

C.04.2 Torneos por Sistema Suizo

Título abreviado: "Sistema Suizo FIDE"

Aprobado por la Asamblea General de 1987.

Corregido por las Asambleas Generales de 1988, 1989, 1997 y 1998 y el Comité Ejecutivo de 1999.

Ámbito de aplicación: Estas reglas deben ser utilizadas en competiciones de la FIDE y en torneos registrados en la FIDE, en los que se anuncie que van a ser regidos por el "Sistema Suizo FIDE". En tal caso, sólo se permitirán ligeras modificaciones que deberán ser notificadas antes del comienzo del torneo, advirtiendo de forma especial a los participantes en el mismo.

Si se utiliza un ordenador para emparejar y evaluar resultados, será considerado como una ayuda para el árbitro. Este puede aceptar o cambiar los emparejamientos; en cualquier caso, él tiene la responsabilidad final de los mismos.

Nota: En la versión del Reglamento C.04A (Sistema Suizo FIDE, de 1987), aprobada por la Asamblea General de 1987, se decidió que el intercambio de adversarios, por ejemplo para compensar colores (Reg. 12.7), se limitaría a adversarios con una diferencia de valoración de 100 puntos o menos. La Asamblea General de 1988 decidió que esta restricción se aplicaría sólo en "Maxi-torneos", es decir, torneos en los que el número de participantes es superior a $2n$ (2 elevado a n) donde n es el número de rondas.

En la versión del Sistema Suizo FIDE de 1988, los párrafos de las Reglas 10.2 y 10.8 que se encuentran entre corchetes, así como la Regla 12.7, se aplicarán sólo en Maxi-torneos.

Asimismo, se han incorporado otras modificaciones de 1988.

A. Principios básicos de los torneos por Sistema Suizo.

Los principios básicos de un torneo por Sistema Suizo son:

1. El número de rondas a disputar será anunciado de antemano.
2. Dos jugadores pueden jugar entre sí una sola vez.
3. Los jugadores son emparejados con otros de la misma puntuación o de la puntuación más cercana posible.
4. Cuando sea posible, a cada jugador se le asignarán blancas tantas veces como negras.
5. Cuando sea posible, cada jugador alternará el color con respecto al de la ronda anterior.
6. La clasificación final se determinará por la suma de puntos conseguidos: 1 punto por una victoria, $\frac{1}{2}$ punto por un empate y 0 por una derrota. Un jugador cuyo adversario no comparezca a una partida programada recibirá un punto.

B. Reglas generales de emparejamiento.

7. Números de emparejamiento.

Antes de hacer los emparejamientos para la primera ronda, se prepara la lista de participantes y se asigna a los jugadores los números de emparejamiento según su posición en la lista. El nº 1 es el jugador de mayor rango¹ y valoración². Se dice que el número 1 es el que tiene el número de emparejamiento más alto³. Los jugadores con la misma valoración o sin valoración FIDE son ordenados de

¹ Rango hace referencia a 1) clasificación y 2) número de lista.

² Se entiende por "valoración" la puntuación según listados de clasificación FIDE, FEDA, etc.

³ Es decir, el número ordinal más bajo.

acuerdo al título FIDE, quizá por otro tipo de valoración, y después por sorteo. Se pueden utilizar fichas de emparejamiento (ver Reglas de Valoración, B.02) para registrar los datos de los jugadores.

8. Asignación del descanso.

- 8.1 Si en cualquier ronda el nº de participantes es impar, se concede el descanso al jugador de menor rango en el último grupo de puntuación.
- 8.2 Un jugador sólo puede descansar una vez. Un jugador que ha ganado un punto por incomparecencia, no puede descansar posteriormente.
- 8.3 Al jugador que haya descansado se le anota un punto en esa ronda. Se considera que no tiene ni adversario ni color en esa ronda.

