

4.1 Reglas básicas para los Sistemas Suizos

4.2 Reglas generales de gestión para Torneos por Sistema Suizo

4.3 Sistema FIDE (Holandés)

4.4 Otros Sistemas de Emparejamiento homologados por FIDE

Se desaconseja el uso de estos sistemas, salvo que haya un programa homologado por la FIDE para ello (ver en el apéndice 4.A, el Anexo 3 "Listado de los programas homologados FIDE) con un verificador de emparejamientos gratuito (ver artículo 5 del mismo apéndice) capaz de verificar torneos realizados con ese sistema.

4.4.1 Sistema Dubov

4.4.2 Sistema Bursten

4.4.3 Sistema Lim

4.5 Sistemas acelerados homologados por FIDE

4.5.1 Aceleración Bakú

4.6 Equipos FIDE

Apéndice A Procedimiento de homologación

C.04 Reglas del sistema suizo FIDE

C.04.1 Reglas básicas para los Sistemas Suizos

Las siguientes reglas son válidas para todos los Sistemas Suizos salvo que en cada uno de ellos se diga lo contrario.

- a El número de rondas a jugar se especificará de antemano.
- b Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.
- c Si el número de jugadores a emparejar resulta ser impar, un jugador no será emparejado. Este jugador recibirá un Bye por Emparejamiento (BPE)¹: 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.
- d 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.
- e En general, los jugadores se emparejan frente a otros con la misma puntuación.
- f 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.

- g Ningún jugador recibirá el mismo color 3 veces consecutivas.

Cada sistema podrá hacer excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.

- h
 1. En general, un jugador recibirá el color con el que haya jugado menos partidas.
 2. 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.
- i Las reglas de emparejamiento deben ser claras para que la persona responsable de la misma pueda explicarlas.

C.04.2 Reglas generales de gestión para Torneos por Sistema Suizo

A Sistemas de Emparejamiento

- 1 El sistema de emparejamiento utilizado para un torneo evaluado FIDE será uno de los Sistemas Suizos FIDE publicados, o bien una detallada descripción de las reglas que serán explícitamente presentadas a los participantes.

¹ "Pairing Allocated Bye" (PAB) en el original

- 2 Cuando se envíe el torneo a la FIDE, el Árbitro declarará cuál de los Sistemas Suizos FIDE oficiales se ha utilizado. Si se ha utilizado otro sistema, el Árbitro enviará las reglas del sistema para que las verifique la Comisión de Sistemas de Emparejamientos y Programas (SPP).
- 3 Se aceptarán los sistemas acelerados si son anunciados con antelación por el organizador y no son parciales a favor de cualquier jugador.
- 4 Las Reglas de los Sistemas Suizos FIDE emparejan a los jugadores de forma objetiva e imparcial, diferentes árbitros o programas que sigan las reglas deberán obtener emparejamientos idénticos.
- 5 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.

B Orden inicial

- 1 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.
- 2 Antes de la primera ronda, los jugadores son ordenados en base a **y en el orden en el que se enuncian**²
 - [a] Fuerza (valoración)
 - [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)
- 3 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.

C 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 al jugador registrado que ha avisado con antelación que llegará tarde.
- 2 Si el Árbitro Principal decide admitir a un jugador recién llegado,
 - 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.
 - 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 los 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.

D 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 =BNBN, 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
 - un resultado se registró incorrectamente, o
 - una partida se jugó con los colores incorrectos, o
 - la valoración de un jugador se tiene que corregir (y posiblemente recalcularse los números de emparejamiento como en 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)
 - la puntuación del jugador con mayor clasificación en el emparejamiento en cuestión;
 - la suma de los puntos de ambos jugadores en el emparejamiento en cuestión;
 - el orden de acuerdo al Orden Inicial (C.04.2.B) del jugador con mayor clasificación en el emparejamiento en cuestión.
- 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

