

Tuomariehdokaskurssin luentodiat

TUOMARIEHDOKASKURSSI

Johdanto

ESITTELY, KURSSIN SISÄLTÖ JA TARKOITUS

Kurssin tarkoitus

- Syventää ja kerrata lähishakin sääntöjen osaamista
 - Pikashakin säännöt tulkintoineen
- Valmiudet kaikkiin kilpailutehtäviin
- Oikeiden toimintatapojen kertaaminen
- Haastaa ajattelemaan ja keskustelemaan
 - Kysykää ja kommentoikaa!

Sisällöstä

- Kilpailun järjestämisen pikakertaus
- Eettiset periaatteet toimitsija- ja tuomaritehtävissä
- Lähishakin sääntöjen ajankohtaisia teemoja & pikashakin säännöt
- Vertailujärjestelmät
- Vahvuuslukujärjestelmä
- Parien määritys

Kilpailun järjestämisen kertaus

Kilpailun valmistelu

- Kilpailun anominen selokelpoiseksi
 - Ja kenties myös elokelpoiseksi?
- Pelipaikan hankkiminen
- Yksityiskohtainen kilpailukutsu
- Tuomari(t) ja kilpailutoimikunta
- Erikoismääräykset
- Käytännön asiat pelipaikalla

Kilpailukutsu

- Kilpailun alkamisaika ja kesto
- Pelipaikka
- Kilpailujärjestelmä
- Peli-aika
- Varsinaiset ja erikoispalkinnot
- Osanottomaksut
- Mahdolliset pelaajien edut
- Ilmoittautumistapa ja -aika

Erikoismääräykset

- Annettava tai muuten pidettävä näkyvillä osanottajille viimeistään osanoton varmistuksessa
- Yksityiskohdat ja täsmennykset
- Poikkeukset yleisistä määräyksistä
- Kilpailun toimihenkilöt
- Palkintojen jakoperusteet ja vertailut
- Ohjeistus löydettävissä Shakkiliiton sivujen materiaalipankista
 - <https://www.shakkiliitto.fi/wp-content/uploads/2020/07/Kilpailun-toimihenkil%C3%B6iden-teht%C3%A4vi%C3%A4.pdf>

Yleistä kilpailun kulusta

- Ilmoittautumisten vastaanotto ja lisenssitarkistus
- Osanoton varmistus
- Arvonta ja parien määrittäminen
- Pelaaminen
- Pöytäkirjojen allekirjoitus ja luovutus
- Tulosten kirjaus
- Lopputulosten laskeminen, vertailut
- Palkintojen jako

Tulosraportointi

- Määrämuotoinen tuloslista
 - Selolaskennan ohjeiden mukainen
 - FIDEn TRF = Tournament Report File
 - Muita muotoja julkisuutta varten
- Pelaajatiedot
 - Uusien pelaajien identifiointi (mm. syntymäaika)
 - FIDE-tunnukset FIDE-raporttiin

Muu raportointi

- Liiton verkkosivuilla on linkki raporttilomakkeeseen:
- Kilpailun tuomari, kilpailun johtaja, parien määrääjä ja muut toimitsijat
- Lisenssitarkistuksen tulokset
- Poikkeavuudet
 - Pelaamattomat pelit
 - Kilpailun keskeytykset
 - Huomautukset ja varoitukset ja niiden syyt

Toimitsija-arvot

- Shakkitoimitsija
- Tuomariehdokas
 - Oikeus toimia selokilpailun johtajana tai tuomarina
- Shakkituomari
 - Oikeus olla Suomen mestaruuskilpailun päätuomari
 - Ei riitä kilpailuissa, joissa saatavilla FIDEn arvonimikiinnityksiä
- FIDE-tuomari (FT, FA)
- Kansainvälinen tuomari (KvT, IA)

Eettiset periaatteet toimitsija- ja tuomaritehtävissä

Johdatusta aiheeseen

- Kurssin tuorein osa-alue
 - Osaksi kurssia Shakkiliiton uudistettujen kurinpitomääräysten ja uusien eettisten sääntöjen vuoksi
- Keskeinen osa toimitsijatehtäviä
 - Toimihenkilön on osattava toimia eettisesti oikein
 - Lisäksi vastuu siitä, että kilpailussa noudatetaan eettisiä sääntöjä
 - Aktiivinen puuttuminen rikkomuksiin: menettelyn keskeyttäminen ja ilmoitus kurinpitoon
- Katsaus ilmoitusmenettelyyn

