

# **SISTEMA SUIZO BASADO EN RATING**

## **A. Observaciones Introductorias y Definiciones.**

### **A1. Rating.**

Es aconsejable revisar todos los ratings que proporcionen los jugadores. Si no se conoce un rating confiable para un jugador, los árbitros deberán de hacer una estimación de este tan exactamente como sea posible antes del comienzo del torneo. (para convertir el Ingo Alemán o el BCF Británico use:  $\text{rating} = 2840 - 8 \times \text{INGO} = 600 + 8 \times \text{BCF}$ .)

### **A2. Orden.**

Para propósitos de pareo solamente, los jugadores se clasifican en orden de, respectivamente:

- a) Puntuación,
- b) Rating,
- c) Título F.I.D.E. (GM- GMF- MI- MIF- MF- MFF- sin título).
- d) Alfabéticamente (a menos que se haya establecido previamente que estos criterios han sido reemplazados por cualquiera otros).

El orden que se hace antes de la primera ronda (cuando todas las puntuaciones son obviamente cero) se utiliza para determinar los números de pareo, el más alto obtiene el número 1, etc.

### **A3. Grupos de Puntuación.**

Los jugadores con igual puntuación constituyen un grupo homogéneo de puntuación. Los jugadores restantes no pareados después de parear a un grupo de puntuación deberán de ser movidos hacia abajo al siguiente grupo de puntuación, el que entonces será heterogéneo. Cuando se pareo un grupo de puntuación heterogéneo los jugadores que se movieron hacia abajo siempre seorean primero, siempre que sea posible, haciendo que surja un grupo remanente de puntuación, que es tratado como si fuera un grupo homogéneo.

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

### **A4. Flotadores.**

Al parear un grupo de puntuación heterogéneo, se estará pareando a jugadores con diferentes puntuaciones. Para asegurarse de que esto no le sucederá a los mismos jugadores en la siguiente ronda, esto se escribe en la tarjeta de pareo. El jugador con más alta puntuación recibe un signo descendente (↓) y el de más baja puntuación recibe un signo ascendente (↑).

### **A5. Los "Byes".**

Ya sea que el número de jugadores sea impar (o se vuelva impar), un jugador termina sin ser pareado. Este jugador recibe un bye: No oponente, no color, con 1 punto. Un bye se considera que es un flotador (↓).

### **A6. Sub-Grupos.**

Para hacer el pareo, cada grupo de puntuación se dividirá en dos subgrupos, que se llamarán S1 y S2.

En un grupo heterogéneo, el subgrupo S1 contiene a todos los jugadores que se movieron hacia abajo desde un grupo de puntuación superior.

En un grupo homogéneo, el subgrupo S1 contiene a la mitad superior (redondeando hacia abajo) del número de jugadores en el grupo de puntuación.

El número de jugadores en S1 será indicado como "*p*", indicando el número de pareos que deben hacerse.

En ambos casos, S2 contendrá al resto de los jugadores en el grupo de puntuación.

Tanto en S1 como en S2, los jugadores se acomodan de acuerdo al punto A2 de este texto.

### **A7. Diferencias y preferencias de Colores.**

La *Diferencia de colores* de un jugador es el número de juegos que haya tenido con blancas menos el número de juegos que haya tenido con negras.

Después de cada ronda, se puede determinar la *Preferencia de color* para cada jugador.

**a)** Una *preferencia de color absoluta*, se da cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que 1 o menor que -1, o cuando un jugador ha jugado con el mismo color en las últimas dos rondas. La preferencia es blanca cuando la diferencia de color es -2 o cuando las dos últimas partidas jugadas fueron con negras, y consecuentemente, de manera inversa, la preferencia será negra. En este caso, el color (obligatorio) se anota de una buena vez en la tarjeta de pareo. (Esta regla no se pone en efecto cuando seorean jugadores con un marcador mayor al 50% en la última ronda).

**b)** Una *preferencia fuerte de color*, se da cuando la diferencia de color de un jugador es diferente de 0. La preferencia es blanca cuando la diferencia de color es menor que 0 y es negra en el caso contrario.

**c)** Una *preferencia débil de color*, se da cuando la diferencia de color de un jugador es cero, y la preferencia se refiere a alternar el color respecto al que se utilizó en el juego anterior. En éste caso, la diferencia de color se escribe como +0 o -0, dependiendo del color del juego anterior (blancas o negra, respectivamente). Antes de la primera ronda, la preferencia de color de un jugador (regularmente el más alto clasificado) se define por la suerte.

### **A8. Definición de "x".**

El número de pareos que se pueden hacer en un grupo de puntuación, ya sea homogéneo o heterogéneo, sin satisfacer todas las preferencias de color, se representa con el símbolo "*x*".

"*x*" se puede calcular de la forma siguiente:

*b* = Número de jugadores que tienen preferencia de color blanco.

*n* = Número de jugadores que tienen preferencia de color negro.

*q* = Número de jugadores en el grupo de puntuación, dividido entre 2, redondeado hacia arriba.