A Notas introductorias y definiciones

A.1 Listado de ranking inicial

Ver C.04.2.B (Reglas Generales de Gestión – Orden inicial)

A.2 Orden

Solo a efectos de emparejamientos, se clasificará a los jugadores ordenándolos de acuerdo a los siguientes criterios, y **en el orden en el que se enuncian**³

a puntuación

b números de emparejamiento asignados a los jugadores de acuerdo al listado de ranking inicial y sus subsiguientes modificaciones dependientes de entradas tardías o ajustes de valoración

A.3 Grupos de puntuación y emparejamiento

Un grupo de puntuación está compuesto normalmente por (todos) jugadores con la misma puntuación. La única excepción es el grupo de puntuación “unido” que se define en A.9.

Un grupo (de emparejamiento) es un grupo de jugadores a emparejar. Está compuesto por jugadores que vienen de un mismo grupo de puntuación (llamados jugadores residentes) y los jugadores que han quedado sin emparejar después de emparejar el grupo anterior.

Un grupo (de emparejamiento) es homogéneo si todos los jugadores tienen la misma puntuación; en caso contrario es heterogéneo.

Un (grupo de emparejamiento) restante es un subgrupo de un grupo heterogéneo, que contiene algunos de sus integrantes residentes (ver B.3 para más detalles).

A.4 Flotantes

a Un flotante descendente es un jugador que queda sin emparejar en un grupo, y por lo tanto es transferido al siguiente grupo.

En el grupo de destino, esos jugadores se llaman “jugadores descendidos” (JJDD como abreviatura).

b Después de que dos jugadores con diferente puntuación hayan jugado entre sí en una ronda, el jugador con mayor clasificación recibe un flotante descendente y el de menor clasificación un flotante ascendente.

Un jugador que, sea cual sea la razón, no juega una ronda, también recibe un flotante descendente.

A.5 Byes

Ver C.04.1.c (*Si el número de jugadores a emparejar resulta ser impar, un jugador no será emparejado. Este jugador recibirá un Bye por Emparejamiento: 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.*)

A.6 Diferencias y preferencias de color

La diferencia de color de un jugador es su número de partidas jugadas con blancas menos su número de partidas jugadas con negras.

La preferencia de color es el color que idealmente debería recibir el jugador en la siguiente partida. Se puede determinar para cualquier jugador que ha jugado al menos una partida.

a Se produce una preferencia de color absoluta cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que +1 o menor que -1, o cuando el jugador ha tenido el mismo color en las dos últimas partidas que haya jugado. La preferencia es a blancas cuando la diferencia es menor que -1 o cuando las dos

últimas partidas jugadas fueron con negras. La preferencia es a negras cuando la diferencia de color es mayor que +1 o cuando las dos últimas partidas jugadas fueron con blancas.

- b Se produce una preferencia de color fuerte cuando la diferencia de color de un jugador es +1 (preferencia a negras) o -1 (preferencia a blancas).
- c Se produce una preferencia de color leve cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia alternar el color respecto a la última partida jugada.
- d Los jugadores que no han jugado ninguna partida no tienen preferencia de color (se concede la preferencia a su oponente).

A.7 Mejores jugadores

Los mejores jugadores son aquellos que han obtenido más del 50% de todos los puntos posibles al emparejar la última ronda de un torneo.

A.8 Diferencia de Puntuación del Emparejamiento (DPE)

El emparejamiento de un grupo se compone de los emparejamientos y los flotantes descendentes.

Su Diferencia de Puntuación del Emparejamiento es la lista de diferencias de puntuación (DP, ver más adelante), ordenadas de mayor a menor.

Para cada pareja en el emparejamiento la DP se define como el valor absoluto de la diferencia entre las puntuaciones de los dos jugadores que constituyen la pareja.

Para cada flotante descendente, la DP se define como la diferencia entre la puntuación del flotante descendente y un valor artificial que es un punto menor que la puntuación del jugador con menor clasificación del grupo actual (aunque esto produzca un valor negativo).

