neri invece in senso decrescente di rating. Ecco un esempio standard:

White (ARO)	Black (Rating)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

**Il fatto che gli incontri tra i giocatori forti possano avvenire non necessariamente verso gli ultimi turni ma in anticipo, disturba qualche giocatore e organizzatore. I primi si lamentano perché nella fase iniziale del torneo ancora non vedono l'esatta evoluzione degli eventi e degli incontri e quindi sono costretti a giocare e non possono accordarsi con una semplice patta che potrebbe costringerli cara. I secondi credono che l'incontro anticipato rovini l'attesa di uno scontro decisivo alla fine. A costoro rispondo che è meglio vederli giocare qualche turno prima rispetto ad altri sistemi che non vederli giocare affatto!**

(tratto dal manuale del VEGA di Luigi Forlano)

**Carlo Callegher**