

## Sistemas de Competencia

### 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.**

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.

#### Emparejamientos completos según rondas.

PARA 3 ó 4 JUGADORES		
Ronda	Pareos	
1	1-4	2-3
2	4-3	1-2
3	2-4	3-1

PARA 5 ó 6 JUGADORES			
Ronda	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

PARA 7 u 8 JUGADORES				
RONDA	PAREOS			
1	1-8	2-7	3-6	4-5
2	8-2	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

PARA 9 ó 1 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

Doble Ronda. En este caso, se recomienda invertir el orden de las dos últimas rondas de cada ciclo para evitar que se jueguen 3 partidas consecutivos con el mismo color. Esto no funciona para un torneo de 4 jugadores.

## Sistema Suizo Holandés

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 (salvo que se haya indicado que este criterio haya sido sustituido por otro)

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

1. 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.
2. 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.

3. 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**

1. Las partidas aplazadas se considerarán como tablas solo a efectos de emparejamiento.
2. 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.
3. Los jugadores que se retiren del torneo no se volverán a emparejar.
4. 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).
5. 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 =NBNB, NBB=N=B como ==NBBNB etc.
6. Dos jugadores emparejados que no jueguen su partida, podrán ser emparejados de nuevo juntos en una futura ronda.
7. 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.
8. Si
  - a. un resultado se registró incorrectamente, o
  - b. una partida se jugó con los colores incorrectos, o
  - c. la valoración 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.
9. 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
  10. 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](https://pairings.fide.com/images/stories/downloads/appendix_p_approved.pdf)

## Sistema de desempate

- 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.

### El sistema de desempate en torneos suizos:

- Buchholz-1 (la suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador menos la más baja del oponente)
- El sistema Buchholz (la suma de los puntos de cada uno de los oponentes de un jugador)
- Mayor número de victorias.
- El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugadas contarán como jugados con Blancas).

### Los desempates en los torneos Round-Robin:

- Mayor número de victorias.
- Sonneborn-Berger (la suma de las puntuaciones de los oponentes que un jugador a los que ha vencido y la mitad de las puntuaciones de los jugadores con los que ha hecho tablas).
- Sistema Koya (el número de puntos logrados contra todos los oponentes que han alcanzado el 50% o más de la puntuación total)
- El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugados se contarán como jugados con blancas)

## Reglas de desempates.

### Elección del sistema de desempate

- La elección del sistema de desempates de un torneo se hará de antemano y se dará a conocer antes del inicio del torneo. Si todos los desempates fallan, se resolverá por sorteo.
- El play-off es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado. Por ejemplo, puede que no haya tiempo suficiente.
- La lista de todos los demás sistemas de desempate usados comúnmente se da en orden alfabético. Los jugadores serán clasificados en orden descendente del sistema respectivo.

### Partida(s) de desempate

- Se debe reservar tiempo suficiente para llegar a un resultado final.
- El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben determinarse de antemano antes de empezar el torneo.
- Todas las eventualidades deben estar recogidas en las bases.
- Se recomienda que los play-offs solo se organicen para determinar el primer puesto, un campeonato o plazas clasificatorias.
- Cada puesto en la clasificación será asignado de acuerdo con el play-off, cuando los puestos restantes se estén decidiendo con este sistema. Por ejemplo: tres jugadores empatan, el número 1 gana el play-off, el número 2 acaba segundo y el número 3 tercero. Entonces el número 2 recibe el segundo premio.
- Si dos jugadores empatan después de haberse decidido el primer puesto, compartirán el premio en metálico que tuvieron asignado. Por ejemplo: cuatro jugadores empatan y se organiza un play-off. Los jugadores 3 y 4 perdedores de la semifinal compartirán el tercer y cuarto puesto a partes iguales.
- Si el tiempo está supeditado a una ceremonia de clausura, las partidas entre los jugadores potencialmente implicados en dichos empates en la última ronda pueden programarse para que empiecen antes que el resto de las partidas.
- Si hay un play-off, comenzará después de un descanso de al menos 30 minutos después de la última partida que implique a jugadores en el play-off. Si hay fases posteriores, habrá un descanso de 10 minutos entre las fases.
- Cada partida será supervisada por un árbitro. Si hay una disputa, el asunto se remitirá al árbitro principal. Su decisión será definitiva.
- Los colores iniciales se determinarán mediante sorteo en todos los casos.
- Lo siguiente es un ejemplo en el que el tiempo para el play-off está restringido de alguna manera.