Si  $n > b$ , entonces  $x = n - q$ , y en caso contrario,  $x = b - q$ .

### **A9. Transposiciones e Intercambios.**

**a.** Para poder hacer un pareo sensato, es necesario a veces cambiar el orden en S2. Las reglas para hacer estos cambios, llamados *transposiciones*, se encuentran en el punto D1.

**b.** En un grupo homogéneo de puntuación, puede ser necesario *intercambiar* jugadores de S1 y S2, las reglas para estos intercambios se encuentran en la sección D2. Después de cada intercambio, tanto S1 como S2 se acomodan de acuerdo a la sección A2 de este texto.

## **B. Criterios de Pareos:**

### ***Criterios Absolutos.***

(Estos criterios no pueden ser violados. Si es necesario, se moverán los jugadores hacia un grupo inferior de puntuación).

- B1.**     **a.** Dos jugadores no deben enfrentarse más de una vez.  
          **b.** Un jugador que ha recibido un punto sin jugar, ya sea debido a un bye o porque su oponente no apareció a tiempo, no debe recibir bye.
- B2.**     **a.** La diferencia de color de un jugador no debe llegar a ser  $>+2$  o  $<-2$ .  
          **b.** Ningún jugador debe recibir el mismo color tres veces seguidas.

### ***Criterios Relativos.***

(Estos están en orden de prioridad descendente. Se deben satisfacer lo más que sea posible. Para cumplir con estos criterios, se pueden aplicar transposiciones e intercambios, pero no se deben mover jugadores a un grupo de puntuación inferior).

**B3.** La diferencia en las puntuaciones de dos jugadores que se están enfrentando debe ser lo más pequeña posible e idealmente cero.

**B4.** Los jugadores deben recibir su preferencia de color, tanto como sea posible.  
(Siempre que "x" de un grupo de puntuación sea diferente a cero, esta regla tendrá que ignorarse. Se reduce "x" en una unidad cada vez que una preferencia de color no puede otorgarse).

**B5.** Ningún jugador recibirá un flotaje idéntico en dos rondas consecutivas.

**B6.** Ningún jugador deberá tener idénticas flotaciones en dos rondas anteriores.

**Nota:** B2, B5 y B6 no se aplican cuando se está haciendo el pareo para jugadores con puntuación mayor al 50%, en la última ronda.

### **C. Procedimiento para el Pareo.**

Comenzando con el grupo más alto de puntuación, aplíquese los siguientes procedimientos a todos los otros grupos, hasta que se obtenga un pareo aceptable.

Después, las reglas para el otorgamiento de colores (sección E) se utilizan para determinar cuáles jugadores tendrán las blancas.

**C1.** Si el grupo de puntuación contiene un jugador para el cual no se puede encontrar un adversario dentro de su grupo de puntuación, sin violar B1 o B2, entonces:

- si éste jugador fue movido hacia abajo desde un grupo de puntuación superior, aplíquese C12.
- si éste es el grupo de puntuación más bajo, aplíquese C13.
- en todos los demás casos, muévase éste jugador hacia el siguiente grupo de puntuación.

**C2.** Determine "x" de acuerdo al punto A8.

**C3.** Determine "p" de acuerdo al punto A6.

**C4.** Ponga los jugadores de más alto rating en S1 y los demás en S2.

**C5.** Ordene los jugadores de S1 y S2 de acuerdo al punto A2.

**C6.** Haga el pareo del más alto jugador de S1 con el más alto de S2, el segundo más alto de S1 con el segundo más alto de S2, etc. Si ahora se obtienen "*p*" pareos cumpliendo con los criterios B1 y B2, se considera que el pareo de este grupo de puntuación está completo.

- En el caso de un grupo homogéneo, los jugadores restantes se mueven hacia abajo al siguiente grupo de puntuación: Con este siguiente grupo de puntuación, comience otra vez desde el punto C1.

- En el caso de un grupo heterogéneo; sólo los jugadores que se movieron hacia abajo se parean primeramente. Comience en el punto C2 con el resto de los integrantes del grupo remanente homogéneo.

**C7.** Aplique una nueva transposición de S2 de acuerdo a D1 y vuelva a comenzar con C6.

**C8.** En el caso de un grupo homogéneo (remanente): aplique un nuevo intercambio entre S1 y S2 de acuerdo a D2. Vuelva a comenzar con C5.

**C9.** Deseche el criterio para los que tienen "flota-abajo" y comience en C4.

**C10.** En el caso de un grupo remanente homogéneo: deshaga los pareos del jugador más bajo que se movió hacia abajo y trate de encontrarle un adversario diferente para este jugador recomenzando en C7.

- Si no se encuentra un pareo alterno para este jugador, entonces deseche el criterio B6 y B5 para los jugadores que reciben flotadores y recomience en C2.

**C11.** Mientras que "*x*" sea menor que "*p*": incremente "*x*" en 1. Cuando haga el pareo de un grupo remanente, deshaga también los pareos de los jugadores que se hayan movido hacia abajo. Vuelva a comenzar en C3.