Toimihenkilön käyttäytyminen

- Valmistautuu ja hallitsee vaadittavat säännöt ja määräykset
- Vastaa esitettyihin kysymyksiin ja käyttäytyy muutenkin asiallisesti
- Perustelee päätöksensä objektiivisesti
 - **Aina** ehdottoman puolueeton ja itsenäinen
 - Eturistiriidat?
- Toimihenkilö ei ole tehtävissään päihteiden alaisena

Joitakin mahdollisia rikkomuksia

- Vilppi
- Järjestyshäiriön aiheuttaminen
- Perusteeton keskeytys
- Epäurheilijamainen käytös
- Häirintä
- **Ilmoitus tulee tehdä, mikäli havaitsee rikkomuksen kilpailussa**
 - Erityisesti kilpailun tuomarin kiinnitettävä eettisen säännösten noudattamiseen huomiota

Ilmoitusmenettelystä

- 14 vuorokauden kuluessa rikkomuksen havaitsemisesta kurinpitäjälle kirjallisesti
- Kilpailun toimihenkilö oikeutettu tekemään ilmoituksen
 - Käytännössä kuitenkin perusteltua laatia yhteisesti koko kilpailuorganisaation kanssa
- Ilmoituksessa syytä esittää selkeästi
 - Havaittu rikkomus
 - Asiaa koskeva selvitys
 - Rikkomuksen tehneen antama selvitys, jos sellainen on saatu

Shakin sääntöjen ajankohtaisia teemoja

Johdanto

- Säännöt nykyisessä muodossaan 1997 alkaen
 - Peli- ja kilpailusäännöt
- Muutoksia neljän vuoden välein
 - Nykyinen sääntöjen versio tullut voimaan v. 2018 alusta
- Muutokset usein hienosäätöä
- Kuitenkin aina joitakin konkreettisia muutoksia
 - Suomessa muutokset esitelty sääntöjen alussa

2010-luvun muutoslinjoja

➤ **Elektronisia laitteita koskevat sääntökohdat**

➤ 75 siirron sääntö/5 toiston sääntö (2014)

➤ Kannustaminen inkrementin eli siirtolisän käyttöön (2014)

➤ Myöhästymisajan muutokset (2014 ja 2018)

➤ Laittomat siirrot (2014)

➤ Nopean shakin ja pikashakin säännöt (2014 ja 2018)

➤ Pikashakki käsitellään pikashakkia koskevassa esityksessä

Elektronisia laitteita koskevat pelisäännöt

- Erittäin ajankohtainen teema shakin nykyisyyden ja tulevaisuuden kannalta
 - Elektronisten laitteiden käyttäminen vilpin välineenä
- FIDE suhtautunut hyvin tiukasti
 - Nähtävissä säännöissä, julkaistuissa ohjeistuksissa ja vilpistä annetuissa sanktioissa
- Suomessa edelleen pitkälti luottamusperusteista ja lievää
 - Ovatko tiukennukset tarpeen?

Elektronisia laitteita koskevat säännöt (2)

- Sääntökohta 11.3
 - Apuvälineiden käyttö on kiellettyä
 - Laitteiden mukana pitäminen pelihuoneistossa kielletty pelin aikana
 - Säilytyslupa erikoismääräyksillä
- Säännöt → hallussa pitäminen, käyttö tai ääntely pelin aikana = kerrasta häviö. Vastapelaaja voittaa
 - Lievennys kilpailun erikoismääräyksillä mahdollinen, jos kyseessä ei ole FIDEn laskentaan toimitettava kilpailu tai SM-kilpailu

Kuinka ehkäistä vilppiä

➤ Ennen kilpailua

- Kännykkäparkin järjestäminen
- Selkeä tiedottaminen menettelytavoista
- FIDEn Anti-Cheating –ohjeista muistuttaminen

➤ Kilpailun aikana

- Tuomarin oma tarkkaavaisuus kaiken a ja o
 - Epätavanomaisuuksien seuraaminen
- Pelien tarkastaminen
- Viimekätisenä keinona pelaajan tarkastaminen (juridinen kysymys)

75 siirron / 5 toiston sääntö

➤ Sääntökohta 9.6

- Pelattu vähintään 75 siirtoparia **ilman sotilaan siirtoa ja ilman yhtään lyöntiä**
- Jos sama asema, samoin siirtomahdollisuuksin ja saman pelaajan **siirtovuorolla** toistunut viidesti
- → Peli **päätyy tasapeliin ilman eri vaatimusta**
- Aseman näyttäessä siltä tuomarin kannattaa aloittaa siirtojen laskeminen ajoissa

