

REGLAMENTACIÓN DEL SISTEMA SUIZO (Basado en el Rating) - www.xake.net

- Texto del reglamento de la FIDE en el LXIII Congreso de la FIDE celebrado en Manila (Filipinas) en junio de 1992.

A.-NOTAS INTRODUCTORIAS Y DEFINICIONES

A1. Rating

Es aconsejable comprobar todos los ratings indicados por los jugadores. Si no es posible conocer el rating de un jugador con seguridad, el Arbitro deberá realizar una estimación lo más exacta posible antes del comienzo del torneo.

Para convertir los sistemas Ingo (Alemán) y BCF (inglés) se usarán las fórmulas siguientes:

Rating FIDE = $2840 - (8 \times \text{rating Ingo}) = 600 + (8 \times \text{rating BCF})$.

Ejemplos: Un jugador con rating Ingo 75 y otro con rating 205 BCF. 1º)

Rating FIDE = $2840 - (8 \times 75) = 600 = 2240$. 2.º) Rating FIDE = $600 + (8 \times 205) = 1640 = 2240$.

A2. Orden

Unicamente para propósitos de emparejamiento los jugadores son clasificados, en orden de, respectivamente:

- a) Puntuación.
- b) Rating.
- c) Título FIDE (GM, GMF, MI, MIF, MF, MFF, sin título).
- d) Alfabético (excepto que previamente se haya indicado que este criterio se sustituye por cualquier otro).

El orden realizado antes de la primera ronda (cuando las puntuaciones son obviamente (0) es usado para determinar los números de emparejamiento; el más alto rating recibe el número 1, etc.

A3. Grupos de puntuación

Los jugadores con igual puntuación constituyen un grupo Homogéneo. Los jugadores que quedan sin emparejar después del emparejamiento de un grupo de puntuación deberán ser descendidos al próximo grupo de puntuación, el cual será por tanto Heterogéneo. Cuando se empareja un grupo de puntuación heterogéneo, estos jugadores descendidos son emparejados los primeros, siempre que sea posible, dando origen a un restante grupo de puntuación que es tratado siempre como un grupo homogéneo.

Un grupo heterogéneo de puntuación del cual al menos la mitad de los jugadores proceden de un grupo de puntuación superior es tratado también como si fuera homogéneo.

A4. Flotantes

Al emparejar un grupo de puntuación heterogéneo, los jugadores con puntuaciones diferentes deberán ser emparejados primero. Para asegurar que esto no suceda de nuevo a los mismos jugadores en la próxima ronda, serán señalados sobre la tarjeta de emparejamiento. El jugador ordenado más alto recibe el signo [(V) puntuación más baja] como flotante descendente, y el jugador ordenado más bajo recibe el signo [(L) puntuación más alta] como flotante ascendente.

A5. Descansos

Si el número total de jugadores es (o llega a ser) impar, un jugador termina sin ser emparejado. Este jugador recibe un plus-descanso << bye >>, de un punto: sin oponente y sin color.

Un << bye >> es considerado como un flotante descendente.

A6. Subgrupos

Para realizar el emparejamiento hacia abajo, cada Grupo de puntuación será dividido en dos subgrupos, denominados S1 y S2.

En un grupo heterogéneo, S1 contiene todos los jugadores descendidos de los grupos de puntuación superiores. En un grupo homogéneo S1 contiene la mitad superior (redondeada hacia abajo) del número de jugadores del Grupo de puntuación. El número de jugadores de S1 será indicado por P, que señala el número de emparejamientos a realizar. En ambos casos (homogéneo y heterogéneo) S2 contiene el resto de los jugadores del Grupo de puntuación. En ambos subgrupos S1 y S2, los jugadores son ordenados de acuerdo a lo indicado en A2.

