

L'handbook FISCT è molto semplicistico nella regolamentazione del torneo con formula svizzera. Si limita semplicemente a dire il seguente:

40b. SISTEMA SVIZZERO

- Si gioca obbligatoriamente su 4 (minimo) o 5 (massimo) turni.
- Per ogni vittoria i punti assegnati sono 2
- Prima dell'inizio bisogna dare a tutti i giocatori partecipanti un numero progressivo (**seed**) in base alla loro posizione nella classifica del Gran Prix Italia, partendo dal giocatore meglio classificato al quale verrà assegnato il numero 1, fino all'ultimo partecipante. Tale graduatoria prende il nome di **Seeding**

Lo svolgimento del sistema svizzero avviene nel seguente modo:

Nel primo turno si incontrano il numero 1 del seeding con l'ultimo, il numero 2 con il penultimo e così via. (nel caso i giocatori partecipanti siano dispari, il giocatore numero 1 del seeding prenderà vittoria a tavolino per 5-0).

Al termine del primo turno viene fatta la classifica parziale e si procede alla composizione del secondo turno nel quale si incontreranno il giocatore primo in classifica contro il secondo, il terzo contro il quarto e così via, tenendo presente che due giocatori non possono incontrarsi per più di una volta durante l'intero torneo (in caso di numero dispari di partecipanti, dal secondo turno in poi sarà il giocatore ultimo classificato ad avere la partita vinta a tavolino, questa situazione può avvenire solo una volta per ogni giocatore in tutto il torneo).

In caso di più giocatori in parità di punti in classifica, il giocatore con il miglior numero di seeding, incontrerà quello con il peggior numero di seeding tra i pari punti. Nel caso i giocatori in parità di punti siano dispari, il giocatore con il miglior numero di seeding verrà abbinato al giocatore con il peggior numero di seeding della fascia di punti immediatamente successiva.

Nel caso a fine torneo ci siano 2 o più giocatori a pari punti, la vittoria sarà assegnata al giocatore con il miglior numero di seeding tra quelli a pari merito.

Come si vede tralascia completamente di stabilire in che modo vengono accoppiati i giocatori nel caso che due di essi si siano già incontrati. Si limita a dire che due giocatori non possono incontrarsi per due volte.

Si è dovuto ricorrere allora all'aiuto di considerazioni fatte in altri sport che usano frequentemente questo sistema (scacchi).

La risoluzione dei problemi della formula svizzera non sono semplici, e addirittura esistono diversi metodi creati ed utilizzati. Quindi la formula svizzera non è univoca.

Software professionali hanno dovuto perfino abbandonare l'idea di rendere il programma perfetto ed ammettere che per le fasce di classifica più bassa non sempre si riesce a risolvere gli incontri.

Lasciano, così, che il programma calcoli incontri sbagliati (e, quindi, incontri già disputati in precedenza) giustificando il fatto che tanto per gli ultimi in classifica non è importante e non porta conseguenze per i più forti che si battono per la vittoria del torneo.

Da tutto ciò si evince che la formula svizzera non è scienza esatta e lascia spazio a considerazioni diverse. Forse per questo la FISCT non ha specificato molto su questo tipo di torneo. In questo documento, allora, si vuole semplicemente rendere note le considerazioni fatte per realizzare il programma, rendere noto cosa prevede il programma, e come calcola gli incontri del turno successivo.

Supponiamo, quindi, di avere un torneo con 36 partecipanti. Per semplicità i nomi dei giocatori sono uguali al numero di ranking utilizzato. Siamo al terzo turno e la classifica è la seguente.