Siirtolisä & myöhästymisaika

- Vuodesta 2014 pikapeliloppuiset pelit enää sääntöjen ohjeistoissa
 - Pyrkimys siihen, että siirtolisän käyttö vakiintuu
 - Siirtolisä poistaa vaikeita tuomaritapauksia ja tarjoaa usein shakillisemmän lopun
 - Suomessa lähinnä vain pikapeliä pelataan kiinteällä ajalla
- Myöhästymisaika:
 - 6.7.1 = nollatoleranssi (FIDE)
 - Suomen kilpailumääräysten nojalla oletus 30 minuuttia

Nopean shakin sääntömuutokset

- Shakin sääntöjen liite A
- Nykyisin toinen laitton siirto häviää
- Tuomarin puuttumisvelvoite
 - Laittomat siirrot ja muut sääntöjenvastaisuudet
 - Ajanylitykset
 - → **Tuomari puuttuu näihin, vaikka pelaaja ei huomauta**

Pikashakkisäännöt Suomessa ja FIDEssä

Johdanto

- Pikashakki = peliaika enintään 10 minuuttia/pelaaja
- Suomessa pikashakkikilpailuihin on käytössä kaksi sääntövaihtoehtoa
 - FIDEn säännöt sopivat paremmin inkrementtipeliin
 - FIDEn säännöt eivät sovellu kaikin osin joukkuepikashakin SM-kisaan
- FIDEn vahvuuslukulaskentaan toimitettavat pikashakkikilpailut pelattava FIDEn säännöillä
 - Suomessa tällaisia kisoja järjestetty tähän mennessä kaksi

Kotimaiset pikashakkisäännöt

Kotimaiset pikashakkisäännöt (1)

- 1: FIDEn shakkisäännöt ovat voimassa, jos säännöissä ei niistä poiketa
- 2: Tuomarilla ei huomautusoikeutta käytännössä lainkaan
 - Peli on hyvin pitkälti kahden pelaajan välinen ja puuttuminen vain vaatimustilanteissa
- 3: Alkuaseman korjaaminen rajatumpaa
 - Vain ensimmäisen kolmen siirtoparin aikana

Kotimaiset pikashakkisäännöt (2)

- 4-8: Siirtämistä, laittomia siirtoja ja korjaamista koskevat seikat ovat vastaavia kuin shakkisäännöissä
 - Kyse enemmänkin täsmennyksistä kuin poikkeuksista
- 9: Epäjärjestys
 - Sääntöjen perusteella ankarampi seuraamus kuin shakkisäännöillä
 - Saako vastapelaaja käynnistää kellon epäjärjestyksen korjaamiseksi?
 - Kellon painaminen ilman siirtoa = virhesiirto?
 - Ongelmallinen siirtolisän kanssa

Kotimaiset pikashakkisäännöt (3)

- 10: Tasapelivaatimukset eivät voimassa
- Kuitenkin oikeus vaatia, jos vastapelaaja ei yritä voittaa ”normaalein keinoin”
 - Mitä ovat ”normaalit keinot” ja ”edistyminen” → tulkinnanvaraista, linja voi vaihdella tuomareiden kesken
 - Torni vastaan torni, daami vastaan daami?
 - Päämäärätön syöttäminen ja ajan hakkaaminen?
 - Teoreettiset tasapeliasemat?
- Siirtolisällä vaatimusproblematiikka vältetään

Kotimaiset pikashakkisäännöt (4)

- 11: Ensimmäinen laiton toimenpide häviää
 - **Pelaajan pitää esittää vaatimus**
 - Laittomaan toimenpiteeseen syylistynyt häviää pelin
 - Mikä tällöin on pelin lopputulos?
- 12: Ajanylitystilanne ja pelin tulos
 - Vastapelaajalla oltava **pakottava mattiin johtava siirtosarja yksinäisestä kuninkaasta**
 - Muuten tasapeli

Kotimaiset pikashakkisäännöt (5)

- 13: Laiton siirto ja ajanylitys: Laittoman siirron tehnyt häviää
 - Jollei tapahtumajärjestys kiistatta selvä
 - Mikä on ”kiistatta selvä”?
 - Sama sovellettavissa myös matin ja ajanylityksen väliseen tilanteeseen
 - Oliko mattisiirto laudalla ennen kuin aika ylittyi?
- 14: Kellon osoitukset ajanylityksien järjestyksestä **eivät saa merkitystä**
 - Molemminpuolinen ajanylitys = tasapeli

Kotimaiset pikashakkisäännöt (6)

- 15: Kännykkäsääntö = kerrasta poikki
- 16:
 1. Tuomari on aina oikeassa
 2. Jos tuomari on väärässä, sovelletaan kohtaa 1.