**C12.** En el caso de un grupo heterogéneo, deshaga el pareo del grupo de puntuación anterior. Si en este grupo anterior de puntuación, puede hacer un pareo por medio del cual algún otro jugador se pueda mover hacia el presente grupo de puntuación, y que al hacer esto permita hacer "*p*" pareos, entonces este pareo hecho en el grupo anterior se aceptará.

**C13.** En el caso del grupo de puntuación más baja, el pareo del penúltimo grupo se deshace. Se trata de encontrar otro dentro del penúltimo grupo que permitirá hacer el pareo del grupo más bajo. Si en el penúltimo grupo, "*p*" llega a ser cero, (por ejemplo quiere decir que no se puede encontrar un pareo que permitirá un pareo correcto del grupo más bajo) entonces los dos grupos más bajos de puntuación se juntan en un nuevo grupo de puntuación más baja (se manejan como uno). Debido a esto, otro grupo de puntuación se convierte en el penúltimo y C13 puede repetirse hasta que se encuentre un pareo aceptable.

**C14.** Reduzca el valor de "*p*" en 1 (y si el valor original de "*x*" era mayor que cero, también reduzca el valor de "*x*"). Mientras que "*p*" sea diferente a cero, recomience en C4. Si "*p*" se hace igual a 0, el grupo completo de puntuación se mueve hacia el siguiente grupo. Recomience con este grupo en C1.

## **D. Procedimiento de Transposición e Intercambios.**

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

**D1.** Las transposiciones dentro de S2 deberán comenzar con los jugadores de más baja puntuación con prioridad descendente.

- 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, etc.

Sugerencia: ponga todos los números construibles con los dígitos 5, 6, 7 y 8 en orden ascendente.

**D2.** Cuando se aplique un intercambio entre S1 y S2, la diferencia entre los números debe ser la menor posible. Cuando las diferencias de varias opciones son iguales, tome aquella en la que participe el jugador más bajo de puntuación de S1.

Intercambio de un jugador

|    |   | S1 |   |   |
|----|---|----|---|---|
|    |   | 4  | 3 | 2 |
| S2 | 5 | a  | c | f |
|    | 6 | b  | e | h |
|    | 7 | d  | g | i |

Intercambio de dos jugadores

|    |     | S1  |     |     |
|----|-----|-----|-----|-----|
|    |     | 3+4 | 2+4 | 2+3 |
| S2 | 5+6 | j   | l   | o   |
|    | 5+7 | k   | n   | q   |
|    | 6+7 | m   | p   | r   |

Las matrices anteriores contienen la secuencia en la que se deben aplicar los intercambios.

Intercambiando un jugador: a) 4 y 5; b) 4 y 6; c) 3 y 5; etc. hasta i) 2 y 7.

Intercambiando dos jugadores: j) 3+4 con 5+6; k) 3+4 con 5+7; l) 2+4 con 5+6 etc. Después de cada intercambio, tanto S1 como S2 se deben ordenar de acuerdo al punto A2.

**Nota:** Si el número de jugadores en el grupo de puntuación es impar, S1 contiene un jugador menos que S2. Entonces, con 7 jugadores, S1 contiene al 1, 2 y 3; S2 contiene a 4, 5, 6 y 7. Los intercambios necesarios en ese caso se pueden encontrar a partir de los de arriba, restándole 1 a todos los números en S1 y S2. La última columna de la segunda matriz se vuelve entonces obsoleta.

### **E. Reglas de otorgamiento de color.**

Aplíquese para cada pareo (con prioridad descendente):

**E1.** Otorgue ambas preferencias de color.

**E2.** Otorgue la preferencia más fuerte de color.

**E3.** Alterne los colores de acuerdo a la ronda más reciente en que jugaron con diferentes colores.

**E4.** Otorgue la preferencia de color al jugador con más alta clasificación.

En la primera ronda, todos los jugadores pares de S1 recibirán un color diferente al de todos los jugadores impares en S1.

## **F. Señalamientos finales.**

**F1.** Después de que un pareo es completado, ordénelo antes de hacerlo público.

Los criterios para ordenarlos son (con prioridad descendente):

- La puntuación del jugador mejor clasificado involucrado en el pareo.
- La suma de las puntuaciones de los jugadores involucrados.
- La clasificación de acuerdo a A2 del jugador mejor clasificado involucrado en el pareo.

**F2.** Los byes, y los pareos que no se hayan jugado realmente, o perdidos por uno de los jugadores debido a llegar tarde o no comparecer, no se tomarán en cuenta con respecto al color. Tales pareos no se considera que serán ilegales para rondas futuras.

**F3.** Un jugador que después de 5 rondas tiene la siguiente historia de colores: NBB-N (no tiene juego válido en la ronda 4) se le tratará como -NBBN con respecto al punto E3. Así que BN-BN contará como -BNBN y NBB-N-B será --NBBNB.

