

# Sistemas de Desempate e Resumo do Sistema Suíço

## Sistema Buchholz:

O Sistema Buchholz é um sistema de desempate em que se somam as pontuações dos adversários enfrentados ao longo do torneio retirando à soma a pior dessas pontuações.

No Campeonato Regional de Jogos Matemáticos (CRJM), por uma questão prática, conta-se com **todos** os adversários, sem retirar a pior dessas pontuações.

**Exemplo:** Imaginemos que um jogador tem num percurso de quatro rondas a seguinte sequência de adversários:

### *Pontuação Final*

Ronda 1: João	→ 3 pontos	→ 3
Ronda 2: Jorge	→ 2 pontos	→ 2
Ronda 3: José	→ 0,5 pontos	→ 0,5
Ronda 4: Jacinto	→ 1 ponto	→ 1
		Total: 6,5

O seu Buchholz (não retirando o pior adversário) será igual a 6,5.

Se se optar pela regra de retirar o pior adversário, o seu Buchholz será igual a 6.

## Sistema Progressivo:

O Sistema Progressivo é baseado na soma dos pontos que em cada ronda o jogador possuía.

**Exemplo 1:** Imaginemos que um jogador tem num percurso de quatro rondas a seguinte sequência:

### *Resultado*

Ronda 1: Vitória	→ 1	
Ronda 2: Derrota	→ 1	
Ronda 3: Vitória	→ 2	
Ronda 4: Empate	→ 2,5	
		Total: 6,5

O seu Progressivo será igual a 6,5.

**Exemplo 2:** Imaginemos agora que um jogador tem num percurso de quatro rondas a sequência seguinte:

*Resultado*

Ronda 1: Derrota → 0

Ronda 2: Vitória → 1

Ronda 3: Vitória → 2

Ronda 4: Empate → 2,5

Total: 5,5

O seu Progressivo será igual a 5,5.

### **Sistema Buchholz Corrigido:**

O sistema Buchholz corrigido é um sistema de desempate em que se somam as pontuações finais dos adversários multiplicadas pelo número da ronda.

**Exemplo:** Imaginemos que um jogador tem num percurso de quatro rondas a seguinte sequência de adversários:

*Pontuação Final*

Ronda 1: João → 3 pontos →  $1 \times 3 = 3$

Ronda 2: Jorge → 2 pontos →  $2 \times 2 = 4$

Ronda 3: José → 0 pontos →  $3 \times 0 = 0$

Ronda 4: Jacinto → 1 ponto →  $4 \times 1 = 4$

Total: 11

O seu Buchholz Corrigido será igual a 11.

### **Resumo do Sistema Suíço de emparceiramento:**

O Sistema Suíço é o método de emparceiramento dos jogadores tendo em conta as suas vitórias e derrotas ao longo das várias rondas.

A ideia básica deste sistema consiste em emparceirar jogadores que tenham pontuações idênticas no decorrer das jornadas do campeonato (para mais informações, consulte-se <http://www.fide.com/official/handbook.asp>). Normalmente as organizações recorrem a software próprio para efetuar os emparceiramentos.

Em resumo, o sistema suíço funciona ordenando os jogadores com os mesmos pontos pelo seu rating e emparceirando o jogador com maior rating do grupo com o jogador com maior rating da segunda metade do grupo. Em seguida, o segundo jogador com maior rating é emparceirado com o segundo jogador com maior rating da metade de baixo, etc. Se houver um número ímpar de jogadores com os mesmos pontos, o jogador com menos rating será emparceirado com o jogador de maior rating do grupo de jogadores imediatamente abaixo. Nunca dois jogadores podem jogar duas vezes no mesmo torneio. São feitos esforços para que os jogadores alterem de cores no decorrer do torneio.