***نظام كسر التعادل:***

في بطولات الشطرنج، عندما يتعادل لاعبان أو أكثر في النقاط، يتم استخدام أنظمة محددة لكسر التعادل بهدف ترتيب اللاعبين. هناك عدة طرق وتقنيات مستخدمة في كسر التعادل، تختلف حسب قوانين البطولة. إليك بعض الطرق الشائعة:

**1- نظام** **بوخهولز (Buchholz System)**:

* يعتبر من أكثر الأنظمة استخدامًا لكسر التعادل. يعتمد على جمع النقاط التي حققها كل الخصوم الذين لعب ضدهم اللاعب خلال البطولة.
* **الفكرة**: إذا لعب اللاعب ضد خصوم أقوياء حققوا نتائج جيدة في البطولة، فهذا يعكس أن اللاعب واجه تحديات أكبر. في حالة التعادل، من واجه خصومًا أقوى يحصل على ترتيب أعلى.
* **أنواع نظام بوخ هولتز**:

**بوخهولز الكامل - بوخهولز المعدل**

**نظام بوخهولز الكامل (Buchholz System)**:

الفكرة الأساسية:

نظام بوخهولز يعتمد على أداء الخصوم الذين واجههم اللاعب خلال البطولة. الهدف هو إعطاء ميزة للاعب الذي واجه خصومًا أقوى.

كيفية حسابه:

* يتم جمع **النقاط الكاملة** التي حصل عليها الخصوم الذين واجههم اللاعب خلال البطولة.
* كل خصم لعب ضد اللاعب يتم جمع النقاط التي حصل عليها في نهاية البطولة، بغض النظر عن نتيجة المباراة بين اللاعب وخصمه.

**مثال**:

لنفترض أن اللاعب "أ" واجه خمسة خصوم خلال البطولة:

* الخصم الأول جمع 4 نقاط.
* الخصم الثاني جمع 3 نقاط.
* الخصم الثالث جمع 2.5 نقطة.
* الخصم الرابع جمع 4.5 نقطة.
* الخصم الخامس جمع 3.5 نقطة.

لحساب بوخ هولتز الكامل للاعب "أ"، نجمع النقاط التي حصل عليها خصومه: 4 + 3 + 2.5 + 4.5 + 3.5 = **17.5**.

اللاعب الذي يواجه خصومًا جمعوا نقاطًا أعلى يكون تصنيفه أعلى إذا كان هناك تعادل في النقاط النهائية بينه وبين لاعبين آخرين.

أنواع بوخهولز:

* **بوخهولز الكامل**: كما وضحنا، يتم جمع نقاط كل الخصوم الذين واجههم اللاعب.
* **بوخ هولتز المعدل**: أحيانًا يتم حذف أفضل وأضعف نتيجة من بين الخصوم الذين واجههم اللاعب (أو حذف أضعف نتيجة فقط) لتجنب الانحياز بسبب مواجهة خصوم ضعفاء جدًا.

**2- نظام سونبورن-بيرغر (Sonneborn-Berger System):**

هذا النظام يستخدم في البطولات ذات الصيغة الفردية أو الفرق.

الفكرة الأساسية:

نظام سونبورن-بيرغر يعتمد على النقاط التي حصل عليها اللاعبون الذين هزمهم أو تعادل معهم اللاعب. يتم إعطاء أهمية أكبر للفوز أو التعادل مع الخصوم الأقوياء.

كيفية حسابه:

* إذا فاز اللاعب بمباراة ضد خصم، يتم إضافة **النقاط الكاملة** التي حصل عليها ذلك الخصم في البطولة إلى مجموع نقاط اللاعب في نظام سونبورن-بيرغر.
* إذا تعادل اللاعب مع خصم، يتم إضافة **نصف** النقاط التي حصل عليها ذلك الخصم في البطولة إلى مجموع نقاط اللاعب في هذا النظام.

**مثال**:

لنفترض أن اللاعب "أ" فاز على 3 خصوم وتعادل مع 2 خلال البطولة:

* الخصم الأول الذي فاز عليه جمع 4 نقاط.
* الخصم الثاني الذي فاز عليه جمع 3 نقاط.
* الخصم الثالث الذي فاز عليه جمع 2.5 نقطة.
* الخصم الرابع الذي تعادل معه جمع 4.5 نقطة.
* الخصم الخامس الذي تعادل معه جمع 3.5 نقطة.

**لحساب نظام سونبورن-بيرغر، نقوم بالآتي:**

* النقاط الكاملة لكل فوز: 4 + 3 + 2.5 = **9.5**.
* نصف النقاط لكل تعادل: (4.5 / 2) + (3.5 / 2) = 2.25 + 1.75 = **4**.

إذن مجموع نقاط سونبورن-بيرغر للاعب "أ" هو: **9.5 + 4 = 13.5**.

