

SISTEMAS DE COMPETENCIA

Hugo Humberto Arroyo Arce
Árbitro Internacional



FIDE

SISTEMA ROUND ROBIN



En un torneo por sistema Round-Robin todos los jugadores juegan entre sí. Por lo tanto, el número de rondas es el número de participantes menos uno, en caso de un número par de jugadores.

Si el número de participantes es impar, el número de rondas es igual al número de jugadores.



Normalmente, se usan las tablas Berger para establecer los emparejamientos y colores de cada ronda:

Si el número de jugadores es impar, entonces el jugador que se suponía iba a jugar contra el último jugador tiene descanso en cada ronda.



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 un color sobre el otro



El mejor Sistema para los jugadores es un torneo Round-Robin a doble vuelta, porque en dicho sistema todos los jugadores deben jugar dos partidas con cada oponente, una con las piezas blancas y otra con las piezas negras. Pero, fundamentalmente, si no hay tiempo suficiente para hacerlo se deben usar otros sistemas.



Elaboración de una tabla Round Robin para 8 jugadores

- Manual
- Programas Oficiales

SISTEMA SUIZO



El principio fundamental del sistema Suizo Holandés (como todos los sistemas suizos) es emparejar jugadores empatados (por ejemplo, los jugadores con la misma puntuación) de manera que el número de jugadores empatados se reduce a la mitad con cada nueva ronda.



Reglas básicas para los Sistemas Suizos

- El número de rondas a jugar se especificará de antemano.
- Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.

- Si el número de jugadores a emparejar resulta ser impar, un jugador no será emparejado. Este jugador recibirá un Bye por Emparejamiento (BPE) : no tendrá oponente, no tendrá color y recibirá tantos puntos como los otorgados por una victoria, salvo que las reglas del torneo digan otra cosa.



- Un jugador que ya ha recibido un bye por emparejamiento, o ha ganado (por incomparecencia) porque su oponente no ha llegado a tiempo, no recibirá el bye por emparejamiento.
- En general, los jugadores se emparejan frente a otros con la misma puntuación.



- Para cada jugador, la diferencia entre el número de partidas con negras y el número de partidas con blancas no será mayor de 2 o menor de -2 . Cada sistema podrá hacer excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.



- Ningún jugador recibirá el mismo color 3 veces consecutivas. Cada sistema podrá hacer excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.



- En general, un jugador recibirá el color con el que haya jugado menos partidas.
- Si los colores ya están equilibrados, entonces en general el jugador recibirá el color que alterna el color con el que jugó la última partida.



- Las reglas de emparejamiento deben ser claras para que la persona responsable de la misma pueda explicarlas.

No está permitido alterar los emparejamientos correctos a favor de cualquier jugador.

Cuando se pueda demostrar que las modificaciones a los emparejamientos originales se hicieron para ayudar a un jugador a obtener una norma o un título directo, se podrá enviar un informe a la Comisión de Calificación para que inicie un procedimiento disciplinario ante el Comité de Ética.



Orden inicial

Antes de comenzar el torneo, se asigna a cada jugador una medida de su fuerza. La fuerza se representa habitualmente utilizando las listas de valoración de jugadores. Si una lista de valoración está disponible para todos los participantes, se debería usar esa lista.

Es recomendable verificar todas las valoraciones proporcionadas por los jugadores. Si no existe una valoración fiable para un jugador, el árbitro deberá hacer una estimación lo más precisa posible.

Antes de la primera ronda, los jugadores son ordenados en base a y en el orden en el que se enuncian

a) Rating

b) Título FIDE (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-sin título)

c) alfabéticamente

Este orden se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el mayor recibe el #1, etc.



Si, por alguna razón, los datos utilizados para realizar el orden no son correctos, pueden ser ajustados en cualquier momento. Los números de emparejamiento podrán ser reasignados de acuerdo con las correcciones, pero solo en las tres primeras rondas. No se permitirá modificar los números de emparejamiento tras la cuarta ronda.



