

C.04.1 Sistema Suizo Basado en Valoración¹

Aprobado por la Asamblea General de 1992.

A. Notas introductorias y definiciones.

A1. Valoración.

Es aconsejable comprobar todas las valoraciones indicadas por los jugadores. Si no es posible conocer la valoración de un jugador con seguridad, el árbitro deberá realizar una estimación lo más exacta posible antes del comienzo del Torneo.

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

$$\text{Valoración} = 2840 - (8 \times \text{Ingo}) = 600 + (8 \times \text{BCF})]$$

A2. Ordenación.

Sólo a efectos de emparejamientos, se clasificará a los jugadores ordenándolos de acuerdo a los siguientes criterios, **y en el orden en que se enuncian**²:

- a) Puntuación.
- b) Valoración.
- 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).

La ordenación realizada antes de la primera ronda (cuando todas las puntuaciones son obviamente 0) se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el jugador de mayor valoración recibe el nº 1, etc.

A3. Grupos de puntuación³.

Los jugadores con igual puntuación constituyen un grupo *homogéneo*. Los jugadores que permanecen sin emparejar después del emparejamiento de un grupo serán descendidos al siguiente grupo, que denominaremos *heterogéneo*. Siempre que sea posible, al emparejar un grupo heterogéneo, estos jugadores descendidos serán emparejados en primer lugar, originando un grupo *restante*, que es tratado siempre como homogéneo.

Un grupo heterogéneo en el que al menos la mitad de los jugadores provengan de un grupo superior, será tratado también como si fuese homogéneo.

A4. Flotantes.

Al emparejar un grupo heterogéneo, se emparejarán jugadores con distinta puntuación. Para asegurar que esto no suceda a los mismos jugadores de nuevo en **próximas rondas**⁴, se señalará en la tarjeta de emparejamiento. El jugador con mayor puntuación se considerará *flotante descendente*, marcándose su ficha con (↓); el de menos puntos se considerará *flotante ascendente*, marcándose su ficha con (↑).

A5. Descansos.

¹ Se entiende por “valoración” lo que usualmente se utiliza como *rating* o Elo FIDE.

² Interpretación FEDA al “respectively” del texto oficial.

³ En adelante “grupos”.

⁴ En singular en el original, se entiende que erróneamente al haberse añadido posteriormente el artículo B6.

Si el número de jugadores es o llega a ser impar, uno quedará sin emparejar. Este jugador descansará en esa ronda (sin adversario ni color y con 1 punto). Al jugador que descansa se le considera como flotante descendente.

A6. Subgrupos.

Al emparejar, cada grupo será dividido en dos subgrupos, denominados S1 y S2.

En un grupo heterogéneo, S1 contiene **inicialmente**⁵ a todos los jugadores flotantes descendentes.

En un grupo homogéneo, S1 contiene inicialmente la mitad superior (redondeando por defecto) del número de jugadores en el grupo.

Definición de “p”⁶: El número de emparejamientos como objetivo a realizar lo denominaremos p, que coincidirá con el número de jugadores que contiene S1.

En ambos casos S2 contiene el resto de los jugadores del grupo.

En S1 y S2, los jugadores se ordenan de acuerdo a lo indicado en A2.

A7. Diferencias de color 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 ese jugador.

Después de cada ronda, queda determinada la *preferencia de color* de cada jugador, **conforme a las siguientes definiciones y en el orden que se indican**⁷:

- Se produce una preferencia de color *absoluta* cuando la diferencia de color es mayor que 1 o menor que -1, o cuando ha jugado con el mismo color las dos últimas rondas. La preferencia será a blancas cuando la diferencia de color es menor que 0 ó cuando haya jugado las 2 últimas rondas con negras; en caso contrario, la preferencia será a negras. En este caso se anota previamente el color (obligatorio) en la ficha de emparejamiento. (Esta regla no se aplica cuando se emparejen jugadores con una puntuación superior al 50% en la última ronda).
- Se produce una preferencia de color *fuerte* cuando la diferencia de color es distinta de cero. La preferencia de color será a blancas si la diferencia de color es menor que cero, en caso contrario será a negras.
- Se produce una preferencia de color *leve* cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia la de alternar el color con respecto a la ronda anterior. En este caso, la diferencia de color se escribirá como +0 ó -0 dependiendo del color de la ronda anterior (blancas o negras, respectivamente).

