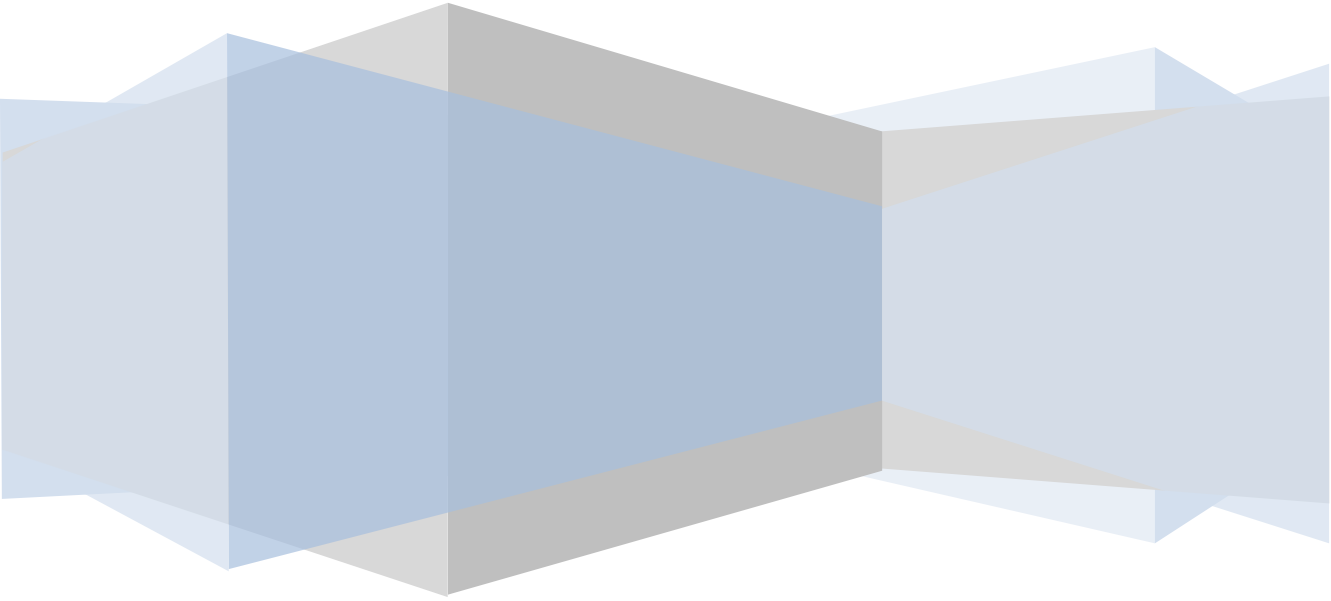


ELEME



SİSTEMİ

Ana Kurallar ve Eşlendirme



TÜRKİYE SATRANÇ FEDERASYONU

ELEME SİSTEMİ

Sistem, düzenlenen satranç etkinliklerinin eşlendirme sistemi olarak kullanılacağı gibi, eş puan durumunda ek maçların oynanmasında, eşitlik bozma amaçlı olarak da kullanılabilir. Eşitlik bozma amaçlı olarak yapılacak ek maçların eşlendirmesi için kullanılacak ise etkinliğin özel yönergesinde belirtmelidir.