Inscripciones tardías

De acuerdo a las Reglas de Torneos FIDE, cualquier participante que no ha llegado a la sede de una competición FIDE antes de la hora determinada para el sorteo será excluido del torneo a menos que se presente en la sede antes de realizar el emparejamiento de una ronda. Podrá hacerse una excepción en el caso de un jugador registrado que ha avisado con antelación y por escrito que llegará tarde.



Si el árbitro principal decide admitir a un jugador recién llegado,

- a. si la hora para la que el jugador ha avisado que llegará es a tiempo para el comienzo de la primera ronda, al jugador se le asignará un número de emparejamiento y se emparejará de la forma habitual.
- b. si la hora para la que el jugador ha avisado que llegará es a tiempo para la segunda (o tercera) ronda (Entrada Tardía), entonces el jugador no será emparejado para las rondas en las que no podrá jugar. A cambio, no recibirá puntos por las partidas no jugadas (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa), se le asignará un número de emparejamiento y será emparejado solo cuando haya llegado.



Si hay entradas tardías, los Números de Emparejamiento que fueron asignados al inicio del torneo se consideran provisionales. Los Números de Emparejamiento definitivos solo se asignan cuando la Lista de Participantes se cierra y las correcciones se realizarán en las tablas de resultados.



Reglas de emparejamiento, color y publicación

Las partidas aplazadas se considerarán como tablas solo a efectos de emparejamiento.

Un jugador que se ausente sin avisar al árbitro se considerará retirado, salvo que la ausencia se explique con argumentos válidos antes de que el siguiente emparejamiento sea publicado.



Los jugadores que se retiren del torneo no se volverán a emparejar.

Los jugadores que se sabe con antelación que no jugarán en una determinada ronda no serán emparejados y recibirán cero puntos (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa).



Cuando la secuencia de colores se utilice para algo, solo contarán las partidas jugadas.

Por ejemplo, un jugador con el historial de NBN=B (p.ej. Partida no válida en la ronda 4) se tratará como si su historial fuera =NBNB.

BN=BN contará como =BNBN,

NBB=N=B como ==NBBNB etc.



Dos jugadores emparejados que no jueguen su partida, podrán ser emparejados de nuevo juntos en una futura ronda.



Los resultados de una ronda se publicarán en el lugar habitual de comunicación de resultados a la hora anunciada, de acuerdo al calendario del torneo



Si

- a. un resultado se registró incorrectamente, o
- b. una partida se jugó con los colores incorrectos, o
- c. el rating de un jugador se tiene que corregir (y posiblemente recalcularse los números de emparejamiento como en C.04.2.C.3),

y el jugador lo comunica al árbitro en un espacio de tiempo determinado después de la publicación de los resultados, la nueva información se utilizará para la clasificación y los emparejamientos de la siguiente ronda.

El límite de tiempo se indicará en el calendario del torneo. Si la notificación del error se realiza después del emparejamiento, pero antes del final de la siguiente ronda, afectará al emparejamiento a realizar en el futuro-.

Si la notificación del error se realiza después de terminar la siguiente ronda, la corrección se realizará después del torneo y solo para la evaluación del torneo.



Cuando se completa un emparejamiento, se ordena antes de publicarlo. Los criterios de ordenación son (con prioridad descendente)

- a. la puntuación del jugador con mayor clasificación en el emparejamiento en cuestión;
- b. la suma de los puntos de ambos jugadores en el emparejamiento en cuestión;
- c. el orden de acuerdo al Orden Inicial

Una vez publicados, los emparejamientos no se modificarán salvo que violen C.04.1.b (Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez).



C.04.3 Sistema Holandés FIDE

Versión aprobada en el 87º Congreso FIDE en Bakú 2016

<https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Manual-2019-Feda-v1.pdf> (Páginas 69-96)

<https://handbook.fide.com/chapter/C0403>

https://pairings.fide.com/images/stories/downloads/appendix_p_approved.pdf



Elaboración de torneo sistema suizo a 7 rondas con participantes del curso

- Programa Swiss Manager

SISTEMAS DE DESEMPATE

Hugo Humberto Arroyo Arce
Árbitro Internacional



- El sistema de desempate se decidirá por adelantado y se publicará antes del inicio del torneo. El árbitro debe aclarar las reglas de cálculo de los sistemas de desempate para los niños y los espectadores. Si fallan todos los empates, el desempate se hará por sorteo.



