

## FLAMPARK – rewolucyjne turnieje szachowe

Turniej szachowy organizuje się aby umożliwić grupie szachistów grę w szachy i wyłonić spośród nich gracza najlepszego. Wskazane jest, aby kojarzeni byli ze sobą rywale o zbliżonej sile gry, gdyż duża dysproporcja umiejętności przeciwników, sprawia że ich pojedynki nie jest wartościowy dla żadnego z nich. Chcąc zrealizować te cele powszechnie stosowane systemy muszą nakładać ograniczenia na listę startową. Organizatorzy selekcjonują zawodników lub rozdzielają ich wg umiejętności do mniejszych, osobnych turniejów.

System kołowy, w którym każdy gra z każdym, w sposób idealny wyłania najlepszego gracza. Liczba graczy mogących stanąć w szranki jest jednak mocno ograniczona. Aby uniknąć bezwartościowych pojedynków wszyscy gracze muszą prezentować zbliżony poziom gry. Lista startowa musi być krótka i selektywna.

System szwajcarski nie ogranicza liczby graczy. Wykazuje natomiast problemy z obiektywnym ustaleniem końcowej klasyfikacji i nie gwarantuje doboru równorzędnych rywali, co skutkuje występowaniem bezwartościowych pojedynków. Dmitrij Jakowienko, po zwycięstwie w rozgrywanych szwajcarem Mistrzostwach Europy 2012, celnie obnażył wady tego systemu, mówiąc: „na 11 rund grałem z 2 konkurentami”. Analiza kojarzeń pokazuje, że przeciętny jego rywal miał numer startowy odległy o 73 i ranking niższy o 108. Gdyby mistrzostwa te rozgrywane były w formule **FLAMPARK**, to opisywany arcymistrz (nr 3) grałby, jak w turnieju kołowym, ze **wszystkimi** najbliższymi na liście startowej sąsiadami, a średni ranking jego rywali wzrósłby o 95 punktów. Jest pewne, że mistrz nie narzekałby na deficyt „konkurentów”. Żaden zawodnik w takich mistrzostwach nie toczyłby boju z graczem o numerze różnym od własnego o więcej niż 13.

Wspomniana formuła FLAMPARK łączy w sobie zalety obu powyżej opisanych systemów, nie posiadając przy tym ich wad. Formuła powstała w 2013 roku na bazie unikalnego systemu kojarzeń opracowanego przez wałbrzyskiego działacza szachowego Kazimierza Bielińskiego, a jej nazwa to akronim od nazwisk jego ulubionych szachistów. Formuła ma swój serwis internetowy <http://flampark.pl>, służący do przeprowadzania turniejów. Dotychczas odbyło się 6 turniejów, o obsadzie od 36 do 92 graczy, w których testowane były różne elementy i warianty formuły.

W turnieju FLAMPARK wszystkich kojarzeń dokonuje się po zamknięciu listy zgłoszeń, a przed rozpoczęciem gry. Cecha ta umożliwia sporządzenie dla każdego zawodnika tzw. karty gracza, czyli wizytówki z indywidualnym harmonogramem turnieju. W turniejach z wysoką pewnością zgłoszeń, odpowiednio wczesne zamknięcie listy pozwoliłoby na przygotowanie się graczy do konkretnych pojedynków.

W podstawowym wariantcie FLAMPARK-a gracze z numerami parzystymi kojarzeni są wyłącznie z graczami nieparzystymi wg zasady: najpierw sąsiad z góry, a potem na przemian gracze coraz silniejsi i coraz słabsi, z pomijaniem jednego nieparzystego. Po ewentualnym osiągnięciu początku lub końca listy zmienia się kierunek wyboru rywala, i dobierani są ci uprzednio pominięci. Wariant ten ma „najszerze” kojarzenia - przy 9 rundach maksymalna różnica między numerami rywali

wynosi 17. Partie rozgrywane są na przemian białymi i czarnymi, a gracze nieparzyści nie zmieniają swoich stolików. Te cechy pozwalają na rozegranie turnieju będącego zarazem meczem pomiędzy dwoma drużynami. Mecz taki odbył się pomiędzy reprezentacjami Wałbrzycha (PL) i Hradec-Kralove (CZ).

Jeżeli turniej ma być bardziej wymagający, czyli priorytetem jest zbliżenie numerów dobieranych rywali, to stosuje się rundy zawężające, w których rolę graczy parzystych pełnią numery podzielne przez 4, 8 czy 16. Przez tyle samo musi być podzielna ilość graczy aby uniknąć występowania w tych rundach pauz w dole tabeli. Rundy te nie mają zalet kojarzeń podstawowych, ale zmniejszają do 10 maksymalną różnicę między numerami rywali (9 rund). Symulacje pokazują, że zastosowanie agresywnych kojarzeń F-K w dużych „szwajcarskich” turniejach może podnieść graczom czołówki ranking rywali nawet o 200 punktów.

Punktacja używana w formule FLAMPARK może oceniać pojedynczą partię, jak i cały turniej, przy czym wynik turnieju jest średnią arytmetyczną wyników rozegranych w nim partii. Punktacja uwzględnia wiele aspektów gry i jest sumą składników:

- procentowy wynik gry – dla porażki, remisu, wygranej i oddania walkowera odpowiednio: 0, 50, 100, -50
- siła gry rywala - ranking rywala przeskalowany wg wzoru  $(R-1000)/8$
- korekta za kolor gry - statystycznie ok.10% częściej wygrywają białe, dlatego do wyniku „czarnych” dodawane jest 5, a „białym” 5 jest odejmowane
- korekta za tempo gry

Suma dwóch pierwszych składników jest odpowiednikiem, stosowanego przez FIDE, rankingu uzyskanego. Dwa pozostałe składniki wyróżniają punktację FLAMPARK. Formuła ta pozwala by każdy gracz, przed każdym pojedynkiem ze słabszym rywalem, dowolnie skrócił swój czas gry, przy zachowaniu normalnego czasu jego rywalowi. Wielkość dodatku punktowego za skrócenie czasu jest proporcjonalna do rozmiaru tego skrócenia. Maksymalna premia wynosi 25 punktów. Skracanie czasu gry jest ciekawym elementem strategii i ma wpływ na klasyfikację końcową turnieju.

Gracze z dołu tabeli, z powodu niskiego poziomu trudności, nawet przy dobrej grze, mogą nie zdobyć jednej z nagród głównych. Dla takich szachistów jest pomyślana „Premia za postęp”, czyli pula rozdzielana pomiędzy **wszystkich** graczy, którzy poprawili w turnieju swój ranking. Wielkość tej premii jest proporcjonalna do uzyskanego postępu i rankingu własnego, i jest ona wyświetlana na bieżąco w tabeli turniejowej.

Ostatni, szósty turniej FLAMPARK potwierdził potencjał formuły. Przy puli nagród 3500PLN i niezbyt imponującym rankingu średnim zawodników (1753), pozwoliła ona na uzyskanie dwóch wyników powyżej 2500 punktów rankingowych, a średni ranking rywali dla pierwszej dziesiątki wynosił 2263 (97% ich rankingu własnego). Takich parametrów nie powstydzilyby się znacznie bogatsze i bardziej renomowane turnieje.