FIDEn pikashakkisäännöt

FIDEn pikashakkisäännöt (1)

- Normaalit shakkisäännöt, jos
 - Yksi tuomari valvoo yhtä peliä
 - Jokaisessa pelissä tuomari tai avustaja pitää pöytäkirjaa
- Muussa tapauksessa nopean shakin sääntöjen kohdat A.2 ja A.4
 - Eli käytännössä nopean shakin säännöt
- Poikkeuksena shakkisääntöjen kohtien 7 ja 9 aikasanktiot
 - Vain 1 minuutti

FIDEn pikashakkisäännöt (2)

➤ A.2

- Pelaajalla on pöytäkirjanpito-oikeus ja vaatimusoikeus pöytäkirjan perusteella

➤ A.4

- 10 siirtoa pelattu → kellojen asetuksia tai alkuasemaa ei korjata
- **Tuomari puuttuu, jos seuraavaa siirtoa ei pelattu:**
 - Laittomat siirrot
 - Ajanylitykset: Kellon osoitus ratkaiseva

FIDEn pikashakkisäännöt (3)

- Laittomat siirrot ja niihin rinnastettavat toimenpiteet
 - Ensimmäinen laiton siirto **ei häviä**:
 - Vastapelaajalle yksi minuutti lisäaikaa ja siirto otetaan takaisin
 - Toinen laiton siirto pelin aikana häviää
- Jos molemmat kuninkaat shakissa tai sotilas kauimmaisella rivillä alkuasemasta
- → Odota yksi siirto, ja tuomitse peli tasapeliksi, mikäli asema edelleen laudalla

FIDEn pikashakkisäännöt (4)

- Epäjärjestys ja sen korjaaminen
 - Vastapelaajan kelloa ei saa käynnistää (= virhesiirto)
- Tasapelivaatimukset
 - Vain kilpailusääntöjen mukaisissa tilanteissa, ei ”edistymättömyyden perusteella
- Soveltuvat heikosti, jos siirtolisää ei käytetä
 - Lopun ajanhakkaustilanteet eivät muistuta edes etäisesti shakkia
 - Kellon asianmukainen käsittely?

Sääntöjen eroavaisuuksia

- Laittoman siirron seuraamukset
- Tuomarin huomautusoikeus
- Epäjärjestys ja sen korjaaminen
- Tasapelivaatimukset
- Shakkikellon osoitusten merkitys ajanylitystilanteessa

Pikashakin tuomarointi

- Hektisempää kuin normaalissa tai nopeassa shakissa
 - Etenkin ilman siirtolisää
- Kiistatilanteita syntyy etenkin kovassa aikapulassa
 - Epäjärjestys ja tasapelivaatimukset toisinaan haastavia
 - Myös täysin uudenlaiset tilanteet mahdollisia
- Vankka sääntöjen tuntemus ja soveltamiskyky avainasemassa
 - Lisäksi tulee kyetä päätöksentekoon

Vertailumenetelmät järjestyksen määrittämiseksi

Mihin vertailuja tarvitaan?

- Täsmällisten sijoitusten määrääminen
- Erityisesti mitalisijojen määrääminen
- Esinepalkintojen saajien määrääminen
- Kilpailun sijoitusten perusteella myönnettävät oikeuden muihin kilpailuihin (esim. ulkomaille edustustehtäviin)
- Voidaan käyttää myös rahapalkintojen suuruuden määräämiseen

Yleisimmät vertailumenetelmät

- Uusintapelit (vain harvoissa tärkeissä tilanteissa)
- Buchholz (useita muunnelmia)
- Sonneborn-Berger (muunnelmia)
- Keskinäinen peli tai pelit
- Voittojen määrä
- Kumulatiivinen vertailu
- Suoritusluku ja muut vahvuuslukuihin perustuvat menetelmät
- Pelattujen pelien värijakautuma

Uusintapelit

- Nopeammalla ajalla pelattava(t) peli(t)
 - Esimerkiksi 2 nopeaa peliä, sitten 2 pikapeliä, ...
- Armageddon-peli (valkealla enemmän aikaa, tasapelissä musta on voittanut vertailun)
- Käyttökelpoinen vain, kun näihin on etukäteen varattu aikaa

Buchholz

- Kohdattujen vastustajien saavuttamien tulosten summa
- Usein käytetään muunnelmaa ”Buchholz Cut-1” eli Buchholz, jossa ei oteta huomioon heikoimman tuloksen saanutta vastustajaa
- Myös Medium Buchholz esiintyy. Sekä paras että heikoin vastustaja jätetään pois.