Antes de la primera ronda, se determina por sorteo la preferencia de color de un jugador (a menudo solamente la del número 1 de emparejamiento).

A8. Definición de “x”

El número de emparejamientos que pueden hacerse en un grupo, sea homogéneo o heterogéneo, no cumpliendo todas las preferencias de color, se representa por el símbolo x.

x se calcula como sigue⁸:

Si $\text{mínimo}(w,b) + n \geq \text{máximo}(w,b)$ entonces $x = 0$; en caso contrario:

Si $b > w$, entonces $x = b - q$; si no, $x = w - q$, donde:

w = número de jugadores del grupo con preferencia de color a blancas.

b = número de jugadores del grupo con preferencia de color a negras.

n = número de jugadores del grupo sin preferencia de color.

q = número de jugadores en el grupo dividido por 2, redondeado por exceso.

A9. Transposiciones e Intercambios.

⁵ Añadido al texto oficial pues, tras aplicar C14 y volver a C4 se entiende que la redacción original dejaría de cumplirse.

⁶ Por coherencia con A8, en donde se define x, y teniendo en cuenta en la redacción que lo que varía inicialmente es p, y en consecuencia el número de jugadores de S1 (mientras que el texto oficial viene a decir que “el n° de jugadores de S1 se representará como p, que indica el n° de emparejamientos a realizar”).

⁷ Añadido al texto oficial para eliminar la posibilidad de ser a la vez preferencia absoluta y fuerte.

⁸ Esta definición es incorrecta en el original, dado que no observa los jugadores que por diversos motivos no tengan preferencia de color, de ahí la inclusión de la condición que sigue. Se debe tener en cuenta fundamentalmente en la 2ª ronda, en la que los jugadores que no disputaron la 1ª ronda pueden ser asignados a cualquier color: preferencia de color leve (o sin preferencia de color), sin color en la ronda anterior.

- a) Para realizar un emparejamiento correcto, a menudo es necesario cambiar el orden en S2. Las reglas para realizar este cambio, llamado *transposición*, se indican en D1.
- b) En un grupo homogéneo, puede ser necesario realizar *intercambios* de jugadores entre S1 y S2. Las reglas para intercambios se indican en D2. Después de cada cambio, S1 y S2 deben ser ordenados de acuerdo con A2.

B. Criterios de emparejamiento.

Criterios absolutos.

(No pueden ser transgredidos. Si es necesario, los jugadores serán descendidos a un grupo inferior.)

B1.

- a) Dos jugadores no pueden jugar entre sí más de una vez.
- b) Un jugador que ha recibido un punto sin jugar, bien por un descanso o por incomparecencia, no podrá descansar.

B2.

- a) No habrá jugadores cuya diferencia de color sea mayor que +2 ó menor que -2.
- b) A ningún jugador se le asignará el mismo color tres veces consecutivas.

Criterios relativos.

(Se deben cumplir siempre que sea posible y en el orden expreso en que se indican. A estos efectos, podrán aplicarse transposiciones o intercambios, pero en ningún caso será descendido un jugador a un grupo inferior.)

B3. Al emparejar dos jugadores entre sí, la diferencia de sus puntuaciones deberá ser igual a cero y en su defecto la menor posible.

B4. Se asignará su color de preferencia a tantos jugadores como sea posible. (Cuando en un grupo x sea distinta de cero, se ignorará esta regla. Cada vez que no pueda garantizarse una preferencia de color, se restará 1 a x).