**F4.** Debido a que todos los jugadores están en un grupo homogéneo de puntuación antes del comienzo de la ronda uno y están ordenados de acuerdo a A2, el jugador más alto de S1 jugará contra el jugador más alto de S2 y si el número de jugadores es impar, el jugador con más baja clasificación recibirá un bye.

**F5.** Los jugadores que se retiran de un torneo no se parean mas. Los jugadores de los que se sabe con anticipación que no jugarán en alguna ronda en particular no se parean y reciben un 0.

**F6.** Un pareo hecho público oficialmente no deberá de ser cambiado a menos que viole los criterios absolutos de pareo (B1 y B2).

**F7.** Un resultado fue anotado incorrectamente, o un juego se llevó a cabo con los colores cambiados, o el rating de un jugador se tiene que corregir, entonces: esto sólo afectará a los pareos que quedan por hacerse.

El que afecte a un pareo que ya se ha hecho público pero que aún no se ha jugado, deberá decidirlo el Árbitro.

A menos que las reglas para el torneo lo indiquen de manera distinta.

**F8.** Los jugadores que estén ausentes durante una ronda sin notificar al Árbitro, se considerará que se han dado de baja ellos mismos.

**F9.** Los juegos suspendidos se consideran como empates para propósitos de pareo solamente.

**F10.** Para hacer las clasificaciones finales, los siguientes criterios serán aplicados (en orden de prioridad descendente):

- el más alto número de puntos obtenidos; y si esto es igual el premio en efectivo deberá ser repartido.
- Cuando se trate del primer lugar, el mejor resultado en juegos jugados entre ellos.
- El rating promedio más alto de los oponentes.
- Por sorteo. □

## TABLAS DE ROUND-ROBIN

Este Sistema es conocido también como: Sistema de Liga, Shuring-Berger, Tablas Internacionales Berger o todos contra todos.

En este sistema los números de pareo siempre se asignan por sorteo puesto que al ser impar el número de rondas algunos jugadores tendrán una vez más blancas que negras y viceversa. En caso de ser un número impar de jugadores, el número mayor representa descanso.

### 3 ó 4 jugadores

| Ronda | Pareos |     |
|-------|--------|-----|
| 1     | 1-4    | 2-3 |
| 2     | 4-3    | 1-2 |
| 3     | 2-4    | 3-1 |

### 5 ó 6 jugadores

| Rondas | Pareos |     |     |
|--------|--------|-----|-----|
| 1      | 1-6    | 2-5 | 3-4 |
| 2      | 6-4    | 5-3 | 1-2 |
| 3      | 2-6    | 3-1 | 4-5 |
| 4      | 6-5    | 1-4 | 2-3 |
| 5      | 3-6    | 4-2 | 5-1 |

### 7 u 8 jugadores

| Ronda | Pareos |     |     |     |
|-------|--------|-----|-----|-----|
| 1     | 1-8    | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 2     | 8-5    | 6-4 | 7-3 | 1-2 |
| 3     | 2-8    | 3-1 | 4-7 | 5-6 |
| 4     | 8-6    | 7-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5     | 3-8    | 4-2 | 5-1 | 6-7 |
| 6     | 8-7    | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7     | 4-8    | 5-3 | 6-2 | 7-1 |

### 9 ó 10 jugadores

| Ronda | Pareos |     |     |     |     |
|-------|--------|-----|-----|-----|-----|
| 1     | 1-10   | 2-9 | 3-8 | 4-7 | 5-6 |
| 2     | 10-6   | 7-5 | 8-4 | 9-3 | 1-2 |
| 3     | 2-10   | 3-1 | 4-9 | 5-8 | 6-7 |
| 4     | 10-7   | 8-6 | 9-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5     | 3-10   | 4-2 | 5-1 | 6-9 | 7-8 |
| 6     | 10-8   | 9-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7     | 4-10   | 5-3 | 6-2 | 7-1 | 8-9 |
| 8     | 10-9   | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 9     | 5-10   | 6-4 | 7-3 | 8-2 | 9-1 |

### 11 ó 12 jugadores

| Rondas | Pareos |      |      |      |      |       |
|--------|--------|------|------|------|------|-------|
| 1      | 1-12   | 2-11 | 3-10 | 4-9  | 5-8  | 6-7   |
| 2      | 12-7   | 8-6  | 9-5  | 10-4 | 11-3 | 1-2   |
| 3      | 2-12   | 3-1  | 4-11 | 5-10 | 6-9  | 7-8   |
| 4      | 12-8   | 9-7  | 10-6 | 11-5 | 1-4  | 2-3   |
| 5      | 3-12   | 4-2  | 5-1  | 6-11 | 7-10 | 8-9   |
| 6      | 12-9   | 10-8 | 11-7 | 1-6  | 2-5  | 3-4   |
| 7      | 4-12   | 5-3  | 6-2  | 7-1  | 8-11 | 9-10  |
| 8      | 12-10  | 11-9 | 1-8  | 2-7  | 3-6  | 4-5   |
| 9      | 5-12   | 6-4  | 7-3  | 8-2  | 9-1  | 10-11 |
| 10     | 12-11  | 1-10 | 2-9  | 3-8  | 4-7  | 5-6   |
| 11     | 6-12   | 7-5  | 8-4  | 9-3  | 10-2 | 11-1  |