A- Ana Kurallar

1. Uygulayıcılar, öncelikle, ana fikir üzerinde ortak düşünce doğurmalı ve her koşul hesaplanarak önceden duyurulmalıdır.
2. Etkinliğin eşlendirme sistemi olarak kullanılacak ise yarışmanın özel yönergesi buna göre düzenlenir.
3. Eşitlik bozma ile ilgili olasılıklar, yöntemler, sıralı biçimde yarışma yönergesinde bulunmalıdır.
4. Yarışmanın özel yönergesinde başka bir yöntem belirtilmemiş ise oyuncular Rating sırasına göre sıralanır ve bu sıraya göre eşlendirilirler. Rating puanları olmayan oyuncuların sırası kura ile belirlenir.
5. Üçten fazla eşitlik bozma turunun gerekli olduğu durulmada eşitlik bozma maçlarını bir gün içinde tamamlanabilmesi için program düzenlemesi yapılır.
6. Eşitlik bozma ile ilgili ek maçlar için eşlendirme sistemi ve oyun temposu önceden belli olmalı ve duyurulmalıdır.
7. Eleme Sistemine ait oyunların programı, son eşitlik bozma turunun maç sayısı, belirlenmesi gereken derece sayısına eşit kılacak biçimde düzenlenir.
8. Sistem, eşitlik bozma amaçlı yapılacak ek maçlar için kullanılacak ise oyuncuların yarışma sonunda elde ettikleri sıra eşlendirme için kullanılır.
9. Oyuncular eşit sayıda siyah ve beyaz renkle oynatılırlar. Eleme en az 2 (iki) oyun üzerinden oynanır. Daha fazla olması halinde oyun sayısı çift olmalıdır.
10. Uzatma turunun da eşit bitmesi halinde oyuncular arasında 'Altın Puan' maçı oynanır.
11. Altın Puan maçında beraberlik olması halinde beyaz renk ile oynayan oyuncu elenir.
12. Oyuncuların hamlelerini kaydetmeleri gerekli değildir. Hamleleri hakem ya da yardımcısı yazacaktır. Hamlede olan oyuncu notasyon kağıdından yararlanabilir. Eğer yapacağı hamle ile

konum üç kez tekrarlanıyor (Madde 9.2.a) ya da 50 hamle kuralı (Madde 9.3) gerçekleşiyorsa; her iki durumda da oynamayı tasarladığı hamleyi, oyuncu, notasyon kağıdına yazmalıdır.

13. Kuraldışı (geçersiz) hamleler Madde 7.4 göre cezalandırılır.
14. Bayrağın düşmesi hakem tarafından ilan edilir.
15. Madde 10.2 uygulanmaz.
16. Altın Puan maçında, her iki bayrak da düşerse, bayrağı geç düşen oyuncu oyunu kazanır.
17. Hakemin kararlarına karşı olabilecek itirazlar, maç biter bitmez yapılmalıdır.
18. Sabit sürelerle ve eklemeli tempo ile oynanması halinde Yarışma Kuralları uygulanır.
19. Para ödülü uygulamasında iki oyuncunun eşitliği bozulduktan sonra para ödülü paylaşılmalıdır. (Örneğin; 4 oyuncunun eşitliği bozulacak ise ilk eleme maçları yapılır. 3. ve 4. oyuncular yarı finalde elendiyse, üçüncülük ve dördüncülük ödülünü eşit olarak paylaşırlar)

Zaman Temposu

20. Sonuca ulaşmak için zaman yeterli olmalıdır.
21. Eşitlik bozma maçlarında, son biten maçın ardından, en az yarım saat ara verilmelidir.
22. Eğer zaman varsa, eşitlik bozma maçı yapan iki oyuncu, başhakem ve turnuva organizatörün anlaşması durumunda, yavaş zaman temposunda oynatılabilir.
23. Etkinliğin Özel Yönergesinde başka bir oyun temposu belirtilmemiş ise eleme sonunda eşitlik olması halinde en az iki oyunluk bir uzatma turu oynanmalıdır.
24. Uzatma turunun süresi ilk turla aynı veya daha kısa olabilir.
25. İki oyun arasında yaklaşık 5 dakika, aşamalar arasında 10 dakika ara verilmelidir.
26. Etkinliğin Özel Yönergesinde belirtilmemiş ise eleme ve uzatma oyunları, oyuncu başına 20 dakika (eklemeli saat ile 15 dakika + Hamle başına 10 saniye) verilir. Altın Puan oyununda Siyah renkle oynayan sporcuya 4 dakika, Beyaz renkle oynayan sporcuya 5 dakika verilir.
27. Ödül töreninden önce zamanın kısıtlı olduğu durumlarda, son turda eşitliği bozulacak kişiler belli ise asıl maçlar bitmeden eleme maçları yapılabilecektir.