B5. Ningún jugador flotará en el mismo sentido en dos rondas consecutivas.

B6. Ningún jugador flotará en el mismo sentido que dos rondas antes.

Nota: En la ronda final, B2, B5 y B6 no se aplican cuando se emparejan jugadores con una puntuación superior al 50%.

C. Procedimientos de emparejamiento.

Comenzando con el grupo de puntuación más alta, se aplica el siguiente procedimiento en todos los grupos hasta que se obtenga un emparejamiento aceptable. Después se utilizan las reglas de asignación de colores (E) para determinar a qué jugadores se les asignarán blancas.

C1. Si el grupo contiene un jugador para el que no se puede encontrar un adversario dentro del grupo sin que se transgredan las reglas B1 y B2, entonces:

- Si el jugador fue descendido desde un grupo superior, aplicar C12.
- Si el grupo de puntuación es el más bajo, aplicar C13.
- En todos los demás casos, se descenderá este jugador al grupo más cercano.

C2. Se determina x de acuerdo con A8.

C3. Se determina p de acuerdo con A6.

C4. Se colocan los primeros p jugadores en S1 y todos los restantes en S2.

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

- C6. Se empareja al primer jugador⁹ de S1 con el primero de S2, al segundo de S1 con el segundo de S2, etc. Si ahora se obtienen p emparejamientos que cumplan las reglas **B1 a B6**¹⁰, el emparejamiento de este grupo se considerará completo.
- En el caso de un grupo homogéneo, los jugadores restantes descenderán al siguiente grupo. Con este grupo se reinicia en C1.
 - En el caso de un grupo heterogéneo, como hasta aquí sólo se habrán emparejado los jugadores que han sido descendidos, se reinicia en C2 para emparejar el grupo homogéneo restante.
- C7. Se aplica una nueva transposición en S2 de acuerdo con D1 y se reinicia en C6.
- C8. En caso de un grupo homogéneo (restante), se aplica un nuevo intercambio dentro de S1 y S2 de acuerdo con D2. Se recomienza en C5.
- C9. Se omiten los criterios B6 y B5, en ese orden, para flotantes descendentes y se reinicia en C4.
- C10. En el caso de un grupo homogéneo restante, se deshace el emparejamiento del flotante descendente peor clasificado y se intenta buscar otro adversario para este jugador reiniciando en C7.
- Si no existe un emparejamiento alternativo para este jugador, se omite el criterio B6 y luego el B5 para flotantes ascendentes y se reinicia en C2.
- C11. Siempre que x sea menor que p, se suma 1 a x. Cuando se empareje un grupo restante deberán deshacerse también todos los emparejamientos de los jugadores que hayan descendido. Se reinicia en C3.
- C12. En caso de un grupo heterogéneo, se deshace el emparejamiento del grupo de puntuación anterior. Si en este grupo pueden hacerse p emparejamientos cambiando al jugador descendido por otro, este cambio de emparejamientos en el grupo de puntuación anterior debe ser aceptado.
- C13. En el caso del grupo de puntuación más bajo, se deshace el emparejamiento del penúltimo grupo. Se intenta buscar otro emparejamiento en el penúltimo grupo que permita emparejar al grupo más bajo. Si en el penúltimo grupo, p se convierte en cero (es decir, no puede encontrarse ningún emparejamiento que permita un emparejamiento correcto en el grupo más bajo), entonces los dos grupos más bajos son unidos convirtiéndose en un nuevo grupo de puntuación más bajo. Como ahora el penúltimo es otro grupo, puede repetirse C13 hasta que se consiga un emparejamiento aceptable.
- C14. Se resta 1 a p. Si el valor original de x era mayor que 0, restar también 1 a x. Mientras que p sea distinto de 0, se reinicia en C4. Si p iguala a 0, se desciende el grupo de puntuación completo al siguiente grupo, reiniciándose con este nuevo grupo en C1.