Classifica dopo il terzo turno	P	V	N	P	F	S
1 uno	6	3	0	0	3	0
2 nove	6	3	0	0	5	0
3 due	5	2	1	0	5	2
4 quattro	5	2	1	0	6	3

5 sei	5	2	1	0	4	1
6 otto	5	2	1	0	5	2
7 tredici	5	2	1	0	7	5
8 quindici	5	2	1	0	5	2
9 tre	4	1	2	0	3	2
10 cinque	4	2	0	1	3	2
11 sette	4	1	2	0	3	1
12 dieci	4	2	0	1	3	3
13 undici	4	2	0	1	2	3
14 dodici	3	1	1	1	4	4
15 diciotto	3	1	1	1	3	3
16 ventidue	3	1	1	1	2	2
17 ventiquattro	3	1	1	1	4	4
18 ventisei	3	1	1	1	2	2
19 ventotto	3	1	1	1	3	3
20 trentadue	3	1	1	1	3	2
21 quattordici	2	1	0	2	1	2
22 sedici	2	0	2	1	3	4
23 diciassette	2	1	0	2	1	3
24 diciannove	2	1	0	2	2	3
25 venti	2	0	2	1	3	4
26 ventuno	2	1	0	2	3	4
27 ventisette	2	1	0	2	2	3
28 trenta	2	0	2	1	2	3
29 trentuno	2	0	2	1	2	4
30 trentatre	2	1	0	2	2	5
31 trentaquattro	2	0	2	1	2	3
32 ventitre	1	0	1	2	2	4
33 venticinque	1	0	1	2	1	3
34 ventinove	1	0	1	2	2	4
35 trentacinque	0	0	0	3	0	5
36 trentasei	0	0	0	3	0	3

Per prima cosa bisogna creare i gruppi con lo stesso punteggio:

gruppo 1:

1 uno	6	3	0	0	3	0
2 nove	6	3	0	0	5	0

gruppo 2:

3 due	5	2	1	0	5	2
4 quattro	5	2	1	0	6	3
5 sei	5	2	1	0	4	1
6 otto	5	2	1	0	5	2
7 tredici	5	2	1	0	7	5
8 quindici	5	2	1	0	5	2

gruppo 3:

9 tre	4	1	2	0	3	2
10 cinque	4	2	0	1	3	2
11 sette	4	1	2	0	3	1
12 dieci	4	2	0	1	3	3
13 undici	4	2	0	1	2	3

gruppo 4:

14 dodici	3	1	1	1	4	4
15 diciotto	3	1	1	1	3	3
16 ventidue	3	1	1	1	2	2
17 ventiquattro	3	1	1	1	4	4
18 ventisei	3	1	1	1	2	2
19 ventotto	3	1	1	1	3	3
20 trentadue	3	1	1	1	3	2

gruppo 5:

21 quattordici	2	1	0	2	1	2
22 sedici	2	0	2	1	3	4
23 diciassette	2	1	0	2	1	3

24 diciannove	2	1	0	2	2	3
25 venti	2	0	2	1	3	4
26 ventuno	2	1	0	2	3	4
27 ventisette	2	1	0	2	2	3
28 trenta	2	0	2	1	2	3
29 trentuno	2	0	2	1	2	4
30 trentatre	2	1	0	2	2	5
31 trentaquattro	2	0	2	1	2	3
gruppo 6						
32 ventitre	1	0	1	2	2	4
33 venticinque	1	0	1	2	1	3
34 ventinove	1	0	1	2	2	4
gruppo 7:						
35 trentacinque	0	0	0	3	0	5
36 trentasei	0	0	0	3	0	3

Siccome alcuni gruppi sono formati da un numero dispari bisogna modificare e formarli tutti con un numero pari di giocatori:

- 1) il gruppo 3 prenderà l'ultimo giocatore del gruppo 4;
- 2) gruppo 3 e gruppo 4 diventano entrambi con numero pari;
- 3) il gruppo 5 acquista l'ultimo del gruppo 6;
- 4) ora tutti i gruppi sono in numero pari.