**الفرق بين بوخهولز وسونبورن-بيرغر:**

* **بوخهولز**: يعتمد فقط على أداء الخصوم الذين واجههم اللاعب، بغض النظر عن نتيجة المباراة معهم.
* **سونبورن-بيرغر**: يعتمد على نتيجة اللاعب ضد خصومه، مع إعطاء أهمية أكبر للفوز أو التعادل مع خصوم أقوياء.

**متى يُستخدم كل منهما؟**

* **بوخهولز** يستخدم بشكل أساسي في البطولات التي تعتمد على النظام السويسري أو الدورات الكبيرة، حيث يتم التركيز على أداء الخصوم ككل.
* **سونبورن-بيرغر** يستخدم في البطولات الفردية أو المباريات النهائية، حيث يكون للفوز أو التعادل مع خصم قوي تأثير كبير.

**إذن**:

* **بوخ هولتز** يعتمد على النقاط التي حصل عليها الخصوم بالكامل.
* **سونبورن-بيرغر** يعتمد على نتيجة اللاعب ضد خصومه، ويعطي أهمية للفوز أو التعادل مع خصوم أقوياء.
* كلا النظامين يستخدمان بشكل شائع في البطولات لكسر التعادل بطريقة عادلة تعكس مستوى الأداء الفعلي للاعبين.

**الخلاصة**:

استخدام أنظمة كسر التعادل يهدف إلى جعل الترتيب أكثر عدلاً ومنطقيًا، بحيث يعكس ليس فقط عدد النقاط التي جمعها اللاعبون، ولكن أيضًا قوة الخصوم الذين واجهوهم وكيفية أدائهم في المباريات.

**3-نظام عدد الانتصارات**:

* في حالة التعادل في النقاط، يمكن أن يتم تفضيل اللاعب الذي حقق أكبر عدد من الانتصارات خلال البطولة. إذا كان لاعبان متعادلان في النقاط، فإن اللاعب الذي فاز بمباريات أكثر يحصل على ترتيب أعلى.
* في بعض الأحيان يتم إعطاء الأولوية للانتصارات مع القطع السوداء، لأن الفوز بالقطع السوداء يعتبر أكثر صعوبة نظرًا لأن الأبيض يبدأ بالحركة.

**4-المواجهات المباشرة (Head-to-Head)**:

* إذا لعب اللاعبان المتعادلان ضد بعضهما البعض خلال البطولة، يتم استخدام نتيجة مباراتهما المباشرة لكسر التعادل. اللاعب الذي فاز في هذه المباراة يحصل على ترتيب أعلى.
* إذا كانت المباراة بينهما قد انتهت بالتعادل، يتم اللجوء إلى طرق أخرى لكسر التعادل.

**5-أداء الخصوم المباشر (Direct Encounter Performance)**:

* يتم حساب عدد النقاط التي حصل عليها اللاعبون ضد الخصوم الأقوى في البطولة. هذا يعتمد على الأداء ضد اللاعبين الآخرين ذوي المراكز المرتفعة.

**6-نظام متوسط التصنيف (Average Rating of Opponents)**:

* يعتمد على متوسط التصنيف (Elo rating) للخصوم الذين لعب ضدهم اللاعب. اللاعب الذي لعب ضد خصوم بتصنيف أعلى يحصل على ترتيب أعلى.
* هذا النظام يشير إلى أن اللاعب واجه خصومًا أقوى في البطولة، مما يجعله مستحقًا لترتيب أعلى.

**7-مباراة فاصلة (Playoff Games)**:

* في بعض البطولات الكبرى، يتم كسر التعادل عن طريق لعب مباريات فاصلة بين اللاعبين المتعادلين. يمكن أن تكون هذه المباريات من نوع الشطرنج السريع (Rapid Chess) أو الشطرنج الخاطف (Blitz Chess).
* هذا النظام يُستخدم في البطولات ذات الجوائز الكبيرة أو الألقاب المهمة مثل بطولة العالم.

8**-نظام الأقل خسارة**:

* يمكن أن يتم اللجوء إلى عدد الخسائر التي تلقاها اللاعب. اللاعب الذي خسر أقل خلال البطولة قد يحصل على ترتيب أعلى.

**9-نظام "التوقيت التراكمي" (Cumulative Score System)**:

* يتم حساب النقاط التي حصل عليها اللاعب في كل جولة من البطولة بشكل تراكمي. إذا حقق اللاعب النقاط في مراحل مبكرة من البطولة، فهذا يُعتبر ميزة، ويمنح ترتيبًا أعلى.

**10- تفضيل الفوز بالقطع السوداء**:

* في بعض البطولات، يتم إعطاء الأفضلية للاعب الذي حقق أكبر عدد من الانتصارات بالقطع السوداء، نظرًا لأن الفوز بالقطع السوداء يعتبر أكثر صعوبة.

♟️♟️ ♟️ ♟️ ♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️♟️