### 13 ó 14 jugadores

| Ronda | Pareos |       |      |      |      |       |       |
|-------|--------|-------|------|------|------|-------|-------|
| 1     | 1-14   | 2-13  | 3-12 | 4-11 | 5-10 | 6-9   | 7-8   |
| 2     | 14-8   | 9-7   | 10-6 | 11-5 | 12-4 | 13-3  | 1-2   |
| 3     | 2-14   | 3-1   | 4-13 | 5-12 | 6-11 | 7-10  | 8-9   |
| 4     | 14-9   | 10-8  | 11-7 | 12-6 | 13-5 | 1-4   | 2-3   |
| 5     | 3-14   | 4-2   | 5-1  | 6-13 | 7-12 | 8-11  | 9-10  |
| 6     | 14-10  | 11-9  | 12-8 | 13-7 | 1-6  | 2-5   | 3-4   |
| 7     | 4-14   | 5-3   | 6-2  | 7-1  | 8-13 | 9-12  | 10-11 |
| 8     | 14-11  | 12-10 | 13-9 | 1-8  | 2-7  | 3-6   | 4-5   |
| 9     | 5-14   | 6-4   | 7-3  | 8-2  | 9-1  | 10-13 | 11-12 |
| 10    | 14-12  | 13-11 | 1-10 | 2-9  | 3-8  | 4-7   | 5-6   |
| 11    | 6-14   | 7-5   | 8-4  | 9-3  | 10-2 | 11-1  | 12-13 |
| 12    | 14-13  | 1-12  | 2-11 | 3-10 | 4-9  | 5-8   | 6-7   |
| 13    | 7-14   | 8-6   | 9-5  | 10-4 | 11-3 | 12-2  | 13-1  |

## SISTEMA BELGRADO

El sistema Belgrado tiene como objetivo el ordenar a los jugadores en grupos equitativos de puntuación. Esto se logra acomodando a los jugadores en orden de mayor a menor rating, si el rating es el mismo el título define en el siguiente orden: Gran Maestro, Maestro Internacional, Gran Maestro Femenil, Maestro Internacional Femenil, Maestro FIDE, Maestro FIDE Femenil; los jugadores no clasificados son ordenados por orden alfabético. Estos criterios deberán ser anunciados antes del inicio del evento. Los organizadores podrán hacer modificaciones a la forma de siembra siempre y cuando lo anuncien previamente en la convocatoria.

Una vez otorgados los números de siembra se construyen los grupos necesarios siguiendo el orden que se muestra en el esquema de abajo.

Ejemplo de aplicación de Sistema Belgrado de 16 jugadores para formar cuatro grupos:

| <u>Grupo 1</u> | <u>Grupo 2</u> | <u>Grupo 3</u> | <u>Grupo 4</u> |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| → 1 →          | → 2 →          | → 3 →          | → 4 ↘          |
| ↙ 8 ←          | ← 7 ←          | ← 6 ←          | ← 5 ↙          |
| ↘ 9 →          | → 10 →         | → 11 →         | → 12 ↘         |
| ↙ 16 ←         | ← 15 ←         | ← 14 ←         | ← 13 ↙         |

## SISTEMA WIMBLEDON

### Introducción

Este Sistema es también llamado de eliminación directa o *knock out*, se juega por medio de matches que pueden ir desde una sola partida hasta el número que determine el organizador. Por ejemplo matches a 4 partidas, gana el jugador que obtenga 2.5 puntos o más y avanza a la siguiente etapa, el adversario queda eliminado; en caso de empate a 2, se puede elegir de entre una gran gama de posibilidades de desempate, estos se presentan en el último capítulo de este manual, dichos criterios deberán anunciarse por anticipado por parte del organizador y en la ceremonia de inauguración y/o sorteo de colores por el Árbitro en Jefe.

### Reglamentación

- 1.- No se puede realizar sin dar la forma de siembra, siempre en potencia de 2. Se ordena por Belgrado, el rating más alto obtiene el número 1 y el último número el rating más bajo o el no clasificado que así le corresponda por orden alfabético.
- 2.- Serán por lo menos dos grupos según Belgrado, o más si así se requiere.
- 3.- Se organizarán los matches.
- 4.- Se numerarán los matches.
- 5.- El número 1 y 2 no se enfrentarán entre si hasta el final de la competencia, de ser necesario.
- 6.- Al inicio de cada match se sortearán los colores.

7.- En caso de faltar un jugador el que recibe bye en el primer match es el número 1.

8.- Si se tratara de 32 jugadores se implementa un esquema de 4 cabezas. Si fueran 64 sería un esquema de 8 cabezas, etc.