gruppo 1:						
1 uno	6	3	0	0	3	0
2 nove	6	3	0	0	5	0
gruppo 2:						
3 due	5	2	1	0	5	2
4 quattro	5	2	1	0	6	3
5 sei	5	2	1	0	4	1
6 otto	5	2	1	0	5	2
7 tredici	5	2	1	0	7	5
8 quindici	5	2	1	0	5	2
gruppo 3:						
9 tre	4	1	2	0	3	2
10 cinque	4	2	0	1	3	2
11 sette	4	1	2	0	3	1
12 dieci	4	2	0	1	3	3
13 undici	4	2	0	1	2	3
20 trentadue	3	1	1	1	3	2
gruppo 4:						
14 dodici	3	1	1	1	4	4
15 diciotto	3	1	1	1	3	3
16 ventidue	3	1	1	1	2	2
17 ventiquattro	3	1	1	1	4	4
18 ventisei	3	1	1	1	2	2
19 ventotto	3	1	1	1	3	3
gruppo 5:						
21 quattordici	2	1	0	2	1	2
22 sedici	2	0	2	1	3	4
23 diciassette	2	1	0	2	1	3
24 diciannove	2	1	0	2	2	3
25 venti	2	0	2	1	3	4
26 ventuno	2	1	0	2	3	4
27 ventisette	2	1	0	2	2	3
28 trenta	2	0	2	1	2	3
29 trentuno	2	0	2	1	2	4
30 trentatre	2	1	0	2	2	5
31 trentaquattro	2	0	2	1	2	3
34 ventinove	1	0	1	2	2	4
gruppo 6						

32 ventitre	1	0	1	2	2	4
33 venticinque	1	0	1	2	1	3
gruppo 7:						
35 trentacinque	0	0	0	3	0	5
36 trentasei	0	0	0	3	0	3

A questo punto gli incontri sarebbero facilmente definiti:

uno-nove
due-quindici
quattro-tredici
sei-otto
tre-trentadue
cinque-undici
sette-dieci
dodici-ventotto
diciotto-ventisei
ventidue-ventiquattro
quattordici-ventinove
sedici-trentaquattro
diciassette-trentatre
diciannove-trentuno
venti-trenta
ventuno-ventisette
centitre-venticinque
trentacinque-trentasei

In realtà ora bisogna controllare se qualcuno di questi incontri si è già disputato.

Esaminando gli incontri dei turni precedenti si evince che l'incontro

due-quindici
si è già disputato.

Allora il giocatore "due" incontrerà l'ultimo del gruppo 3. I gruppi diventeranno i seguenti:

gruppo 1:						
1 uno	6	3	0	0	3	0
2 nove	6	3	0	0	5	0
gruppo 2:						
3 due	5	2	1	0	5	2
4 quattro	5	2	1	0	6	3
5 sei	5	2	1	0	4	1
6 otto	5	2	1	0	5	2
7 tredici	5	2	1	0	7	5
8 quindici	5	2	1	0	5	2
13 undici	4	2	0	1	2	3
20 trentadue	3	1	1	1	3	2
gruppo 3:						
9 tre	4	1	2	0	3	2
10 cinque	4	2	0	1	3	2
11 sette	4	1	2	0	3	1
12 dieci	4	2	0	1	3	3
gruppo 4:						
14 dodici	3	1	1	1	4	4
15 diciotto	3	1	1	1	3	3
16 ventidue	3	1	1	1	2	2
17 ventiquattro	3	1	1	1	4	4
18 ventisei	3	1	1	1	2	2
19 ventotto	3	1	1	1	3	3
gruppo 5:						

21 quattordici	2	1	0	2	1	2
22 sedici	2	0	2	1	3	4
23 diciassette	2	1	0	2	1	3
24 diciannove	2	1	0	2	2	3
25 venti	2	0	2	1	3	4
26 ventuno	2	1	0	2	3	4
27 ventisette	2	1	0	2	2	3
28 trenta	2	0	2	1	2	3
29 trentuno	2	0	2	1	2	4
30 trentatre	2	1	0	2	2	5
31 trentaquattro	2	0	2	1	2	3
34 ventinove	1	0	1	2	2	4
gruppo 6						
32 ventitre	1	0	1	2	2	4
33 venticinque	1	0	1	2	1	3
gruppo 7:						
35 trentacinque	0	0	0	3	0	5
36 trentasei	0	0	0	3	0	3

“due” non prenderà più “quindici” ma “trentadue”. Le partite saranno:

uno-nove

due-trentadue

quattro-undici

sei-quindici

otto-tredici

tre-dieci

cinque-sette

dodici-ventotto

diciotto-ventisei

ventidue-ventiquattro

quattordici-ventinove

sedici-trentaquattro

diciassette-trentatre

diciannove-trentuno

giunti alla partita venti-trenta ci si accorge che è già stata disputata.

