

פרק	שם הנוהל	דף	מתוך
תחרויות	שיטה שוויצרית	1	3

נוהל עריכת תחרות בשיטה השוויצרית

1. על השיטה השוויצרית

השיטה השוויצרית היא במקור שיטת תחרות בשחמט. השיטה שימשה לראשונה בתחרות שחמט שנערכה ב 1895 בציריך שבשווייץ, ומכאן השם "השיטה השוויצרית". וריאציות של השיטה משמשות בתחרויות ברידג, סקווש ופטנק.

השיטה מבוססת על העיקרון שכל קבוצה תתמודד בכל משחק נגד יריב שביצועיו שקולים לה, אך לא ישחק עם אותו יריב יותר מפעם אחת.

המדורג ראשון הוא המתחרה עם מספר הנקודות הגבוהה ביותר שנצברו בכל הסיבובים.

מספר זוגי של משתתפים, כל המתחרים משחקים בכל סבב. מספר אי זוגי של משתתפים, בכל סבב קבוצה מקבלת buy ניצחון טכני 13:07.

הסיבוב הראשון מוגרל בצורה **אקראית**. בכל סיבוב הקבוצה מקבלת נקודה על ניצחון ואפס נקודות על הפסד (SCORE).

אחרי הסיבוב הראשון כל הקבוצות ממשיכות לסיבוב השני – שגם בו ההגרלה אקראית- הקבוצות המפסידות מתחרות נגד קבוצות מפסידות והקבוצות המנצחות נגד קבוצות מנצחות.

מכאן שבכל סיבוב כל קבוצה מתחרה נגד קבוצה יריבה עם אותו מספר נקודות (או כמעט אותו מספר נקודות). כאשר הכלל הבסיסי הוא שכל קבוצה תתמודד בכל משחק נגד קבוצה יריבה שביצועיה היו שקולים.

השחקנים מדורגים לפי כמות הנקודות שהם צברו (מקום ראשון הוא בעל הניקוד הכי גבוה, מקום שני הוא בעל הניקוד השני הכי גבוה וכו'), במקרה של תיקו משתמשים ב**שוויון**, בדרך כלל ב**שיטת בוכהולץ**. (ראה הסבר בהמשך).

עקרונות השיטה:

1. הרעיון הבסיסי "מנצחים משחקים מול מנצחים, מפסידים משחקים מול מפסידים" לאחר הסיבוב הראשון, בתנאי שהמספר זוגי.
2. מספר קבוע של סיבובים, בהתאם למספר המשתתפים
3. קבוצה לא מתחרה עם אותה יריבה פעמיים
4. קבוצה מתחרה עם קבוצה יריבה עם אותה כמות של נקודות

פרק	שם הנוהל	דף	מתוך
תחרויות	שיטה שוויצרית	2	3

2. דירוג לפי השיטה השוויצרית

מתקיימים 4 מחזורים או 5 מחזורים בהגבלת זמן. בכל מחזור לאחר המחזור הראשון מפגיש המחשב, קבוצות עם מאזן ניצחונות והפרש נק' זהה או דומה בעקבות תוצאות המשחקים שנערכו עד לאותה נקודה.

לאחר המחזורים, המחשב ידרג את הקבוצות לפי **שיטת בוכהולץ** המשקללת את הפרמטרים:

- (1) מס' ניצחונות של הקבוצה (SCORE)
- (2) איכות הניצחונות (BHN) - מספר הניצחונות של כל יריב מולו שיחקת - ניקוד המוענק לקבוצה שלך על כל ניצחון של היריבות שלך באותה תחרות – נקודה על כל ניצחון.
- לדוגמא קבוצה A ניצחה בסיבוב ראשון, הפסידה לקבוצה B בסיבוב שני. כל ניצחון קודם או עתידי של קבוצה B יעניק לקבוצה A בונס 1 נקודה.
- (3) איכות הניצחונות של היריבים (FBHN) - מספר הניצחונות שלך יחד עם מספר הניצחונות של היריבים שלך. סכום של BHN של כל היריבים שלך פלוס זה שלך.
- (4) יחס נקודות (POINTS) – הפרש בין נק' זכות ונק' חובה (הזכות מצד שמאל והחובה ימין)
- (5) נקודות זכות – סכום נק' הזכות.