9. Emparejamiento de un grupo de puntuación.

- 9.1 Dos jugadores que aún no se hayan enfrentado son compatibles, siempre que el emparejamiento no suponga que a alguno de ellos no se le asigne el mismo color tres veces consecutivas o que tenga tres más de un color que de otro.
- 9.2 Los jugadores con la misma puntuación forman un grupo de puntuación⁴. El grupo mediano es el que contiene jugadores con una puntuación igual a la mitad del número de rondas que se han disputado. El emparejamiento empieza con el grupo superior y se procede hacia abajo hasta llegar al grupo mediano, después se sigue con el grupo inferior en sentido ascendente hasta llegar al grupo mediano, que se empareja el último. El grupo mediano se empareja en sentido descendente.
- 9.3 Antes de emparejar a los jugadores en un grupo, los que no tengan adversarios adecuados por las razones indicadas a continuación, son identificados y transferidos a un grupo contiguo:
 - a) el jugador ya ha jugado con todos los de su grupo, o
 - b) al jugador se le han asignado ya dos veces más un color que el otro y no hay un adversario compatible en el grupo que le permita tener un color permitido, o
 - c) el jugador ya ha recibido el mismo color en las dos rondas anteriores y no hay un adversario compatible en el grupo que le permita tener el color alterno, o bien
 - d) es necesario hacer par el número de jugadores del grupo.

Al jugador transferido de este modo se le llama *flotante*. Las reglas de selección del flotante, si es posible la elección, son enumeradas en las "Reglas para la selección de flotantes".

- 9.4 Los jugadores de un grupo, después de transferir jugadores cuando sea necesario, son ordenados por su nº de emparejamiento y los jugadores de la mitad superior son emparejados provisionalmente con los jugadores de la mitad inferior. Se dice que éstos son *emparejamientos propuestos*, a falta de confirmación tras la revisión de compatibilidad y color apropiado. Si los jugadores en un grupo son numerados 1, 2, 3,..., n, los emparejamientos propuestos serán, ignorando colores: 1 vs⁵ (n/2 + 1), 2 vs (n/2 + 2), 3 vs (n/2 + 3) n/2 vs n.
- 9.5 Cuando en un emparejamiento propuesto resulta que los jugadores ya han jugado entre sí, el jugador de menor rango es intercambiado con otro dentro del mismo grupo. Se podrán hacer otros intercambios de adversarios para permitir la alternancia o igualación de colores, cuando sea posible. El modo en que son intercambiados los jugadores se describe en las "Reglas de Intercambio".
- 9.6 Emparejamiento del grupo mediano.

Si el grupo mediano no puede ser resuelto, será ampliado paso a paso, de acuerdo a las siguientes reglas:

⁴ En adelante "grupo".

⁵ "vs", del latín "versus", indica que el nº 1 juega contra el de la mitad más 1, el nº 2 contra el de la mitad más 2, etc.

- Si el número de flotantes descendentes⁶ es mayor que el de ascendentes⁷, se deshace el emparejamiento siguiente del grupo inferior y sus jugadores serán tratados como flotantes adicionales, reiniciándose el emparejamiento de este grupo.
- Si la condición anterior no se cumple, se deshace el emparejamiento siguiente del grupo superior y sus jugadores serán considerados como flotantes adicionales, reiniciándose el emparejamiento de este grupo.

10. Reglas para la selección de flotantes.

10.1 El *flotante* es un jugador que se transfiere a otro grupo, de acuerdo a la regla 3, o porque no se le puede encontrar un adversario compatible aún realizando cambios en su grupo.

10.2 Cuando el emparejamiento se realiza en sentido descendente el flotante se transfiere al siguiente grupo inferior. Cuando se produce en sentido ascendente el flotante pasa al siguiente grupo superior.

Cuando se seleccione un jugador como flotante para hacer par un grupo, se determinará el color correspondiente a cada jugador y se seleccionará como flotante al jugador que tienda a igualar el número de jugadores con diferentes colores.

[En Maxitorneos, cuando se empareje en sentido descendente, la diferencia de valoración entre el jugador elegido y el jugador de menor rango del grupo debe ser de 100 puntos o menos. De no ser así, se escoge como flotante al jugador de menor rango del grupo. Cuando se empareje en sentido ascendente, la diferencia de valoración entre el jugador elegido y el jugador de mayor rango del grupo debe ser de 100 puntos o menos. De no ser así, se escoge como flotante al jugador de mayor rango del grupo].