9.- Los matches se implementan: 1 vs. 4 y 2 vs.3.

10.- La parte superior de cada grupo se enfrentará a la parte inferior de ese mismo grupo, esto es el sembrado más alto con el sembrado más bajo y así sucesivamente.

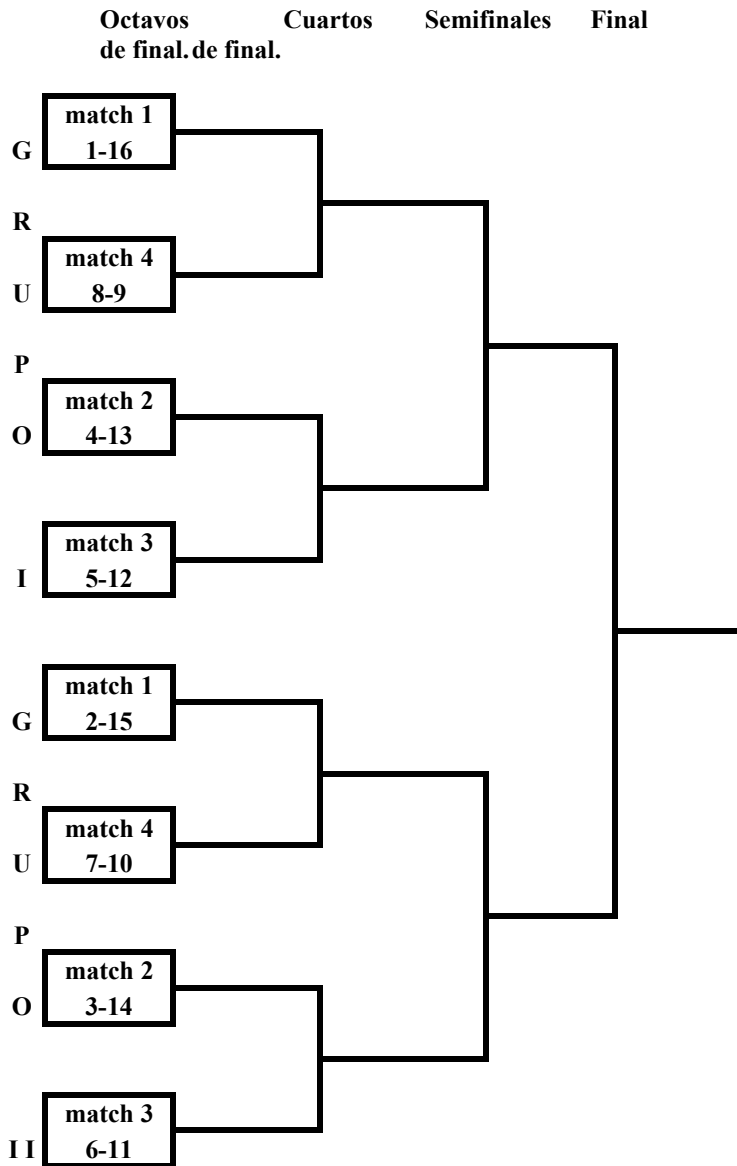
## **Ejemplo de aplicación del Sistema Wimbledon para 16 jugadores:**

a).- Primero repartimos a los jugadores en dos grupos de acuerdo a Belgrado y numeramos los matches:

| <u>Grupo 1</u> | <u>Grupo 2</u> |
|----------------|----------------|
|                | 1              |
|                | 2              |
|                | 3              |
|                | 4              |
|                | 5              |
|                | 6              |
|                | 7              |
|                | 8              |
|                | 9              |
|                | 10             |
|                | 11             |
|                | 12             |
|                | 13             |
|                | 14             |
|                | 15             |
|                | 16             |

| <b>Primera ronda del Grupo 1</b> |             | <b>Primera ronda del Grupo 2</b> |              |
|----------------------------------|-------------|----------------------------------|--------------|
| Match 1:                         | <b>1-16</b> | Match 1:                         | <b>2-15</b>  |
| Match 2:                         | <b>4-13</b> | Match 2:                         | <b>3-14</b>  |
| Match 3:                         | <b>5-12</b> | Match 3:                         | <b>6-11</b>  |
| Match 4:                         | <b>8-9</b>  | Match 4:                         | <b>7-10.</b> |

b).- Ahora diseñamos la tabla que regira en esta competencia (de acuerdo al punto 9):



## TABLAS DEL SISTEMA SCHEVENINGEN

Sistema de competencia para enfrentar dos equipos; a 4, 6 u 8 tableros. Funciona como un round-robin, es decir, cada jugador se enfrenta a todos los integrantes del otro equipo, pero nunca contra un compañero, esto se da con alternancia de colores.