Nota: El valor artificial definido aquí se eligió para que fuera estrictamente menor que la menor puntuación del grupo, y suficientemente genérico para que sirva para diferentes sistemas de puntuación y presencia de grupos inexistentes, vacíos o con pocos jugadores que puedan venir después del actual.

Las DPE se comparan lexicográficamente (por ejemplo, sus respectivas DP se comparan de uno a uno del primero al último- y en la primera DP que sea diferente, la menor define la DPE inferior).

A.9 Previsión de emparejamiento de una ronda

El emparejamiento de una ronda se completa si todos los jugadores (excepto como máximo uno, que recibe el bye por emparejamiento) se han emparejado y se han cumplido los criterios C1-C3.

Si no es posible completar el emparejamiento de una ronda, el árbitro decidirá qué hacer. En otro caso, el proceso de emparejamiento comienza con el grupo de puntuación superior y continúa grupo a grupo hasta que todos los grupos, en orden descendente, se hayan utilizado y el emparejamiento de una ronda se complete.

Sin embargo, si, durante el proceso, los flotantes descendentes (posiblemente ninguno) producidos por el grupo emparejado inmediatamente anterior junto con los jugadores restantes, no permiten completar el emparejamiento de una ronda, se sigue un diferente proceso. El último grupo emparejado se llama Penúltimo Grupo de Puntuación (PGP). La puntuación de sus jugadores residentes se llama la puntuación “de unión”. Todos los jugadores con una puntuación inferior a la “de unión” constituyen el grupo especial “unido” mencionado en A.3.

El proceso de emparejamiento continúa rehaciendo el emparejamiento del PGP. Sus flotantes descendentes, junto con los jugadores del grupo unido, constituyen el Último Grupo Unido (UGU), cuyo emparejamiento concluirá el emparejamiento de la ronda.

Nota: Independientemente del camino seguido, la asignación del bye por emparejamiento (ver C.2) es parte del proceso de emparejar el último grupo

La Sección B describe el proceso de emparejamiento de un grupo.

La Sección C describe todos los criterios que tiene que cumplir el emparejamiento de un grupo.

La Sección E describe las reglas de asignación de colores que determinan qué jugadores jugarán con blancas.

B Proceso de emparejar un grupo

B.1 Definición de parámetros

- a M_0 es el número de JJDD que vienen del grupo anterior. Puede ser cero.
- b $MaxPairs$ es el número máximo de parejas que se pueden producir en este grupo (ver C.5.)
Nota: $MaxPairs$ es normalmente el número de jugadores dividido entre dos y redondeado por defecto. Sin embargo, si, por ejemplo, M_0 es mayor que el número de jugadores residentes, $MaxPairs$ será como máximo igual al número de jugadores residentes.
- c M_1 es el valor máximo de JJDD que se pueden emparejar en el grupo (ver C.6).
Nota: M_1 es normalmente igual al número de JJDD que vienen del grupo anterior, que puede ser cero. Sin embargo, si, por ejemplo, M_0 es mayor que el número de jugadores residentes, M_1 es como máximo igual al número de jugadores residentes. Por supuesto, M_1 nunca puede ser mayor que $MaxPairs$

B.2 Subgrupos (composición original)

Para hacer el emparejamiento, cada grupo se divide normalmente en dos subgrupos llamados S1 y S2. S1 contiene inicialmente N_1 jugadores (ordenados de acuerdo a A2), donde N_1 es M_1 (en un grupo heterogéneo) o $MaxPairs$ (en todos los demás casos).

S2 contiene inicialmente el resto de jugadores residentes.

Cuando M_1 es menor que M_0 , algunos JJDD no se incluyen en S1. Los JJDD excluidos (en total serán $M_0 - M_1$), no son parte de S1 ni de S2, y se dice que están en el *Limbo*.