Si el número de jugadores a los que corresponden blancas iguala al número de jugadores a los que corresponden negras, se elige como flotante al jugador de menor rango si se empareja en sentido descendente, o al de mayor rango si se empareja en sentido ascendente.

10.3 Si hay posibilidad de elección sobre qué jugador flota a un grupo inferior, el jugador elegido será el de menor rango de los que tengan adversario compatible en el grupo inferior, después de excluir los adversarios de otros flotantes que tengan mayor rango que el flotante propuesto.

10.4 Si hay posibilidad de elección sobre qué jugador flota a un grupo superior, el jugador elegido será el de mayor rango de los que tengan adversario compatible en el grupo de puntuación superior, después de excluir los adversarios de otros flotantes que tengan menor rango que el flotante propuesto.

10.5 Si un flotante propuesto no tiene adversario compatible en el grupo contiguo será, si es posible, intercambiado por otro jugador en su grupo; de no ser posible, será flotado al grupo siguiente.

10.6 Al realizar emparejamientos que incluyan flotantes de un grupo superior, se empareja primero el flotante con puntuación superior o el flotante con el número de emparejamiento más alto, si las puntuaciones son iguales.

10.6.1 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes descendentes de un grupo, el flotante de mayor rango se empareja primero.

10.6.2 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes descendentes de diferentes grupos, el flotante perteneciente al grupo más alto se empareja primero.

10.6.3 Cuando existan flotantes descendentes y ascendentes en los mismos grupos de la mitad superior o en el grupo mediano (sólo debe ocurrir normalmente en el grupo mediano), se emparejará primero al flotante descendente, luego al flotante ascendente y luego los restantes jugadores.

10.7 Al realizar emparejamientos que incluyan flotantes de un grupo inferior, se empareja primero el flotante con la puntuación inferior o el flotante con el número de emparejamiento más bajo, si las puntuaciones son iguales.

⁶ Son flotantes descendentes los transferidos de grupos superiores.

⁷ Son flotantes ascendentes los transferidos de grupos inferiores.

- 10.7.1 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes ascendentes de un grupo, el flotante de menor rango se empareja primero.
- 10.7.2 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes ascendentes de diferentes grupos, el flotante perteneciente al grupo más bajo se empareja primero.
- 10.7.3 Cuando existan flotantes descendentes y ascendentes en un grupo de puntuación de la segunda mitad, se emparejará primero a los flotantes ascendentes, luego a los descendentes y finalmente a los jugadores restantes.
- 10.8 Al emparejar en sentido ascendente, el flotante se empareja con el jugador disponible de mayor rango de entre los que les corresponde el color contrario [se da por supuesto que, en los Maxitorneos, las valoraciones de los adversarios propuestos que se intercambien para este propósito difieren en 100 puntos o menos]. Al emparejar en sentido descendente, el flotante se empareja con el jugador disponible de menor rango de entre los que les corresponde el color contrario [se da por supuesto que, en los Maxitorneos, las valoraciones de los adversarios propuestos que se intercambien para este propósito difieren en 100 puntos o menos].
- 10.9 De acuerdo con su origen y compatibilidad en el grupo contiguo, hay cuatro tipos de flotantes diferentes, que se relacionan en orden decreciente de desventajas:
- a) Un flotante que ya ha flotado a un grupo que acaba de ser resuelto y que no tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.
 - b) Un flotante que ya ha flotado a un grupo que acaba de ser resuelto pero que tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.
 - c) Un flotante que no tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.
 - d) Un flotante que tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.

Si es necesario elegir flotantes, deberá hacerse la selección para minimizar las desventajas usando las siguientes prioridades:

- a) Evitar flotantes del tipo a.
 - b) Evitar flotantes del tipo b.
 - c) Evitar flotantes del tipo c.
- 10.10 Un flotante que haya flotado la ronda anterior, puede no ser flotado de acuerdo con la regla 9.3.d, siempre que:
- No se produzcan otros flotantes de los tipos a), b) o c) de la regla 10.9.
 - No se reduzca el número de emparejamientos en el grupo.