Renk Seçimi

28. Renk seçimi kura ile yapılır.(madeni para, veya siyah ve beyaz iki taş, veya işaretli ve kapalı kağıt v.b.)
29. Hangi seçimin kurayı kazanacağı önceden belirtilir. Hakem yüksek ratingli sporcuya birinci seçimi yaptırır. Kurayı kazanan sporcu renk için ikinci defa kura çekimini taşlarla yapar (siyah – beyaz) ve seçtiği renk ile oyuna başlar. Altın Puan maçı için bir defa kura çekilir. Kurayı kazanan sporcu istediği renk ile başlar.
30. Takım etkinliklerinde renk seçim işlemi kura ile kaptan tarafından belirlenir. Belirlenen renk ile takımın tüm sporcuları aynı renkte oynarlar.

B- Eşlendirme

1. Elemenin kaç sporcu arasında oynanacağı (N) ve eşitlik bozma sonunda kaç sporcunun seçileceği (n) saptanır.
2. İlk eleme turunda oynayacak sporcu sayısı, seçilecek sporcu sayısının katlarından (2, 4, 8,...) biri olduğu zaman öneleme turu oynanır.
3. Birinci tur sonunda bu katlardan biri elde edilecek şekilde eşlendirme yapılır.
4. Ön eleme turu oynayacak oyuncu sayısı seçilecek oyuncu sayısının 2 katından azsa sadece ön eleme turu oynanmalıdır.

C- Uygulama

1. İki oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Oyun temposu 3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempo önerilmektedir. Oyuncular farklı renklerde, iki maç yapılmalıdır. Hala eşitlik devam ediyor ise yönerge esasları doğrultusunda ek maçlara devam edilir. Ya da Beyaza 5 dakika siyaha 4 dakika süre tanınarak doğrudan 'Altın Puan' maçı yapılmalıdır. Bilindiği gibi beraberlikte beyaz oyuncu elenmektedir.
2. Üç oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Oyun temposu 3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempo ile Berger (döner) turnuva yapılır. Hala eşit bozulmadı ise Berger sistem ile 'Altın Puan' maçları yapılır ya da yönergeye göre sonraki eşitlik bozma yöntemi kullanılarak en düşük numaralı oyuncu elenir. Sonra iki oyuncu için (1) uygulanır. Hala eşitlik bozulmadı ise en az hamleyle puan alan oyuncu

kazanan oyuncu olarak ilan edilir. Eđer iki oyuncu diđer oyuncuyu eledi ise 'Altın Puan' maçları yapılır.

3. Dört oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçları yapacak ise:
3 dakika + birinci hamleden itibaren 3 saniye eklemeli tempo ile eđer zaman varsa ikişer maç ile eleme maçı yapılır. Eşlendirme kurayla belirlenir. Zaman yeterli deęil ise 'Altın Puan' maçları uygulanır.
4. Beş oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Oyuncular yönergeye göre sonraki eşitlik bozma yöntemi kullanılarak sıralanırlar. En iyi dört oyuncu için (3) uygulanarak eleme maçı ya da tüm oyuncular için tek maçlı Berger (döner) turnuva yapılır.
5. Altı oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Oyuncular iki gruba ayrılır. Yüksek eşitlik bozma skoruna göre bir grupta 1,4,5 diđerinde 2,3,6 bulunur. Bu oyuncular için (2) uygulanır. İki grubun kazanan oyuncularını arasında 'Altın Puan' maçı uygulanır.
6. Yedi oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Tüm oyuncular arasında 'Altın Puan' maçı yapılır. Birincinin seçilememesi durumunda sıralama en az hamlede oyunu kazananına göre belirlenir. Eşlendirme numaraları en yüksek eşitlik bozma puanına göre 1, 5, 2, 6, 3, 7, 4 olarak ya da kura ile belirlenir.
7. Sekiz oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
'Altın Puan' maçları ile eleme yapılır.
8. Dokuz oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Üç grup halinde eşitlik bozma maçları oynanır. Grup A: 1, 5, 9. Grup B: 2, 6, 7. Grup C 3, 4, 8. (2) uygulanarak maçlar tamamlanır. Her grubun birincisi arasında yeniden (2) uygulanır.
9. On oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma maçı yapmak zorunda ise:
Oyuncular iki gruba ayrılarak (4) uygulanır. Gruplarda kazanan iki oyuncu 'Altın Puan' maçı yapar.
10. Onbir ya da daha fazla oyuncu birincilik derecesi için eşitlik bozma