- Las partidas de desempate es el mejor sistema, pero no siempre es el apropiado, ya que requiere un tiempo adicional. Sin embargo, se recomienda que las partidas de desempate se apliquen en el caso del primer lugar en el campeonato o lugares clasificatorios.



Sistemas de desempate recomendados

Se recomienda la siguiente aplicación de los sistemas de desempate según los distintos tipos de torneos, y se recomienda que se apliquen en el orden indicado



Round-Robin individual

- Resultado particular
- El mayor número de victorias (incluidas las incomparecencias)
- Sonneborn-Berger
- Sistema Koya

Torneo por equipos Round-Robin

- Puntos match
- Puntos de partidas
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

Torneo suizo Individual

(cuando no todos los jugadores tienen rating)

- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Resultado particular
- Número de victorias (incluidas incomparecencias)
- Mayor número de victorias con piezas negras

Torneo suizo Individual

(cuando todos los jugadores tienen rating)

- Buchholz -1
- Buchholz
- Resultado particular
- AROC
- Número de victorias (incluidas incomparecencias)
- Número de victorias con piezas negras
- Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)
- Sonneborn-Berger

Torneos suizos por equipos:

- Puntos match
- Puntos de partidas
- Resultado particular
- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

Cómo se calculan los desempates

A efectos de desempate, todas las partidas no jugadas en las hay jugadores involucrados indirectamente (incomparecencia de los rivales), se considera que se han entablado.



Un jugador que no tiene rival será considerado como si hubiera jugado contra un oponente virtual que tiene el mismo número de puntos al comienzo de la ronda, y que entabla el resto de rondas. Para la propia ronda la incomparecencia será considerada como un resultado normal.

Esto lo da la fórmula:

$$S_{von} = S_{PR} + (1 - S_{fPR}) + 0,5 * (n - R)$$

donde para el jugador P que no jugó en la ronda R:

- n = número de rondas completadas
- S_{von} = puntuación del oponente virtual después de la ronda n
- S_{PR} = puntuación de P antes de la ronda R
- S_{fPR} = puntuación por incomparecencia de P en la ronda R



Desempates más utilizados

Valoración media de los oponentes.

- La valoración media de los oponentes (ARO) es la suma de las valoraciones de los rivales de un jugador, dividida por el número de partidas jugadas.
- El corte de valoración media de los oponentes (AROC) es el promedio de las valoraciones de los rivales, con exclusión de uno o más jugadores, empezando por el rival con más baja valoración.



Encuentro directo

- Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, se utiliza la suma de los puntos de estos encuentros. El jugador que haya conseguido más puntos quedara primero y así sucesivamente.

Sistema Buchholz

- El Sistema de Buchholz es la suma de las puntuaciones de cada uno de los rivales de un jugador.
- Buchholz mediano: se eliminan la puntuación más alta y la más baja de los rivales.
- Buchholz mediano 2: es la puntuación Buchholz eliminando las 2 más altas y las 2 más bajas de los rivales.
- Buchholz -1: es la puntuación Buchholz eliminando la puntuación más baja de los rivales.
- Buchholz -2 es la puntuación Buchholz eliminando las dos puntuaciones más bajas de los rivales.



Sonneborn-Berger

- Sonneborn-Berger para Torneos Round Robin Individuales es la suma de las puntuaciones de los oponentes a los que un jugador ha derrotado (incluidas las victorias por incomparecencia) más la mitad de los puntos de los jugadores con quien ha hecho tablas.

Número de partidas jugadas con piezas negras

El mayor número de partidas jugadas con piezas negras

(Las partidas no jugadas se contarán como jugadas con las piezas blancas.)



Sistema Koya de Torneos Round-Robin

- Es el número de puntos conseguidos contra todos los oponentes que han conseguido el 50% o más de los puntos (incluidos las ganadas por incomparecencia).

HUGO
HUMBERTO
ARROYO ARCE

- 4646543282
- afhugoarroyo@hotmail.com
- Al Hugo Arroyo (Facebook y Youtube)