11. Reglas de intercambio.

- 11.1 Los emparejamientos propuestos, obtenidos de acuerdo con la regla 9.4, serán examinados por turno para cumplimentar la regla 2, que estipula que los jugadores no se hayan enfrentado entre sí en una ronda anterior. De modo que:
- a) Al emparejar en sentido descendente, la revisión de los emparejamientos propuestos comienza por el jugador de mayor rango; si el emparejamiento no cumple la regla 2, el jugador de menor rango se cambia hasta que se consiga un emparejamiento compatible.
 - b) Al emparejar en sentido ascendente, la revisión de los emparejamientos propuestos comienza con el jugador de menor rango; si el emparejamiento no se ajusta a la regla 2, el jugador de mayor rango se cambia hasta conseguir un emparejamiento compatible.
- 11.2 En el ejemplo siguiente de un grupo de puntuación con seis jugadores y emparejando en sentido descendente, se intenta primero encontrar un adversario compatible para el jugador nº 1, el jugador de mayor rango del grupo.

Seis jugadores con emparejamientos propuestos como sigue:

1 - 4
2 - 5
3 - 6

Si el emparejamiento 1 - 4 no es compatible, por ejemplo, porque los jugadores ya han jugado entre sí en una ronda anterior, se intercambian las posiciones de los jugadores nº 4 y nº 5, de modo que tenemos:

1 - 5
2 - 4
3 - 6

Si el emparejamiento 1 - 5 es también incompatible, se hace un cambio más. El emparejamiento original propuesto y los posibles intercambios para encontrar un adversario compatible para el jugador nº 1 son como sigue:

Propuesto	Intercambios			
1 - 4	1 - 5	1 - 6	1 - 3	1 - 2
2 - 5	2 - 4	2 - 4	2 - 5	3 - 5
3 - 6	3 - 6	3 - 5	4 - 6	4 - 6

- 11.3 Después de encontrar un adversario compatible para el jugador nº 1, por ejemplo el jugador nº 6, se revisa el emparejamiento propuesto para el jugador nº 2. Los intercambios para encontrar un adversario compatible para el jugador nº 2 son como sigue:

Propuesto	Intercambios			
1 - 6	1 - 6	1 - 6	1 - 3	1 - 2
2 - 4	2 - 5	2 - 3	2 - 6	3 - 5
3 - 5	3 - 4	4 - 5	4 - 5	4 - 6

- 11.4 Los intercambios para encontrar un adversario compatible para el jugador nº 2 deben, al mismo tiempo, dejar al jugador nº 1 con un adversario compatible. Si esto no se puede hacer, por ejemplo, si los jugadores nº 1 y nº 2 han jugado previamente entre sí y con todos los jugadores de su grupo de puntuación excepto contra el jugador nº 6, entonces se retiene el emparejamiento original del jugador nº 1 con el jugador nº 6 y el jugador nº 2 es flotado. De modo que:

- si el grupo tuviera originalmente un número impar de jugadores y el jugador de menor rango fue flotado para hacer par el número de jugadores en el grupo, el jugador 2 es intercambiado con el flotante, originalmente el 7 en el grupo, o
- si el grupo era originalmente par, entonces el jugador de menor rango debe ser flotado en compañía del 2 para mantener par el número de jugadores en el grupo.

Se pueden encontrar otros ejemplos de intercambios en las "*Instrucciones para Emparejamientos por Sistema Suizo*" (C.04B).

12. Reglas para la asignación de colores.

- 12.1 Cuando sea posible y por medio de intercambios, se le asignará a cada jugador el color que le permita alternar; al final de cada ronda par, cada jugador deberá tener el mismo número de blancas que de negras. Además,
- a ningún jugador se le asignará el mismo color en tres rondas consecutivas, y
 - no se asignará a ningún jugador tres veces más un color que el otro.
- 12.2 Después de la primera revisión y una vez realizados todos los intercambios necesarios para establecer emparejamientos compatibles, se realiza una segunda revisión con intercambios, si fueran necesarios, de tal forma que se asigne a cada jugador, cuando sea posible, el color que convenga para igualdad y alternancia.
- 12.3 Si uno de los jugadores ha tenido el mismo color en las dos rondas anteriores, debe alternar color. Si ambos jugadores tuvieron en las dos rondas anteriores el mismo color y no encuentran adversarios compatibles en su grupo, uno o los dos deben flotar.