- Si dos jugadores deben jugar un match de desempate, se juega un mini encuentro con un ritmo de 3 minutos para la partida entera con 2 segundos de incremento por jugada desde el primer movimiento. Si el match queda empatado. Se sortean de nuevo los colores. El ganador será el que gane una partida. Después de cada partida impar los colores se alternan.
- Tres jugadores deben jugar un match de desempate: Se juega un round-robin a una vuelta con el ritmo definido en 1.a. Si los tres jugadores empatan de nuevo: Se utiliza el siguiente desempate (ver G.) y el jugador que queda último se elimina. El procedimiento es entonces como en 1.a.
- Si cuatro jugadores deben tomar parte en el play-off se juega una eliminatoria. Los emparejamientos se deciden por sorteo. Habrá dos matches de eliminación con el ritmo descrito en 1.a
- Si deben tomar parte cinco o más jugadores en el play-off se ordenan en el siguiente desempate (ver G.) y todos menos los cuatro de arriba son eliminados.
- Se reserva el derecho a hacer los cambios necesarios.
- Si sólo están implicados en el play-off dos jugadores pueden jugar a un ritmo más lento, si el tiempo lo permite, por acuerdo entre el árbitro principal y el organizador.

#### **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.

#### **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.

### **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 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).
- El sistema Koya ampliado Si el empate continúa, el sistema Koya puede ser ampliado, paso a paso, para incluir grupos de puntuación con menos del 50%, o reducir, paso a paso, para excluir a jugadores que tienen el 50% (incluidas las ganadas por incomparecencia) y después puntuaciones superiores.

### **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.

### **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.
- Sonneborn-Berger para Torneos Round Robin Individuales a doble vuelta es la suma de las puntuaciones de las 2 partidas de los oponentes a los que un jugador ha derrotado (incluidas las victorias por incomparecencia) multiplicado por la puntuación obtenida por ese oponente
- Sonneborn-Berger para Torneos de Equipos es la suma de multiplicar la puntuación hecha por cada equipo adversario por el resultado hecho contra ese equipo. Ejemplo: En las Olimpiadas de Ajedrez la suma de Los puntos de Sonneborn-Berger se calculan de la siguiente manera: puntos de encuentro de cada oponente, excluyendo al oponente que anotó el número más bajo de puntos, multiplicado por el número de puntos de partida conseguidos contra este oponente.

### **Competiciones por Equipos**

- Puntos de encuentro en competiciones por equipos decididas por puntos de tablero. Por ejemplo: 2 puntos por cada encuentro ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente. 1 punto por cada encuentro empatado. 0 puntos por cada encuentro perdido.

- Puntos de tablero en las competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro. El desempate se deshace determinando la cantidad total de puntos conseguidos por todo el equipo.

### 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:

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

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
- SPR = puntuación de P antes de la ronda R
- SfPR = puntuación por incomparecencia de P en la ronda R

Ejemplo: en la ronda 3 de un torneo de nueve rondas, el jugador P no se presenta. La puntuación del jugador P después de 2 rondas es de 1.5. La puntuación de su oponente virtual es:  $S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2,5$  después de la ronda 3  $S_{von} = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (9 - 3) = 5,5$  al finalizar el torneo.

### **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

#### **Equipo Round-Robin Torneos: -**

- Puntos de encuentro (si se ha decidido por puntos de partida)
- Puntos de partidas (si se ha decidido por puntos de encuentro)
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

#### **Torneo suizo Individual (cuando no todos los jugadores están valorados):**

- 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 están valorados)**

- 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 de encuentro (si se ha decidido por puntos de partida)
- Puntos de partidas (si se ha decidido por puntos de encuentro)
- Resultado particular
- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