Nota: los jugadores que están en el Limbo no se pueden emparejar en el grupo y son por lo tanto candidatos a flotar nuevamente.

B.3 Preparación del candidato

Los jugadores de S1 se emparejan con los de S2; el primero de S1 con el primero de S2, el segundo de S1 con el segundo de S2, etc.

En un grupo homogéneo: las parejas formadas como se ha explicado previamente y todos los jugadores que quedan sin emparejar (candidatos a ser flotantes descendentes) constituyen un (emparejamiento) candidato.

En un grupo heterogéneo: las parejas formadas como se ha explicado previamente serán M_1 JJDD de S1 con M_1 jugadores residentes de S2. Esto se llama el Emparejamiento-JJDD. Los restantes jugadores residentes (si los hay), producen el restante (ver A.3), que se empareja entonces como si fuera un grupo homogéneo.

Note: Puede que M_1 sea cero. En este caso, S1 estará vacío y los JJDD estarán todos en el Limbo. Por ello, el emparejamiento del grupo heterogéneo se hará directamente en el restante.

El (emparejamiento) candidato de un grupo heterogéneo se compone del Emparejamiento-JJDD y el candidato del restante. Todos los jugadores que están en el Limbo son candidatos a ser flotantes descendentes.

B.4 Evaluación del candidato

Si el candidato creado según lo descrito en B.3, cumple con todos los criterios absolutos y de finalización (del C.1 al C.4), y se cumplen todos los criterios de calidad del C.5 al C.19, el candidato es “perfecto” y se acepta (inmediatamente). En otro caso, se aplica B.5 para encontrar un candidato perfecto; o si no existe tal candidato, se aplica B.8.

B.5 Acciones a realizar cuando el candidato no es perfecto

La composición de S1, Limbo y S2 tiene que ser alterada de tal forma que se produzca un nuevo candidato.

El artículo B.6 (para grupos homogéneos y restantes) y B.7 (para grupos heterogéneos), definen la secuencia precisa de alteraciones que se deberán aplicar.

Después de cada alteración se creará un nuevo candidato (ver B.3) y será evaluado (ver B.4)

B.6 Alteraciones en grupos homogéneos o restantes

Alterar el orden de los jugadores de S2 con una transposición (ver D.1). Si no se pueden realizar más transposiciones en S2 para el actual S1, alterar el S1 y S2 original (ver B.2) aplicando un intercambio de jugadores residentes entre S1 y S2 (ver D.2) y reordenar los nuevos subgrupos S1 y S2 de acuerdo con A.2.

B.7 Alteraciones en grupos heterogéneos

Aplicar en el restante las mismas reglas utilizadas para grupos homogéneos (ver B.6)

Nota: Los subgrupos originales del restante, que se utilizarán para el resto del proceso de emparejamiento, son los formados inmediatamente después del Emparejamiento JJDD. Se llaman S1R y S2R (para evitar cualquier confusión con los subgrupos S1 y S2 del grupo heterogéneo completo).

Si no hay disponibles más transposiciones e intercambios para S1R y S2R, alterar el orden de los jugadores en S2 con una transposición (ver D.1), creando un nuevo Emparejamiento-JJDD y posiblemente un nuevo restante (que se procesará como se ha descrito anteriormente).

Si no hay disponibles más transposiciones para el actual S1, alterar, si es posible (por ejemplo, si hay un Limbo), el S1 original y el Limbo (ver B.2), aplicando un intercambio de JJDD entre S1 y el Limbo (ver D.3), reordenando el recientemente formado subgrupo S1 de acuerdo con A.2 y restaurando S2 a su composición original.

B.8 Acciones cuando no exista un candidato perfecto

Elegir el mejor candidato disponible. Para ello, considera mejor un candidato que otro si cumple mejor los criterios de calidad (C5-C19) de mayor prioridad; o, si todos los criterios de calidad se satisfacen, se ha generado antes que otro en la secuencia de candidatos (ver B.6 ó B.7).