Sonneborn-Berger

- Kohdattujen vastustajien tuloksiin ja omaan suoriutumiseen kutakin vastustajaa vastaan perustuva:
 - voitettujen vastustajien tulosten summa
+ $\frac{1}{2}$ * tasan pelattujen vastustajien tulosten summa
- Tästäkin on olemassa useampia muunnelmia
 - Yleensä huomioidaan kuitenkin kaikki tulokset

Keskinäisten pelien tulos

- Samassa pistemäärässä olevien pelit kilpailun aikana, jos he ovat kohdanneet
- Jos useampi kuin kaksi, niin kaikkien tulee olla pelanneet toisiaan vastaan
- Käytettävissä on myös ”voitot keskinäisissä peleissä”

Pelaamattomat pelit

- Jos jokin kierros on jäänyt pelaamatta, niin millainen tulos siitä otetaan vertailulaskelmaan?
 - Luovutetut pelit ja vapaakierrokset
- Entä jos vastustajalla on tällainen kierros?
- Yksi mahdollisuus on laskea kyseinen peli/kierros tasapeliksi vertailun kannalta
- Toinen mahdollisuus on ns. virtuaalisen vastustajan menetelmä

Kumulatiivinen vertailu

- Pelaajan omaan tuloskehitykseen pohjautuva:
 - Lasketaan yhteen pelaajan välitulokset kunkin kierroksen jälkeen
 - Käytännössä alkukierroksien onnistumisella suuri painoarvo
- Tämä antaa etukäteistiedon muodostuvasta lopullisesta vertailuluvusta
 - Buchholz ja Sonneborn-Berger riippuvat monen pelaajan viimeisenkin kierroksen tuloksesta

Vahvuuslukuperusteiset vertailut

- Vastustajien vahvuuslukujen summa
- Suoritusluku kilpailussa:
 - Vahvuuslukulaskennan taulukon perusteella laskettu suoritusluku
 - Tämä on käytössä FIDEn tittelitulosten laskennassa (ei siis varsinaisena vertailuna)

Vertailun luotettavuus

- Kaikki vertailumenetelmät ovat puutteellisia
- Ne perustuvat toissijaisiin tekijöihin (esim. Buchholz riippuu siitä, keitä on sattunut kilpailussa kohtaamaan)
- Myös nopeammat uusintapelit mittaavat toisenlaista shakkitaitoa kuin varsinainen kilpailu
- Näistä käydään jatkuvaa keskustelua myös FIDEssä

Suomen vahvuuslukujärjestelmä

Vahvuuslukuihin vaikuttavat turnaukset (SELO)

- Selokelpoisen turnauksen pelit
- Ulkomailla pelatut elokelpoiset pelit
 - Vastustajien vahvuuslukuna käytetään elolukua
 - Voi aiheuttaa välillä epäsuhtaisia tilanteita
- Seloturnaus on lähtökohtaisesti avoin, jollei
 - Anottaessa ole myönnetty rajoitusta
 - Rajoitus perustuu muihin määräyksiin (SM)

Vahvuusluvut (SELO)

- Kaksi erillistä listaa
 - Normaali ("pitkä") ja nopea peli
 - Pikashakki (erilaiset laskusäännöt)
- Peliaikojen luokittelu 60-siirtoisen pelin mukaan
 - korkeintaan 10 minuuttia on pikashakkia
 - Yli 10 min ... alle tunti on nopeaa shakkia
 - Laskentakerron on 0,3 normaalista (yli 2300-lukuisille 0,15 x)
 - Vähintään 1 h mutta alle 1 h 30min on "tunnin peliä"
 - Laskentakerron 0,5 (eli puolikerroin)
 - Vähintään 1 h 30 min on normaalia
 - Täydet laskentakertoimet

Peliaikojen luokittelu

- Mihin luokkaan peliajan perusteella kuuluu
 - A. 3 min + 2 sek/siirto
 - B. 10 min
 - C. 70 min + 30 sek/siirto
 - D. 100 min/40 siirtoa + 50 min/20 siirtoa + 15 min + 30 sek/siirto
 - E. 50 min + 10 sek/siirto
 - F. 90 min
 - G. 601 sekuntia?