- 12.4 Si en un emparejamiento ambos jugadores tuvieron el mismo color en la ronda anterior, entonces los colores de rondas anteriores, retrocediendo secuencialmente ronda a ronda, se decidirá la alternancia cuando los colores no coincidan. Si, en el grupo mediano u otro de puntuación superior, los dos jugadores tienen idéntico historial de colores, al jugador de mayor rango se le asignará el color alterno o, en rondas pares, el que iguale. Si en un grupo de puntuación inferior al mediano, los dos jugadores tienen idéntico historial de colores, al jugador de menor rango se le asignará el color alterno o, en rondas pares, el que iguale.
- 12.5 En rondas impares, cuando sea posible, a cada jugador se le asignará el color que le deje sólo con un color más que del otro.
- 12.6 En rondas pares, siempre que sea posible, a cada jugador se le asignará el color que iguale el número de blancas y negras.

Cuando, en un emparejamiento, ambos jugadores tienden a un mismo color para igualar y no sean posibles intercambios de jugadores, el historial de colores de cada jugador decidirá a quien se le asigna el color que iguale, como en la regla 12.4. Un jugador tendrá, por tanto, dos veces más un color que el otro.

Esto está permitido, pero se deben tomar precauciones para no transgredir la regla 12.1 (a y b), y se deben igualar colores a la primera oportunidad.

- 12.7 [En Maxitorneos, un intercambio de adversarios para encontrar, por ejemplo, el que permita alternar color, sólo se permite si la diferencia de valoración de los jugadores a intercambiar es de 100 puntos o menos.]

13. Excepciones aplicables a la última ronda.

En la última ronda, la regla 3, que obliga a emparejar jugadores con la misma o más cercana puntuación si no se han emparejado anteriormente, tendrá preferencia sobre la alternancia y la igualación de colores, incluso si para ello es necesario darle a un jugador el mismo color tres veces consecutivas o tres veces más un color que el otro.

C. Breves ejemplos de emparejamiento.

14. Emparejamiento de la primera ronda..

- 14.1 Si el número de jugadores es impar, descansará el jugador de menor rango.
- 14.2 El color que se le asigna al jugador nº 1 se decide por sorteo y a los jugadores con numeración impar de la mitad superior de la lista de emparejamiento se les asigna el mismo color que al nº 1. El jugador nº 2 y el resto de los jugadores con números pares de la mitad superior reciben el color contrario.

Dependiendo del sorteo, los emparejamientos de la primera ronda de un torneo con 40 participantes podría ser así: 1 - 21, 22 - 2, 3 - 23, 24 - 4,, 40 - 20 ó 21 - 1, 2 - 22, 23 - 3, 4 - 24,, 20 - 40, donde los jugadores mencionados en primer lugar juegan con blancas. Esta es la única ocasión en que los colores son decididos por sorteo.

- 14.3 Cada uno de los jugadores que gana su partida recibe 1 punto; cada uno de los que entablan, ½ punto y cada uno de los que pierden, 0 puntos.

15. Emparejamiento de la segunda ronda.

- 15.1 Los jugadores se disponen en grupos de la misma puntuación.

- 15.2 Asignación del descanso.

Si el número de jugadores es impar, el descanso se asignará según la regla 8.

- 15.3 El emparejamiento comienza por el grupo más alto (1 punto), continúa por el grupo más bajo (0 puntos) y acaba con el grupo mediano (0,5 puntos).

En las reglas del C.04A del *FIDE Handbook* se dan instrucciones detalladas para el emparejamiento de la 2ª ronda y sucesivas.