### Match de 4 tablero

| Ronda 1                        | Ronda 2                        | Ronda 3                        | Ronda 4                        |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| A <sub>1</sub> -B <sub>1</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>1</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>3</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>1</sub> |
| A <sub>2</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>2</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>2</sub> |
| B <sub>3</sub> -A <sub>3</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>3</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>2</sub> |
| B <sub>4</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>3</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>1</sub> |

### Match de 6 tableros

| Ronda 1                        | Ronda 2                        | Ronda 3                        | Ronda 4                        | Ronda 5                        | Ronda 6                        |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| B <sub>1</sub> -A <sub>1</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>1</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>3</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>5</sub> -A <sub>1</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>6</sub> |
| B <sub>5</sub> -A <sub>2</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>1</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>6</sub> -A <sub>2</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>2</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>3</sub> |
| A <sub>3</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>3</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>3</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>5</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>6</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>3</sub> |
| A <sub>4</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>4</sub> | B <sub>6</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>1</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>5</sub> |
| A <sub>5</sub> -B <sub>3</sub> | A <sub>5</sub> -B <sub>6</sub> | B <sub>5</sub> -A <sub>5</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>5</sub> | A <sub>5</sub> -B <sub>1</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>5</sub> |
| B <sub>6</sub> -A <sub>6</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>5</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>6</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>6</sub> |

### Match de 8 tableros

| Ronda 1                        | Ronda 2                        | Ronda 3                        | Ronda 4                        | Ronda 5                        | Ronda 6                        | Ronda 7                        | Ronda 8                        |
|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|--------------------------------|
| A <sub>1</sub> -B <sub>1</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>1</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>3</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>1</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>5</sub> | B <sub>6</sub> -A <sub>1</sub> | A <sub>1</sub> -B <sub>7</sub> | B <sub>8</sub> -A <sub>1</sub> |
| A <sub>2</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>2</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>2</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>6</sub> | B <sub>7</sub> -A <sub>2</sub> | A <sub>2</sub> -B <sub>8</sub> | B <sub>5</sub> -A <sub>2</sub> |
| A <sub>3</sub> -B <sub>3</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>3</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>1</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>3</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>7</sub> | B <sub>8</sub> -A <sub>3</sub> | A <sub>3</sub> -B <sub>5</sub> | B <sub>6</sub> -A <sub>3</sub> |
| A <sub>4</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>8</sub> | B <sub>5</sub> -A <sub>4</sub> | A <sub>4</sub> -B <sub>6</sub> | B <sub>7</sub> -A <sub>4</sub> |
| B <sub>5</sub> -A <sub>5</sub> | A <sub>5</sub> -B <sub>6</sub> | B <sub>7</sub> -A <sub>5</sub> | A <sub>5</sub> -B <sub>8</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>5</sub> | A <sub>5</sub> -B <sub>2</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>5</sub> | A <sub>5</sub> -B <sub>4</sub> |
| B <sub>6</sub> -A <sub>6</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>7</sub> | B <sub>8</sub> -A <sub>6</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>5</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>6</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>3</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>6</sub> | A <sub>6</sub> -B <sub>1</sub> |
| B <sub>7</sub> -A <sub>7</sub> | A <sub>7</sub> -B <sub>8</sub> | B <sub>5</sub> -A <sub>7</sub> | A <sub>7</sub> -B <sub>6</sub> | B <sub>3</sub> -A <sub>7</sub> | A <sub>7</sub> -B <sub>4</sub> | B <sub>1</sub> -A <sub>7</sub> | A <sub>7</sub> -B <sub>2</sub> |
| B <sub>8</sub> -A <sub>8</sub> | A <sub>8</sub> -B <sub>5</sub> | B <sub>6</sub> -A <sub>8</sub> | A <sub>8</sub> -B <sub>7</sub> | B <sub>4</sub> -A <sub>8</sub> | A <sub>8</sub> -B <sub>1</sub> | B <sub>2</sub> -A <sub>8</sub> | A <sub>8</sub> -B <sub>3</sub> |

**Handbook| C. Reglas Generales y Recomendaciones para los Torneos | 06. Reglas de Torneo de la FIDE | Anexo a las Regulaciones de Torneos de la FIDE  
Aprobado por la Asamblea General de 1998.**

## **1. Manejo de partidas no jugadas**

Para evitar influencia impropia de partidas no jugadas en la clasificación estos juegos se contarán como sigue:

Independientemente del resultado de una partida no jugada (gane por Bye, ganada o perdida por incomparecencia, ningún juego a causa de que el jugador se ha retirado o ha estado ausente para alguna(s) ronda(s) para efectos de desempate, el resultado se contará como Tablas contra el jugador mismo.

Esto no tendrá influencia en la Suma de marcadores Progresivos o Sistema Koya. En estos Sistemas sólo el resultado cuenta.

## **2. Lista de Reglas de Desempate normalmente usadas**

En todos los Sistemas los jugadores deberán de ser clasificados en orden descendente del respectivo Sistema de Desempate. Dentro de la lista siguiente no hay intención que exprese un orden de prioridad.

### **2.1 Reglas de Desempate que usan los propios resultados del Jugador**

#### **2.1.1 Suma de Marcadores Progresivos**

después de cada ronda un jugador tiene una cierta puntuación de torneo. Estas puntuaciones se agregan a la Suma total de Marcadores Progresivos.