Allora il giocatore “venti” giocherà con l’ultimo del gruppo successivo.

I gruppi saranno ancora modificati in questo modo:

gruppo 1:

1 uno 6 3 0 0 3 0

2 nove 6 3 0 0 5 0

gruppo 2:

3 due 5 2 1 0 5 2

4 quattro 5 2 1 0 6 3

5 sei 5 2 1 0 4 1

6 otto 5 2 1 0 5 2

7 tredici 5 2 1 0 7 5

8 quindici 5 2 1 0 5 2

13 undici 4 2 0 1 2 3

20 trentadue 3 1 1 1 3 2

gruppo 3:

9 tre 4 1 2 0 3 2

10 cinque 4 2 0 1 3 2

11 sette 4 1 2 0 3 1

12 dieci 4 2 0 1 3 3

gruppo 4:

14 dodici 3 1 1 1 4 4

15 diciotto 3 1 1 1 3 3

16	ventidue	3	1	1	1	2	2
17	ventiquattro	3	1	1	1	4	4
18	ventisei	3	1	1	1	2	2
19	ventotto	3	1	1	1	3	3
gruppo 5:							
21	quattordici	2	1	0	2	1	2
22	sedici	2	0	2	1	3	4
23	diciassette	2	1	0	2	1	3
24	diciannove	2	1	0	2	2	3
25	venti	2	0	2	1	3	4
26	ventuno	2	1	0	2	3	4
27	ventisette	2	1	0	2	2	3
28	trenta	2	0	2	1	2	3
32	ventitre	1	0	1	2	2	4
33	venticinque	1	0	1	2	1	3
29	trentuno	2	0	2	1	2	4
30	trentatre	2	1	0	2	2	5
31	trentaquattro	2	0	2	1	2	3
34	ventinove	1	0	1	2	2	4
gruppo 6:							
35	trentacinque	0	0	0	3	0	5
36	trentasei	0	0	0	3	0	3

cioè i due del gruppo sei vanno nel gruppo 5 in modo che “venti” possa giocare con “venticinque”. Naturalmente saranno presi due giocatori dal gruppo 6 per far rimanere tutti i gruppi con numero di elementi pari.

Il gruppo 6 scompare ed il gruppo 7 diventa gruppo 6.

Quindi si può completare l’elenco degli incontri:

venti-venticinque
ventuno-ventitre
ventisette-trenta
trentacinque-trentasei

A questo punto, visto che si sono modificati gli elenchi dei gruppi, occorrerebbe ricontrollare se tra gli incontri così stabiliti ce ne sia ancora qualcuno già disputato.

Questo ulteriore controllo il programma lo effettua, ma in caso positivo non modifica ulteriormente i gruppi costituiti. Però avviserà l’utente inserendo lo sfondo del giocatore di colore rosso invece che giallo.

Sarà l’utente del programma che, se vorrà, modificherà gli incontri di colore rosso spostando i giocatori da una casella all’altra con un semplice drag&drop.

Per ogni modifica il programma ricontrollerà ancora i nuovi incontri cambiati.

Sono stato molto indeciso se implementare questo ultimo controllo in automatico nel programma stesso.

Alla fine ho deciso di lasciare libera scelta all’organizzazione di modificare oppure lasciare invariati gli incontri, dato che ulteriori variazioni porterebbero a far giocare insieme giocatori di classifica distanti tra loro.

Naturalmente eventuali esperti del sistema svizzero possono contattarmi se ritengono errate queste considerazioni. Anzi, sarei grato se possono fornirmi le spiegazioni necessarie per modificare il programma.