A7. Diferencias y preferencias de color

La diferencia de color de un jugador es el número de partidas jugadas con blancas menos el número de partidas jugadas con negras por dicho jugador. Después de una ronda, la preferencia de color puede ser determinada para cada jugador:

- a) Una preferencia de color ABSOLUTA ocurre cuando la diferencia de color es mayor de 1 ó menor que -1 ó cuando ha jugado con el mismo color las dos últimas rondas. La preferencia será de Blancas cuando la diferencia de color es menor que 0, o cuando haya jugado las dos últimas rondas con Negras, en caso contrario la preferencia será de Negras. En este caso el color [obligatorio] es previamente escrito en la tarjeta de emparejamiento. Esta regla no tiene efecto cuando se emparejan jugadores con una puntuación superior al 50% en la última ronda.
- b) Una preferencia de color FUERTE ocurre cuando la diferencia de color es distinta de cero. La preferencia de color será de Blancas si la diferencia de color es menor que cero, en caso contrario será de Negras.
- c) Una preferencia de color MODERADA ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia alternar el color con respecto a la ronda anterior. En este caso, la diferencia de color se escribirá con +0 ó -0 dependiendo del color de la ronda anterior (Blancas o Negras, respectivamente).

Antes de la primera ronda, la preferencia de color de un jugador (frecuentemente la del primero) es determinada por sorteo.

A8. Definición de X

El número de emparejamientos que pueden hacerse en un grupo de puntuación, sea homogéneo o heterogéneo, no cumpliendo con todas las preferencias de color, es representado por el símbolo X.

X puede ser calculado como sigue:

W (B) = número de jugadores con preferencia de color BLANCAS.

B (N) = número de jugadores con preferencia de color NEGRAS.

O = número de jugadores en el grupo de puntuación divididos por dos y redondeados por exceso.

Si $B(N) > W(B)$ entonces $X = B(N) - Q$; y

si $W(B) > B(N)$ entonces $X = N(B) - Q$.

A9. Transposiciones e Intercambios

a) Para realizar un emparejamiento correcto, a menudo es necesario cambiar el orden en S2. Las reglas para realizar este cambio, llamado TRANSPOSICION, se indica en D1.

b) En un Grupo de puntuación homogéneo, puede ser necesario realizar INTERCAMBIOS de jugadores entre S1 y S2. Las reglas para Intercambios se indican en B2. Después de cada cambio S1 y S2 deben ser ordenados de acuerdo con A2.

B.-CRITERIOS DE EMPAREJAMIENTO

CRITERIOS ABSOLUTOS

(Estos no pueden ser transgredidos. Si es necesario los jugadores serán descendidos a un Grupo de puntuación Inferior.)

B1. a) Dos jugadores no pueden jugar entre si más de una vez.

b) Un jugador que ha recibido un punto sin jugar (bien por un descanso o bien debido a que su oponente en alguna ronda no ha comparecido) no puede recibir un descanso.

B2. a) No habrá jugadores cuya diferencia de color sea mayor que +2 o menor que - 2.

b) Ningún jugador recibirá el mismo color tres veces consecutivas.

CRITERIOS RELATIVOS

(Están en prioridad descendente. deben ser cumplidos lo máximo posible. Para cumplir estos criterios están permitidos transposiciones o intercambios, pero ningún jugador debe ser descendido a un grupo de puntuación inferior)

B3. La diferencia de las puntuaciones de dos jugadores emparejados debe ser lo más pequeña posible. idealmente, igual a cero.

B4. Tantos jugadores como sea posible deben recibir su preferencia de color. (Siempre que · X· de un Grupo de puntuación sea distinto de cero, esta regla tendrá que ser ignorada: · X· será decrementado en uno cada vez que se haga una pareja y la preferencia de color no pueda ser cumplimentada.)

B5. Ningún jugador recibirá un flotante idéntico en dos rondas consecutivas.

B6. Ningún jugador podrá flotar de igual forma que en las dos rondas anteriores.

NOTA.-B2, B5 y B6 no son aplicables cuando se emparejan jugadores con una puntuación superior al 50% en la última ronda.

C. PROCEDIMIENTOS DE EMPAREJAMIENTO

Comenzando con el Grupo de puntuación más alto, se aplica el siguiente procedimiento en todos los Grupos de puntuación hasta que se obtiene un emparejamiento aceptable. Después se usan las reglas de asignación de colores (E) para determinar qué jugadores deben llevar las blancas.

C1. Si el Grupo de puntuación contiene un jugador para el cual no puede ser encontrado un contrario dentro del Grupo sin que se violen las reglas B1 ó B2, entonces:

- Si el jugador fue descendido desde un Grupo de puntuación superior se aplica C12. (Deshacer Grupo de puntuación previo.)
- Si el Grupo de Puntuación es el más bajo aplica C13. (Anulación emparejamiento penúltimo grupo)
- En todos los otros casos, este jugador se desciende al más cercano Grupo de puntuación.