D. Procedimientos de transposición e intercambio.

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 peor clasificado¹¹, en prioridad descendente:

Para 7 jugadores :

- | | |
|------------|------------|
| a) 4-5-7-6 | b) 4-6-5-7 |
| c) 4-6-7-5 | d) 4-7-5-6 |
| e) 4-7-6-5 | f) 5-4-6-7 |
| g) 5-4-7-6 | h) 5-6-4-7 |
| i) 5-6-7-4 | j) 5-7-4-6 |
| k) 5-7-6-4 | l) 6-4-5-7 |
| m) 6-4-7-5 | n) 6-5-4-7 |

Para 8 jugadores:

- | | |
|------------|------------|
| a) 5-6-8-7 | b) 5-7-6-8 |
| c) 5-7-8-6 | d) 5-8-6-7 |
| e) 5-8-7-6 | f) 6-5-7-8 |
| g) 6-5-8-7 | h) 6-7-5-8 |
| i) 6-7-8-5 | j) 6-8-5-7 |
| k) 6-8-7-5 | l) 7-5-6-8 |
| m) 7-5-8-6 | n) 7-6-5-8 |

⁹ El de número ordinal más bajo.

¹⁰ Parece que hay un error en el texto oficial, al hablar sólo de "B1 y B2".

¹¹ El de número ordinal más alto.

ñ) 6-5-7-4	o) 6-7-4-5	ñ) 7-6-8-5	o) 7-8-5-6
p) 6-7-5-4	q) 7-4-5-6	p) 7-8-6-5	q) 8-5-6-7
r) 7-4-6-5	s) 7-5-4-6	r) 8-5-7-6	s) 8-6-5-7
t) 7-5-6-4	u) 7-6-4-5	t) 8-6-7-5	u) 8-7-5-6
v) 7-6-5-4		v) 8-7-6-5 ¹²	

- D2. Cuando se haga un intercambio entre S1 y S2, la diferencia entre los números intercambiados debe de ser la menor posible. Cuando las diferencias de las distintas opciones son iguales se coge la que incluya al jugador peor clasificado de S1¹³.

Intercambio de 1 jugador:

	4	3	2	1
5	a	c	f	j
6	b	e	i	n
7	d	h	m	q
8	g	l	p	s
9	k	o	r	t

Intercambio de 2 jugadores¹⁴:

	3+4	2+4	1+4	2+3	1+3	1+2
5+6	1°	3°	6°	10°	15°	21°
5+7	2°	5°	9°	14°	20°	26°
5+8	4°	8°	13°	19°	25°	30°
6+7	7°	12°	18°	24°	29°	33°
6+8	11°	17°	23°	28°	32°	35°
7+8	16°	22°	27°	31°	34°	36°

Las tablas arriba indicadas contienen la secuencia en la que se deben realizar los intercambios.

Intercambiando 1 jugador: a) 4 y 5; b) 4 y 6; c) 3 y 5; etc. hasta **t) 1 y 9**.

Intercambiando 2 jugadores: 1°) 3+4 con 5+6; 2°) 3+4 con 5+7; 3°) 2+4 con 5+6; etc.

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

Nota: Si el número de jugadores en el grupo es impar, S1 contiene un jugador menos que S2. Por tanto, con 7 jugadores S1 contiene a los jugadores 1, 2 y 3, y S2 a los 4, 5, 6 y 7. Los intercambios necesarios en este caso pueden hallarse a partir del ejemplo anterior, restando 1 a todos los números de S1 y S2. La última columna de la segunda tabla se hace entonces innecesaria.

E. Reglas de asignación de colores.

Para cada emparejamiento se aplica, en orden de prioridad descendente:

- E1. Asignación de ambas preferencias de color.
- E2. Asignación de la preferencia de color más fuerte.
- E3. Alternancia de colores con la ronda más cercana en la que ambos han jugado con diferentes colores.
- E4. Asignación de la preferencia de color al jugador mejor clasificado según A2.