Uuden pelaajan vahvuusluku

- Laskenta uudelle pelaajalle ja pelaajalle, jolla on korkeintaan 10 peliä ennen turnausta
 - $R_n = R_a + 4 * (p - 50) + 0,1 * n$
 - R_a on vastustajien lukujen keskiarvo tässä turnauksessa
 - p on prosenttitulos
 - n on laskettavien pelien lukumäärä
- Tuloksena saatava luku on siis suunnilleen välillä $R_a \pm 200$
- Kun pelaajalla on aikaisempia tuloksia, ne yhdistetään tällä tavalla laskettuun tulokseen (painotettu keskiarvo)

Laskentakertoimet (K)

➤ Normaalit kertoimet

Selo	Kerroin
2050-	20
1950-2049	25
1850-1949	30
1750-1849	35
1650-1749	40
Alle 1650	45

Peruskaava

- Laskenta vanhalle pelaajalle
 - Odotustulos vastustajittain saadaan taulukosta vertaamalla pelaajan lukua vastustajan lukuun
 - Maksimiodotustulos on 0,92
 - Uusi luku on **$R_n = R_o + K * (W - W_e) + 0,1 * n$**
 - **R_o** on pelaajan luku turnauksen alussa
 - **W** on todellinen tulos
 - **W_e** on odotustulosten summa
 - **K** on R_o -luvusta riippuva kerroin (ks. edellä)

Pikashakin vahvuusluvut (PELO)

- Laskenta perustuu Gaussin käyrään ja siitä saataviin suorituslukuihin
- Varsin erilainen kuin selojen laskenta
- Laskentataulukot ja kaava: <http://skore.users.paivola.fi/selo.html>

Vahvuusluvut (FIDE/ELO)

- Kolme eri listaa
 - Pikashakki
 - Nopea shakki
 - Normaali shakki
- Normaalin shakin osalta pelaajan määrittely poikkeava
 - Perustuu vahvuuslukuihin
 - Kelpaa kaikkien osalta, jos peliaika vähintään 120 min

Parien määrittäminen

KURSIIVINEN KATSAUS PARIEN MÄÄRITYKSEEN: OLEELLISINTA
YMMÄRTÄÄ YLEISPERIAATTEET

Perusmääräykset vajaakierroskilpailussa

- Kierrosten määrän tulee olla tiedossa ennakkoon
- Kaksi pelaajaa kohtaa toisensa korkeintaan yhden kerran
- Jos pelaajien kokonaismäärä on pariton (tai muuttuu sellaiseksi), yksi pelaaja on pariton
 - vapaakierros: tästä ei lasketa pelaajalle väriä, ja pistemääräksi lasketaan voitosta saatava pistemäärä, elleivät kilpailun erikoismääräykset säädä toisin

Perusmääräykset (2)

- Pelaaja, joka on parittoman pelaajamäärän vuoksi
 - saanut vapaakierroksen,
 - saanut luovutusvoiton tai
 - saanut pisteitä pelaamatta jollakin kierroksella, **ei saa saada vapaakierrosta**
- **Yleissääntö:** Samassa pistemäärässä olevat pelaajat asetetaan toistensa pareiksi
 - Poikkeuksia riittää

Perusmääräykset (3)

- Pelaajan mustilla ja valkeilla pelattavien pelien määrä pyritään tasaamaan. **Erotus ei saa olla suurempi kuin 2 eikä pienempi kuin 2.**
- Kukaan pelaaja ei saa saada samaa väriä kolmea kertaa peräkkäin
- Kussakin järjestelmässä voi olla näistä kahdesta säännöstä poikkeuksia kilpailun viimeisellä kierroksella.