##### **2.1.1.1 Cortes de Suma de Marcadores Progresivos**

es la Suma de Marcadores Progresivos reducida por la puntuación del torneo de una o más rondas, empezando con la primera ronda.

#### **2.1.2 Puntos-Match en Competiciones por Equipos**

2 puntos para un match ganado (un equipo que ha marcado más puntos que la mitad del número de tableros que un equipo tiene)

1 punto para match empatado (un equipo que ha marcado la mitad de los puntos que el número de tableros que un equipo tiene)

0 puntos para un match perdido (un equipo ha anotado menos puntos que la mitad del número de tableros que un equipo tiene).

#### **2.1.3 El Sistema Koya Torneos Round-Robin**

Éste es el número de puntos logrado contra todos los oponentes que han obtenido 50% o más.

##### **2.1.3.1 El Sistema Koya extendido**

El Sistema Koya puede extenderse paso a paso para incluir grupos de puntuación con menos de 50%.

#### **2.1.4 Encuentro directo**

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado unos con otros, la suma de puntos de estos encuentros decidirá.

### **2.1.5 El número de juegos ganados.**

## **2.2 Reglas de Desempate usando los Resultados de los Oponentes**

### **2.2.1 El Sistema Buchholz**

**2.2.1.1** El marcador Buchholz es la suma de la puntuación de cada uno de los oponentes de un jugador.

#### **2.2.1.2 El Buchholz Mediano 1**

Es el marcador Buchholz reducido por la más alta y la más baja puntuación de los oponentes.

#### **2.2.1.3 El Buchholz Mediano 2**

Es el marcador Buchholz reducido por las dos más altas y las dos más bajas puntuaciones de los oponentes.

#### **2.2.1.4 El Buchholz con Cortes 1**

Es el marcador Buchholz reducido por la más baja puntuación de los oponentes.

#### **2.2.1.5 El Buchholz con Cortes 2**

Es el marcador Buchholz reducido por las dos más baja puntuaciones de los oponentes.

**2.2.1.6 La Suma de Buchholz** es la suma de los marcadores Buchholz de los oponentes.

### **2.2.2 El Sistema Sonneborn-Berger**

#### **2.2.2.1 Sonneborn-Berger para Torneos Individuales**

Es la suma de los puntos de los oponentes a los que se ha derrotado y la mitad de los puntos de los jugadores con los que se ha entablado.

#### **2.2.2.2 Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos 1**

es la suma de los marcadores de los equipos oponentes, cada uno multiplicado por los marcadores logrados contra este equipo oponente.

## **2.3 Reglas de Desempate usando Ratings**

### **2.3.1 El Rating Promedio de los Oponentes**

Es la suma de los ratings de los oponentes de un jugador dividido por el número de rondas.

#### **2.3.1.1 El Rating Promedio con Cortes**

Es el Rating Promedio de los Oponentes reducido en uno o más de los ratings de los adversarios, empezando por el rating del oponente más bajo.

### **2.3.2 Ratings de Actuación en Torneos (incluyendo la regla de los 350 puntos)**

## **3. La aplicación de Sistema de Desempate para diferentes sistemas de Torneo**

La elección del Sistema de Desempate para ser usado en un torneo será decidida por adelantado tomando en cuenta el tipo de torneo (Round-Robin, Suizo, por Equipos, etc.) y la estructura especial de jugadores esperada en el torneo. Por ejemplo la aplicación de las reglas de Desempate usando el rating de los jugadores es dudoso en torneos donde los ratings no están disponibles o no son consistentes o no son necesariamente correctos (ej. los torneos de Jóvenes/Seniors).

Sólo un tipo de las tres categorías descrito arriba deberá usarse para un evento dado.

Por ejemplo: a) la Suma de Marcadores Progresivos + b) Buchholz serían incorrectos.

Para los diferentes tipos de torneos las Reglas de Desempate se recomiendan en la lista de abajo:

**Torneos Round-Robin Individuales:**

- el encuentro directo
- Sistema Koya
- Sonneborn-Berger
- Número de juegos ganados

**Sistema Round-Robin por Equipos:**

- Puntos juego
- Puntos Match
- el encuentro Directo
- Sonneborn-Berger

**Sistemas Suizos Individuales (todos los jugadores tienen ratings consistentes):**

- Rating Promedio de los oponentes
- Rating de Actuación en el Torneo

Sistemas Suizos Individuales (la mayoría de los jugadores está mayormente rankeada, los ratings no son consistentes):

- el encuentro Directo
- Suma de marcadores Progresivos
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Juegos ganados

Sistemas Suizos Individuales (la mayoría de los jugadores no tienen rating):

- el encuentro Directo
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Juegos ganados

Sistemas Suizos por Equipos:

- Puntos juego
- Puntos Match
- el encuentro Directo
- Buchholz
- Sonneborn-Berger . □