3. אליפות / תחרות / טורניר המורכב משני חלקים:

- 3.1 דירוג לפי השיטה השוויצרית והצבה בדרגים.
- 3.2 רבע, חצי גמר וגמר בשיטת הנוק – אאוט
- הקבוצה הראשונה בדרג בו היא מוצבת תתמודד עם הקבוצה האחרונה באותו דרג הקבוצה השנייה תתמודד עם הקבוצה שלפני האחרונה וכן הלאה.
- רבע, חצי גמר משחקים בהגבלת זמן.
- משחק הגמר מקום 1-2 ללא הגבלת זמן, עד 13 נקודות. משחקים מקום 3-4 עם הגבלת זמן בהתאם לשלב הראשון (השיטה השוויצרית).

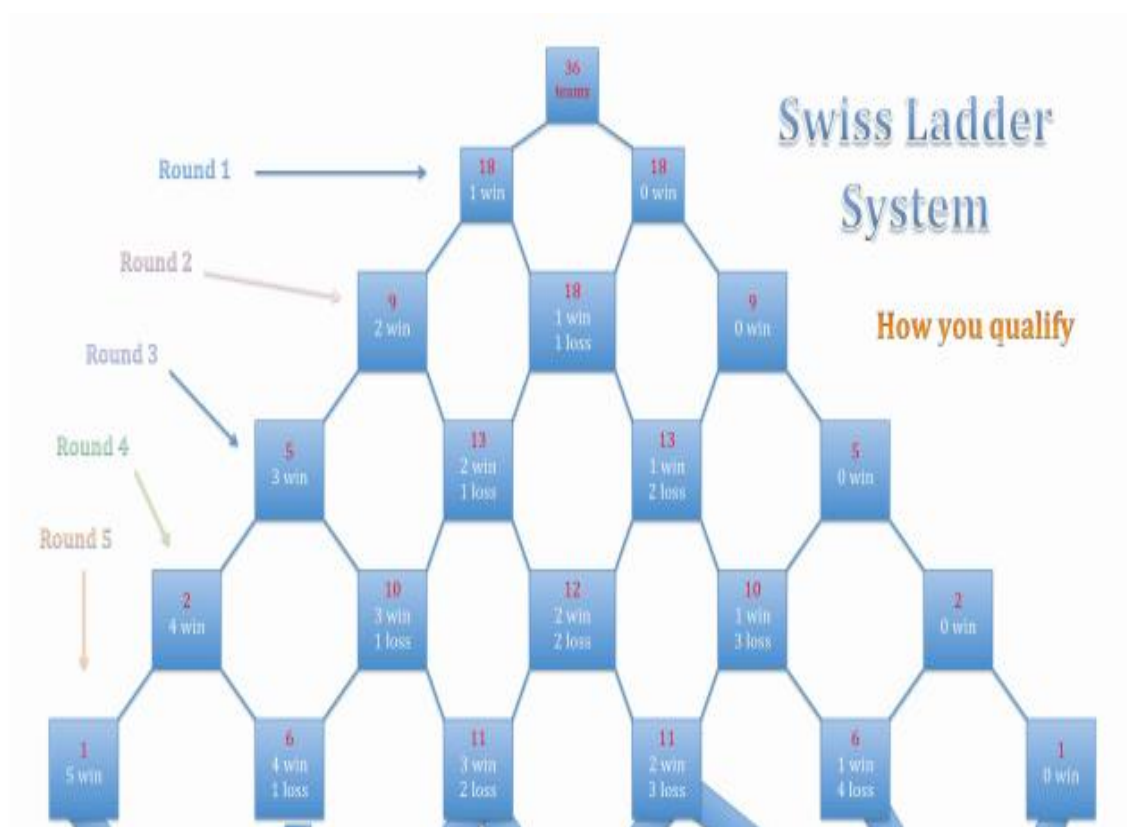
פרק	שם הנוהל	דף	מתוך
תחרויות	שיטה שוויצרית	3	3