Perusmääräykset (4)

- Jos pelaajan pelaamien pelien värit ovat tasan, niin yleensä pelaajalle annetaan edellisen pelin väristä poikkeava väri.
- ”Parien määrittämissääntöjen tulee olla niin selkeät, että parien määrittämisestä vastaava henkilö kykenee ne selittämään.”
 - Käytännössä tämä on vaikeammissa tilanteissa todella haastavaa, suorastaan mahdotonta

Toimintatapa parinmäärityksessä(1)

- Pelaajat asetetaan vahvuuslukujen mukaiseen järjestykseen
 - Kotimaisissa kilpailuissa Suomessa suositellaan käytettäväksi seloja
 - Ulkomaiset selottomat FIDE-luvun mukaan
 - Luvuttomat asetetaan arvioidun vahvuuden mukaisesti (esim. nettipelivahvuus), oletus 1525 tai lapsille koululaiskisoissa 1425 tai 1325
- Samanlukuiset tittelin ja aakkosten mukaan

Toimintatapa parinmäärityksessä(2)

- Pelaajaa, joka on keskeyttänyt kilpailun ei oteta mukaan parien määritykseen
- Pelaajaa, joka on etukäteen ilmoittanut olevansa poissa joltakin kierrokselta ei oteta mukaan parien määritykseen
 - Hän saa kierroksesta nolla pistettä
 - Voidaan poiketa erikoismääräyksillä

Toimintatapa parinmäärityksessä(3)

- Pelaajan, joka on poissa kilpailusta ilmoittamatta asiasta järjestäjälle, katsotaan keskeyttäneen kilpailun
- Jos tyydyttävä selitys poissaolosta saadaan ennen seuraavan kierroksen parituksen julkaisemista, pelaaja voidaan parittaa
- **Kaksi pareiksi määrättyä pelaajaa, jotka eivät ole peliään pelanneet, voidaan määrätä pariksi myöhemmälle kierrokselle**

Toimintatapa parinmäärityksessä(4)

- Tilanteissa, joissa värijärjestyksellä on merkitystä, otetaan huomioon ainoastaan pelatut pelit.
- **Esimerkki:** Pelaajalle, jonka värihistoria on $MVM=V$ (kierroksella 4 ei ollut kelvollista peliä), lasketaan värihistoriaan järjestys $=MVMV$.

Toimintatapa parinmäärityksessä(5)

- Kierroksen tulokset julkistetaan ilmoitetussa paikassa ja aikataulussa
- Jos
 - Kirjattu tulos on virheellinen,
 - Peli on pelattu väärillä väreillä eikä tätä ole tuloksessa otettu huomioon tai
 - Pelaajan vahvuusluvun havaitaan olevan väärin kirjattu ja pelaaja kertoo tämän kilpailun johdolle määräajassa tulosten julkistuksen jälkeen,
 - → **Uusi tieto otetaan huomioon ja seuraavan kierroksen parit määrätään sen perusteella.**

Toimintatapa parinmäärityksessä(6)

- Jos korjausilmoitus tulee seuraavan kierroksen parien määrityksen jälkeen mutta ennen sen kierroksen loppua, niin se otetaan huomioon sitä seuraavan kierroksen parituksessa
- Vahvuusluvun korjauksen vuoksi pelaajan numerointia saa muuttaa vain ennen kuin neljäs kierros on paritettu
- Jos tieto tuloksen virheellisyydestä tulee vasta seuraavan kierroksen päätyttyä, niin se otetaan huomioon vain kilpailun päätyttyä ja ainoastaan vahvuuslukulaskentaa varten.

Toimintatapa parinmäärityksessä(7)

- Kun parit on määrätty, tulee ne järjestää ennen julkistamista seuraavin perustein
 - Parin korkeammalla olevan pelaajan pistemäärä
 - Pelaajien pistemäärien summa
 - Parin korkeammalla olevan pelaajan paritusnumero
- Kun parit on julkaistu, niin niitä saa muuttaa ainoastaan siinä tapauksessa, että kaksi jo aiemmin toisiaan vastaan pelannutta pelaajaa on asetettu vastakkain

Parienmääritysjärjestelmät

- Kirjallisesti dokumentoitu menettely, jolla parit määrätään
- Dokumentoinnin tulisi antaa yksiselitteiset ohjeet, joita noudattaen jokainen niitä käyttävä päätyy samaan tulokseen
 - Näin ei kaikissa järjestelmissä ole
 - Eri ohjelmistot saattavat toteuttaa ohjeita toisistaan poikkeavasti
- **Dutch → nykyisin yleisimmin käytetty**
 - FIDEn virallinen järjestelmä. Säännöt ovat niin monimutkaiset, että niitä on viilattu pari vuosikymmentä.