C2. Se determina $\cdot X \cdot$ (emparejamientos que no cumplirán las normas) de acuerdo con A8.

C3. Se determina $\cdot P \cdot$ (número de emparejamientos a realizar) de acuerdo con A6.

C4. Poner los primeros $\cdot P \cdot$ jugadores en S1, y todos los restantes jugadores en S2.

C5. Se ordenan los jugadores en S1 y S2 de acuerdo con A2.

C6. Emparejar el jugador mas alto de S1 contra el más alto de S2, el segundo de S1 contra el segundo de S2. etc. Si ahora se obtienen $\cdot P \cdot$ emparejamientos conforme a B1 y B2, el emparejamiento de este Grupo de puntuación puede considerarse completado.

- En el caso de un Grupo de puntuación homogéneo; los restantes jugadores son descendidos al siguiente Grupo de puntuación. Con este Grupo de puntuación iniciar en C1.

- En el caso de un Grupo de puntuación heterogéneo: de momento solamente serán emparejados los jugadores descendentes, comenzando en C2 con el Grupo de puntuación homogéneo restante.

C7. Aplicar una nueva transposición en S2 de acuerdo con D1 (prioridad de transposiciones dentro de S2) y reiniciar en C6.

C8. En caso de un Grupo homogéneo restante: Aplicar un nuevo cambio entre S1 y S2 de acuerdo con D2 (prioridad de transposiciones entre S1 y S2), y reiniciar en C5.

C9. Omitir los criterios B6 y B5 para flotantes descendentes y reiniciar en C4.

C10. En el caso de un Grupo homogéneo restante: Deshacer el emparejamiento del jugador flotante más bajo emparejado e intentar buscar un contrario diferente para este jugador, y reiniciar en C7. Si no existe emparejamiento alternativo para este jugador, omitir los criterios B6 y B5 para flotantes ascendentes y reiniciar en C2.

C11. Mientras $\cdot X \cdot$ (emparejamientos que no cumplirán las normas) es menor que $\cdot P \cdot$: Incrementar $\cdot X \cdot$ en 1. Estando emparejando un grupo restante se deshacen también todos los emparejamientos de jugadores descendentes, y se reinicia en C3

C12. En caso de un grupo heterogéneo: se deshace el emparejamiento del Grupo de puntuación previo. Si en este Grupo de puntuación previo puede hacerse un emparejamiento por el cual otro jugador puede ser descendido en lugar del anterior y permitir que ahora se hagan P emparejamientos, entonces este cambio de emparejamiento en el Grupo de puntuación previo será aceptado.

C13. En caso del Grupo de puntuación más bajo: El emparejamiento del penúltimo Grupo de puntuación es anulado. Se intenta buscar otro emparejamiento en el penúltimo Grupo de puntuación que permita emparejar al Grupo de puntuación más bajo. Si en el penúltimo Grupo de puntuación P se hace cero [no se encuentra ningún emparejamiento que permita a su vez un correcto emparejamiento en el Grupo de puntuación más bajo), entonces los dos Grupos de puntuación más bajos serán unidos en un nuevo Grupo de puntuación inferior. A causa de que, ahora otro Grupo de puntuación es el penúltimo, puede repetirse C13 hasta que se consiga un emparejamiento aceptable.

C14. Decrementar $\cdot P \cdot$ en 1 (y si el valor original de $\cdot X \cdot$ era mayor de cero, decrementar también $\cdot X \cdot$ en 1 será lo correcto). Mientras $\cdot P \cdot$ sea distinto de cero, reiniciar en C4. Si $\cdot P \cdot$ iguala a cero el Grupo de puntuación completo es descendido hacia el próximo. Reiniciar con este Grupo de puntuación [que reúne ambos) en C1.

D.-PROCEDIMIENTOS DE TRANSPOSICION Y CAMBIOS

Ejemplo: S1 contiene a los jugadores 1. 2. 3 y 4 (en este orden y S2 contiene a los jugadores 5, 6. 7 y 8 (en este orden).

D1. Las transposiciones dentro de S2 deben comenzar con el jugador más bajo, en prioridad descendente: Cuadro completo de cambios, tomando como base inicial 5, 6, 7, 8:

5687 - 5768 - 5786 \cdot 5867 \cdot 5876 - 6578 - 6587 - 6758 - 6785 - 6857 6875
- 7568 - 7586 - 7658 - 7685 - 7856 \cdot 7865 - 8567 - 8576 - 8657 - 8675 -
8756 - 8765.