4. דגשים למשחק בשיטה השוויצרית

- 4.1 זמן משחק: יחידים 40 דקות, זוגות 45 דקות, שלשות 45 דקות
- 4.2 כל משחק מוגבל ל- XX דקות + 2 משחקונים נוספים או 13 נק' (מה שמתרחש קודם)
- 4.3 XX הדקות יתוחמו בתחילתן ובסופן ע"י שריקת משרוקית מטעם המזכירות, לאחר שריקת הסיום משחקים עוד 2 משחקונים. קבוצה מגיעה ל- 13 נק' לפני תום הקצאת הזמן, היא תוכרז כמנצחת.
- 4.4 שריקת לסיום
 - שריקת הסיום נשמעה לפני שהוטל הכדור האחרון (הכדור ה-12) של המשחקון, מסיימים את המשחקון ומקיימים 2 משחקונים נוספים (כמובן שאם הגיעו ל- 13, אין בכך צורך).
 - שריקת הסיום נשמעה לאחר הטלת הכדור ה-12 של המשחקון, הדבר נחשב כאילו משחקון אי' כבר החל (גם אם טרם הוטל הקושונה). לכן זכאים למשחקון זה ועוד 2 משחקונים נוספים.
 - אין לסיים משחק בתיקו – אם לאחר 2 המשחקונים הנוספים התוצאה היא תיקו, מקיימים משחקון אחד נוסף, הקושונה מסומן, גם אם יצא מתחומי המגרש מכל סיבה במהלך המשחק, יוחזר למגרש.
- 4.5 קבוצה זכאית להטלת קושונה אחת, במקרה של הטלה לא חוקית, יעבור הקושונה לידי הקבוצה השנייה הזכאית להנחתו בכל מקום ובלבד שמיקום זה יהא חוקי ע"פ התקנון.
- 4.6 הליכה לשירותים אינה עוצרת את שעון הזמן והמשחק ממשיך עם שובו של השחקן שהלך ללא הארכת זמן.
- 4.7 קבוצה שאינה מתייצבת במגרש למשחק ניתנת נקודה לקבוצה היריבה על כל 5 דקות איחור.
- 4.8 מיד עם תום המשחק נציג אחד מהקבוצה המנצחת ייגש יחד עם נציג של הקבוצה היריבה לשולחן המזכירות לדווח ולחתום על התוצאה.
- 4.9 האחריות על דיווח נכון חלה על השחקנים.

נספח 1 : דוגמא למהלך משחק בשיטה השוויצרית

1. בתחרות 36 קבוצות
2. סיבוב ראשון הגרלה אקראית
3. אחרי סיבוב ראשון – 18 קבוצות עם ניצחון 1, 18 קבוצות עם 0 ניצחונות
4. סיבוב שני – המחשב מבצע הגרלה מכוונת בין הקבוצות עם ניצחון 1 – 9 קבוצות מול 9 קבוצות, כנ"ל לקבוצות עם 0 ניצחונות.
5. אחרי סיבוב שני – 9 קבוצות עם 2 ניצחונות, 18 קבוצות עם 1 ניצחון, 9 קבוצות עם 0 ניצחונות.
6. סיבוב שלוש – המחשב מבצע הגרלה מכוונת בין הקבוצות עם 2 ניצחונות, בגלל העובדה שיש מספר אי זוגי, קבוצה אחת עם ניצחון 1, מצטרפת באופן אקראי.
7. אחרי סיבוב שלוש – 5 קב' עם 3 ניצ', 13 קב' עם 2 ניצ', 13 קב' עם 1 ניצ', 5 קב' עם 0 ניצ'.
8. וכך הלאה.....



נספח 2 : הצבה לדרגים / נוקאווט – רבע גמר

רבע גמר דרג ב'		
ניקוד	שם קבוצה	
		9
		16
		12
		13
		11
		14
		10
		15

רבע גמר דרג א'		
ניקוד	שם קבוצה	
		1
		8
		4
		5
		3
		6
		2
		7