Tasaselelojärjestelmä

- Suomessa kehitetty vajaakierrosjärjestelmä
- Pelit pelataan yhdessä ryhmässä
 - Osallistujat kuitenkin jaetaan selolukuihin perustuviin palkintoryhmiin
- 1. kierroksen parit: 7-8, 9-10, jne.
 - 1-6 suositellaan arvottavaksi
- Seuraavien kierrosten parit muuttuvan selon perusteella
- Pyrkii parittamaan samalla tasolla turnauksessa suoriutuneet keskenään

Parienmäärittäsohjelmistot eli turnaushallintaohjelmistot

- Ohjelmistot sisältävät paljon muutakin kuin parien määrittäksen ja tulosten kirjauksen
- Valmistelu, pelaajien vastaanotto, ...
- Tulos- ja muut raportit eri muodoissa
 - Listat paperille, internetiin, selolaskentaan ja FIDElle
- **Swiss-Manager** → käytetyin turnaushallintaohjelmisto Suomessa
 - Monipuolinen (ja monimutkainen)
 - Yksilö- ja joukkueturnaukset
 - Tulospalvelin Chess-Results

Parien määrityksen eteneminen (1)

- Pelaajat järjestykseen vahvuuden ym. mukaan
- Vahvimmalle pelaajalle määrätään väri
- Jos määrä on pariton, niin ensimmäisellä kierroksella alin jää vapaalle
- Pääjoukko jaetaan kahtia
- Yläpuolen pelaajat pelaavat alapuolen pelaajia vastaan kummankin ryhmän järjestystä noudattaen
- Värit vuorottelevat

Parien määrittämisen eteneminen (2)

- Muilla kierroksilla kukin pisteryhmä paritetaan periaatteessa erikseen, vastaavalla tavalla.
- Ensin pelaajat asetetaan pareiksi, sitten suoritetaan väritarkastelu
- Pyritään saamaan kunkin pelaajan värit vuorottelemaan. Tämä toteutetaan vaihtamalla pelaajia parista toiseen. Edetään vahvuusjärjestyksessä etsien sopivaa paria.

Parien määrityksen eteneminen (3)

- Jos pisteryhmässä on pariton määrä pelaajia, niin parien etsinnän jälkeen parittomaksi jäänyt pelaaja siirretään alempaan pisteryhmään. **Häntä kutsutaan liukujaksi.**
- Jos ryhmässä on yläpuolelta tullut liukuja, niin hänelle etsitään pari ensiksi.

Parien määrityksen eteneminen (4)

- **Seuraava osuus koskee Dutch-paritusta**
- Myöhemmillä kierroksilla otetaan huomioon värihistoriassa värien määrä (ensisijainen) ja järjestys viimeisimmästä alkuun päin.
- **Väripreferenssit**
 - **Mieto:** Värit tasan, edellä kaksi eri väriä. Pyritään vaihteluun, mutta edellisen kierroksen väri voi toistua.
 - **Vahva:** Väreissä yhden ero, edellä kaksi eri väriä. Pyritään vaihteluun. Edellisen kierroksen väri voi toistua, mutta sen välttämiseksi etsitään ratkaisua ryhmän sisältä muuttamalla pareja.

Parien määrityksen eteneminen (5)

- **Absoluuttinen väripreferenssi:** Värien ero on 2 tai -2 tai edellä on kaksi samaa väriä. Tähän etsitään ratkaisua jopa vaihtamalla tällainen pelaaja liukujaksi toiseen ryhmään.
- **Liukumisten käsittely:** Myös liukujana olo edellisellä tai sitä edellisellä kierroksella pyritään ottamaan värien käsittelyä vastaavalla tavalla huomioon eli vältetään peräkkäisiä samaan suuntaan liukumisia.

Parien määrittämisen eteneminen (6)

➤ Esimerkki väripreferensseistä:

➤ **VMVMM on:**

➤ absoluuttinen preferenssi

➤ **VMMVM on:**

➤ vahva preferenssi

➤ **MVMMVVMV on:**

➤ mieto preferenssi

Parien määrittämisen eteneminen (7)

- Väri- ja liu'untasääntöjen seurauksena on se, että vapaakierrokselle jäävä voi olla muu kuin alimpana oleva pelaaja
- Menettely pyrkii niin tarkkaan *oikeiden* parien löytämiseen, että sen ymmärtäminen on melko vaikeaa.
- Menettely on laadittu koneellista parien määrittämistä varten, ja sen käyttö käsiparituksessa saattaa olla ylivoimaisen vaikeaa

Täyskierroskilpailun paritus

- Ennen kilpailun alkua Berger-taulukoiden perusteella:
 - <https://handbook.fide.com/chapter/C05Annex1>
- **Pelaajien lähtönumeroita ei määritetä vahvuuslukujärjestyksen perusteella**
 - Julkinen arvonta ennen kilpailun alkua