D2. Cuando se aplique un intercambio entre S1 y S2. la diferencia entre los números intercambiados debe ser tan corta como sea posible. Cuando las diferencias entre las distintas opciones son iguales se escoge la que incluya el jugador más bajo de S1.

Ejemplos: Cambio de un jugador

4 3 2
5 a c f
6 b e h
7 d g i

Cambio de dos jugadores

3+4 2+4 2+3
5+6 a c f
5+7 b e h
6+7 d g i

Las matrices anteriores contienen la secuencia en la cual deben ser realizados los intercambios.

Después de cada intercambio. S1 y S2 deben ser ordenados de acuerdo con A2.

NOTA: Si el número de jugadores en el Grupo de puntuación es impar, S1 contendrá un jugador menos que S2. Así con 7 jugadores en S1 estarán los jugadores 1, 2 y 3; y en S2 estarán los jugadores 4, 5, 6 y 7. Los intercambios necesarios en este caso pueden ser encontrados en lo antedicho decrementando todos los números de S1 y S2 en 1. La última columna de la segunda matriz se hace entonces innecesaria.

E.-REGLAS DE ASIGNACION DE COLORES

Pera cada emparejamiento, se aplica (con prioridad descendente):

E1. Conceder ambas preferencias de color.

E2. Conceder la más fuerte preferencia de color.

E3. Alternar los colores con la ronda más cercana en la cual han jugado con diferentes colores.

E4. Conceder la preferencia de color al jugador ordenado más alto.

En la primera ronda, todos los jugadores pares S1 deben recibir el color diferente al de los jugadores Impares del mismo subgrupo S1.

F.-OBSERVACIONES FINALES

F1. Después de que los emparejamientos están completados se ordenan antes de hacerlos públicos. Los criterios de ordenación son (en prioridad descendente):

- La puntuación del jugador más alto del emparejamiento.
- La suma de las puntuaciones de ambos jugadores del emparejamiento.
- La clasificación de acuerdo con A2 del jugador más alto del emparejamiento.

F2. Los descansos y los emparejamientos no jugados o perdidos por uno de los jugadores a causa de una llegada tarde o incomparecencia no serán tenidos en cuenta con respecto al color. Tal emparejamiento no será considerado como ilegal en futuras rondas.

F3. Un jugador que después de cinco rondas tiene un historial de colores de NBB-N (partida no válida en la cuarta ronda), será tratado como -NBBN con respecto a E3. También BN-BN será tratado como -BNBN; y NBB-N-B, como --NBBNB.

F4. Como antes del comienzo de La ronda 1 todos los jugadores están en un Grupo de puntuación homogéneo, y son ordenados de acuerdo con A2, el más alto jugador de S1 debe jugar con el más alto jugador de S2, y si el número de jugadores es impar, el más bajo jugador ordenado recibirá el descanso.

F5. Los jugadores retirados del torneo ya no serán emparejados. Los jugadores que se conoce con anterioridad que no van a jugar una ronda determinada, no serán emparejados esa ronda y recibirán un cero (0).

F6. Un emparejamiento hecho público oficialmente no será cambiado a no ser que viole los criterios absolutos de emparejamiento (B1 y B2).

F7. SI,

- Un resultado fue anotado Incorrectamente, o
 - Una partida se jugó con colores incorrectos, o
 - El rating de un jugador ha sido corregido,
- entonces solamente afectará a los emparejamientos a realizar en el futuro. Si afecta al emparejamiento ya publicado pero todavía no jugados, el Arbitro deberá decidir.

EXCEPTO OUE LAS REGLAS DEL TORNEO INDIOUEN OTRA COSA:

F8. Los jugadores que se ausenten durante una ronda sin notificarlo al árbitro serán considerados como retirados.

F9. Las partidas aplazadas son consideradas tablas a efectos de emparejamiento.

F10. Para realizar la clasificación final se aplican los siguientes criterios (en prioridad descendente):

- El más alto número de puntos conseguidos; si es el mismo número de puntos para varios jugadores, los premios en metálico deberán ser divididos
- Cuando concierna al primer puesto: los mejores resultados en partidas jugadas por los empatados.
- La mayor media de rating de los oponentes.
- Por sorteo.