

## C.04.2 REGLAS GENERALES DE GESTIÓN DEL SISTEMA SUIZO

### A Sistemas de emparejamiento

- 1 El sistema de emparejamiento utilizado en un torneo valorado por la FIDE será o bien uno de los Sistemas Suizos publicados por la FIDE o bien una detallada descripción de las reglas que se presentarán explícitamente a los participantes.
- 2 Cuando el Árbitro envíe el informe de un torneo a la FIDE declarará cuál de los sistemas oficiales de la FIDE ha utilizado. Si ha utilizado otro sistema, remitirá sus reglas a la FIDE para que sean examinadas por el Comité de Emparejamientos por Sistema Suizo.
- 3 Se aceptarán métodos acelerados siempre que el organizador lo haya anunciado por anticipado y no favorezcan a ningún jugador.
- 4 Las Reglas de Sistema Suizo de la FIDE emparejan a los jugadores de una forma imparcial y objetiva, y árbitros o programas informáticas diferentes deberían producir los mismos emparejamientos.
- 5 No se permite alterar los emparejamientos correctos para favorecer a ningún jugador.

Allí donde se compruebe que se modificaron los emparejamientos originales para que un jugador obtuviera una norma, se podrá enviar un informe a la Comisión de Calificación para que inicie medidas disciplinarias a través de la Comisión de Ética.

### B Orden inicial

- 1 Antes del comienzo del torneo se asignará a cada jugador una medida de su nivel de juego. El nivel de juego se representa normalmente por las listas de valoración de los jugadores. Si hay disponible una lista de valoración con todos los jugadores participantes, debería ser ésta la que se utilice.

Es recomendable verificar todas las valoraciones proporcionadas por los jugadores. Si no se conoce una valoración fiable de un jugador, los árbitros deberían hacer una estimación lo más ajustada posible.

- 2 Antes del comienzo de la primera ronda se clasifican todos los jugadores según estos criterios:
  - a. Nivel de juego (valoración).
  - b. Título FIDE (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-no titulado).
  - c. Alfabéticamente (salvo que se haya establecido previamente que este criterio se sustituiría por otro).
- 3 Esta clasificación se utilizará para asignar los números de emparejamiento: el más alto recibe el nº 1, etc.

### C Incorporaciones tardías

- 1 Según las Reglas de Torneos FIDE, cualquier posible participante que no llegue a la sede de una competición de la FIDE antes de la hora prevista para el sorteo será excluido del

torneo, siempre y cuando no se presente con tiempo suficiente, antes de emparejar la próxima ronda.

Se podrá hacer una excepción en el caso de un jugador ya apuntado que avise por escrito con antelación de que llegará inevitablemente tarde.

- 2 En el caso de que el Árbitro Principal decida admitir una incorporación tardía,
  - Si el jugador notifica que llegará a tiempo para disputar la primera ronda, se le dará un número de emparejamiento y se le emparejará de la forma habitual.
  - Si el jugador notifica que llegará a tiempo para disputar sólo la segunda (o tercera) ronda, no se le emparejará para las rondas que no pueda jugar. Recibirá 0 puntos por cada ronda no jugada (salvo que las bases del torneo especifiquen otra cosa) y se le dará un número de emparejamiento apropiado y se le emparejará sólo cuando realmente llegue.
- 3 En estas circunstancias, los números de emparejamiento que se dieron al inicio del torneo se consideran provisionales. Los números de emparejamiento definitivos sólo se darán cuando la lista de participantes esté cerrada, momento en el que se harán las correcciones pertinentes en las tarjetas de resultados.

#### D Reglas de emparejamiento, color y publicación

- 1 Las partidas aplazadas se considerarán como tablas sólo a efectos de emparejamiento.
- 2 Ni los descansos ni los emparejamientos que no se hayan jugado realmente, al perderlos uno de los jugadores por incomparecencia, se tendrán en cuenta para el color. Tales emparejamientos se podrán repetir en rondas futuras.
- 3 Las partidas no jugadas no cuentan en ninguna situación en la que la secuencia de colores sea significativa. Así, por ejemplo, si un jugador tiene un historial de colores de NBN=B (es decir, partida no válida en la ronda 4), será tratado como si fuera =NBNB. BN=BN contará como =BNBN, NBB=N=B como ==NBBNB, etc.
- 4 El jugador que incomparezca sin notificárselo al árbitro será eliminado, salvo que explique la ausencia convenientemente antes de la publicación de los nuevos emparejamientos.
- 5 A los jugadores retirados del torneo no se les volverá a emparejar.
- 6 Los jugadores de los que se sepa que no van a jugar una ronda determinada, no serán emparejados en esa ronda y recibirán 0 puntos (salvo que las bases del torneo especifiquen otra cosa).
- 7 Los resultados de una ronda se publicarán en el lugar habitual a la hora anunciada en la programación del torneo.
- 8 Si después de la publicación de los resultados y dentro de un retraso dado apropiado, un jugador comunica al árbitro que
  - un resultado estaba mal escrito, o
  - una partida se jugó con los colores cambiados, o

- se ha de corregir la valoración de un jugador (y, posiblemente, también los números de emparejamiento como en C3),

Estos hechos se tendrán en cuenta para la elaboración de la clasificación y de los emparejamientos de la próxima ronda. Ese retraso dado apropiado se habrá establecido de antemano en la programación del torneo.

Si la notificación del error se realiza después del emparejamiento pero antes del final de la siguiente ronda, se tendrá en cuenta para los siguientes emparejamientos a realizar.

Si la notificación del error se realiza después del final de la siguiente ronda, la corrección se hará tras la finalización del torneo a efectos de valoración.

- 9 Una vez completados y antes de su publicación, hay que ordenar los emparejamientos.

Los criterios son (en prioridad descendente):

- la puntuación del mejor jugador involucrado;
- la suma de las puntuaciones de ambos jugadores;
- la clasificación inicial (C.04.2.B) del mejor jugador.

- 10 No se cambiarán los emparejamientos ya publicados, salvo que dos jugadores tuvieran que jugar por segunda vez.