¹² Se ha completado el cuadro de transposiciones, ya que en el texto oficial sólo se dan las 7 primeras y para 8 jugadores, si bien a continuación se aconseja completar el cuadro. Lo hacemos para ambas opciones.

¹³ Este ejemplo es peligroso tal como viene en el texto oficial, pues parece indicar que los jugadores 1 y 8 no son intercambiables. Se entiende que ambos deberían estar en los cuadros de intercambio, como cualquier otro jugador, y así se incluyen en los cuadros que se facilitan a continuación. Así mismo se incluye el jugador nº 9 para casos de número de jugadores impar. Es muy importante esta matización, pues permite que el flotante descendente de un grupo sea el jugador nº 1, como ocurrió en los mundiales de Oropesa 1998 y 1999.

¹⁴ Falta confirmación, por parte de la FIDE, de que el orden expresado en el 2º cuadro (1+4 y 2+3 en S1, y 5+8 y 6+7 en S2) sea el correcto (lo es conforme a la definición D2, pero pensamos que va mejor en el orden contrario 2+3 y 1+4 en S1, y 6+7 y 5+8 en S2).

- E5. En la primera ronda, a todos los jugadores pares en S1 se les asignará el color contrario al de los jugadores impares de S1.
- F. Notas finales.
- F1. Una vez que se hayan completado los emparejamientos, se ordenan antes de hacerlos públicos. Los criterios de ordenación son, en prioridad descendente:
- Los puntos del jugador mejor clasificado de los dos.
 - La suma de las puntuaciones de ambos jugadores.
 - La clasificación de acuerdo con A2 del jugador mejor clasificado.
- F2. A efectos de asignación de color, los descansos y encuentros no disputados o perdidos por uno de los jugadores a causa de retraso o incomparecencia, no serán tenidos en cuenta. No se considera ilegal la repetición de un emparejamiento de tal tipo (de partida no disputada) en una ronda posterior.
- F3. Un jugador que después de 5 rondas tiene un historial de color de NBB-N (por ejemplo, partida no válida en la 4ª ronda) será tratado como -NBBN con respecto a E3. También BN-BN será contado como -BNBN y NBB-N-B como -NBBNB.
- F4. Como todos los jugadores están en un grupo homogéneo antes del comienzo de la 1ª ronda y son ordenados de acuerdo con A2, el jugador mejor clasificado de S1 debe jugar contra el mejor clasificado de S2 y, si el número de jugadores es impar, el jugador peor clasificado descansará.
- F5. Los jugadores que abandonen un torneo ya no serán emparejados. Los jugadores de quienes se sabe con anterioridad que no van a jugar una determinada ronda, no serán emparejados en esa ronda y puntuarán 0.
- F6. Un emparejamiento hecho publico oficialmente no será cambiado a no ser que transgreda los criterios absolutos de emparejamiento (B1 y B2).
- F7. Si,
- se anotó incorrectamente un resultado, o
 - se disputó una partida con los colores cambiados, o
 - tiene que corregirse la valoración de un jugador,

esto afectará solamente a los emparejamientos a realizar en el futuro. Si afecta a emparejamientos ya publicados pero todavía no disputados, el arbitro será quien decida.

Excepto que las Bases del Torneo indiquen otra cosa:

- F8. A los jugadores que se ausenten a una ronda sin haberlo notificado previamente al arbitro, se les considerará retirados del torneo.
- F9. Las partidas aplazadas se considerarán como tablas a efectos de emparejamiento.
- F10. Para realizar la clasificación final se aplican los siguientes criterios, en prioridad descendente
- El mayor número de puntos conseguidos. En caso de empate entre varios jugadores, los premios en metálico deberían ser repartidos.
 - Cuando afecte al primer puesto: los mejores resultados en partidas disputadas por los empatados entre sí.
 - La mayor media de las valoraciones de los adversarios.
 - Sorteo.