maçı yapmak zorunda ise:

Yönergeye göre eşitlik bozma yöntemi kullanılarak sıralanan dokuz ya da daha az oyuncu eleme maçlarına alınır. (varsa önceden kararlaştırılan toplam nakit ödül tüm eşit puanlı oyuncular arasında paylaşılır) Kalan ödüller için, devam eden sekiz oyuncu (7) uygulanarak oynatılır,

Örnek Uygulamalar

- a. 8 sporcu şu şekilde eşlendirilir: 1-8 ; 2-7 ; 3-6 ; 4-5
- b. $N = 9$ $n = 2$ seçilecek oyuncu sayısının katları 4, 8, 16, ... şeklindedir. Oynayacak oyuncu sayısı birinci turun sonunda 8'e düşürülmelidir. Bu durumda son sıradaki oyuncu ile sondan bir önceki arasında birinci tur oynanır. Bu maçın galibi ile diğer 7 sporcu arasında ikinci turdan devam edilir.
- c. $N = 5$ $n = 3$ Seçilecek oyuncu sayısının katları 6, 12, 24, ... şeklindedir. Oynayacak oyuncu sayısı birinci turun sonunda 6'ya düşürülemez ancak doğrudan 3'e düşürülebilir. Birinci sıradaki oyuncu boş kalır, kalan 4 sporcu arasında eleme yapılarak 2'ye düşürülür. Birinci sıradaki oyuncu ile beraber 3 oyuncu birinci turda seçilmiş olur.
- d. $N = 11$ $n = 4$ Seçilecek oyuncu sayısının katları 8, 16, 32, ... şeklindedir. Oynayacak oyuncu sayısı birinci turun sonunda 8'e düşürülür. İlk 5 sıradaki oyuncular birinci turu oynamadan geçerler, kalan 6 oyuncu arasından birinci tur sonunda 3 oyuncu ikinci tura çıkar. Birinci turu oynamadan geçen 5 oyuncu ile oynayarak geçen 3 oyuncu ikinci tur oynatılır ve 4 oyuncu seçilir.
- e. $N = 14$ $n = 3$ Puan grubunda 14 oyuncu var ve 3 derece için oyuncu seçilecektir. İlk tur 12 oyuncuyla oynanmalıdır. Bu durumda turnuva sonuç sıralamasına göre en düşük eşitlik bozma puanına sahip 4 oyuncu ön eleme turu oynayacaktır. 10 oyuncu doğrudan ilk tura çıkacaktır.
- f. $N = 8$ $n = 6$ Aynı puan grubunda 8 oyuncu var 6 derece için oyuncu seçeceğiz. Oyuncu sayısı, 12'den az olduğu için (seçilecek oyuncu sayısının 2 katından az) sadece ön eleme turu, turnuva sonuç sıralamasına göre en az eşitlik bozma puanı olan 4 oyuncu arasında oynanacaktır. Bir başka anlatım ile aynı puan grubunda, eşitlik bozma puanlarına göre yukardan aşağıya doğru sıralanan ilk 4 oyuncu doğrudan seçilecek ve kalan 2 sıra, 4 oyuncunun ön eleme turu oynaması ile seçilecektir.