D. Varios.

16. Reglas de desempate.

Se dan reglas específicas de desempate en los reglamentos y bases de la mayor parte de las competiciones FIDE. En ausencia de estas bases, el desempate se determinará mediante los siguientes criterios:

- a) Para torneos donde todos los jugadores tienen valoración, tras eliminar el adversario con peor valoración, se halla la suma de las del resto. Gana la mayor. Si todavía persiste el empate, se elimina del total la valoración más baja de los adversarios y así sucesivamente hasta que sea posible tomar una decisión.
- b) Para otro tipo de torneos por sistema suizo, la suma de las puntuaciones progresivas. Gana el que tenga mayor puntuación. Si persiste el empate se elimina la puntuación de la primera ronda, si es necesario el de la segunda ronda, y se procede de la misma forma sucesivamente.

17. Incorporaciones tardías.

De acuerdo con la reglamentación de los Torneos FIDE, cualquier posible participante que no ha llegado al lugar de una competición antes de efectuarse el sorteo será excluido del mismo. Se podrá hacer una excepción en el caso de que un participante registrado haya notificado anteriormente su inevitable retraso. El árbitro principal decidirá si admite una incorporación tardía:

- a) Cuando el jugador haya notificado con anterioridad que llegará a tiempo para el comienzo de la primera ronda; en tal caso se le asignará un número y será emparejado de la forma usual.
- b) Cuando el jugador haya notificado que llegará a tiempo para la segunda o tercera ronda, en cuyo caso no se emparejará al jugador en las rondas que no pueda jugar. No recibirá puntos por las rondas no jugadas, se le asignará un número y será emparejado sólo cuando realmente llegue. En este caso, los números de emparejamiento asignados al comienzo del torneo son considerados como provisionales y se asignarán los definitivos cuando la lista de participantes esté cerrada. No se puede conceder descanso a un jugador que no esté presente.

18. Optimización de las oportunidades de los jugadores.

Las Reglas del Sistema Suizo de la FIDE emparejan a los jugadores de forma objetiva e imparcial. Diferentes árbitros, siguiendo las reglas de emparejamientos, deberían llegar a idénticos emparejamientos. En el Congreso de Graz se rechazó una propuesta para variar los emparejamientos naturales con el fin de optimizar las oportunidades de los jugadores, en orden a completar los requisitos para la obtención de títulos.

19. Tal y como se acordó en el Congreso de Kishinev en 1997, aquí se detallan los programas informáticos y sus respectivas capacidades:

- a) PETUNIA. Sistema Holandés.
- b) GMB. Sistema Lim.
- c) SWISS CHESS. Sistema Holandés.
- d) SVBOSS. Sistema Holandés.
- e) DUBOV. Sistema Dubov.
- f) BURSTEIN. Sistema Burstein.

20. Información que los árbitros habrán de incluir obligatoriamente en los informes de torneos.

20.1 El árbitro habrá de señalar en el informe del torneo enviado a la FIDE cuál de los sistemas suizos oficiales de la FIDE se ha utilizado (GA '97).

20.2 Si se utiliza otro sistema, el árbitro incluirá las reglas de este sistema para su examen por el Comité de emparejamientos por Sistema Suizo.

- 20.3 Cuando sea posible demostrar que se modificaron los apareamientos originales con la intención de que un jugador pudiera lograr una norma, se podrá someter un informe a la Comisión de Calificación para que instruya medidas disciplinarias a través de la Comisión de Ética (GA '97).
21. Enmiendas a las Reglas de Sistema Suizo (Sistema Holandés).
Las reglas B2, B5 y B6 no se aplicarán en la última ronda en grupos de puntuación con más del 50 % de los puntos si así se consigue un número mayor de emparejamientos dentro del grupo de puntuación. Si el número de emparejamientos resultante fuera el mismo que utilizando dichas reglas, éstas se utilizarán.
22. Emparejamientos de miembros de una misma federación.
No se emparejarán entre sí miembros de una misma federación en grupos de puntuación con más del 50 % durante las últimas tres rondas de torneos por Sistema Suizo de Campeonatos Juveniles o de la Juventud (EB '99).