C Criterios de emparejamiento

Criterios absolutos

Ningún emparejamiento violará los siguientes criterios absolutos:

C.1 ver C.04.1.b (*Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.*)

C.2 ver C.04.1.d (*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.*).

C.3 Los jugadores que no sean mejores jugadores (ver A.7) con la misma preferencia de color absoluta (ver A.6.a) no se enfrentarán (ver C.04.1.f y C.04.1.g).

Criterio de finalización

C.4 Si el grupo actual es el PGP (ver A.0): seleccionar el grupo de flotantes para completar el emparejamiento de la ronda.

Criterios de calidad

Para obtener el mejor emparejamiento posible para un grupo, cumplir lo máximo posible los siguientes criterios, que se dan en prioridad descendente:

C.5 Maximizar el número de parejas (equivalente a: minimizar el número de flotantes descendentes).

C.6 Minimizar la DPE (esto significa básicamente: maximizar el número de JJDD emparejados; y, en la medida de lo posible, emparejar a aquellos con mayor puntuación).

- C.7 Si el grupo actual no es ni el PGP ni el UGU (ver A.9): seleccionar a los flotantes descendentes en orden para primero maximizar el número de parejas y a continuación minimizar la DEP (ver C.5 y C6) en el siguiente grupo (solo en el siguiente grupo).
- C.8 Minimizar el número de mejores jugadores u oponentes de mejores jugadores que reciben una diferencia de color mayor de +2 o menores de -2.
- C.9 Minimizar el número de mejores jugadores u oponentes de mejores jugadores que reciben el mismo color 3 veces consecutivas.
- C.10 Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color.
- C.11 Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte.
- C.12 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante descendente como en la ronda anterior.
- C.13 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante ascendente como en la ronda anterior.
- C.14 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante descendente como hace dos rondas.
- C.15 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante ascendente como hace dos rondas.
- C.16 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante descendente como en la ronda anterior.
- C.17 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante ascendente como en la ronda anterior.
- C.18 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante descendente como hace dos rondas.
- C.19 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante ascendente como hace dos rondas.

D Reglas para crear secuencialmente los emparejamientos

Antes de realizar ninguna transposición o intercambio, todos los jugadores del grupo se etiquetan con un número secuencial del grupo (NSG) que representa su orden de clasificación (de acuerdo a A.2) dentro del grupo (por ejemplo, 1, 2, 3, 4, ...).

D.1 Transposiciones en S2

Una transposición es un cambio en el orden del NSG (que representa a jugadores residentes) en S2.

Todas las transposiciones posibles se ordenan de acuerdo con el valor lexicográfico de sus primeros N1 NSG, donde N1 es el número de NSG en S1 (el resto de NSG de S2 se ignoran en este contexto, porque representan a jugadores candidatos a constituir un restante en el caso de un grupo heterogéneo; o candidatos a ser flotantes descendentes en un grupo homogéneo – por ejemplo en un grupo homogéneo de 11 jugadores, es 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transposiciones); si el grupo es heterogéneo con dos JJDD, es: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transposiciones)).

D.2 Intercambios en grupos homogéneos o restantes (S1 original ↔ S2 original)

Un intercambio en un grupo homogéneo (también llamado intercambio de residentes) es un intercambio de dos grupos de igual tamaño de NSG (que representan a jugadores residentes) entre el S1 original y el S2 original.

Para ordenar todos los intercambios posibles, se aplican las siguientes reglas de comparación entre dos intercambios de residentes en el orden en el que se expresan (por ejemplo, si una regla no diferencia entre dos intercambios, aplicar la siguiente).

La prioridad se otorga al que cumpla:

- a El menor número de NSG intercambiados (por ejemplo, intercambiar un único NSG es mejor que intercambiar dos).
- b La menor diferencia de la suma de NSGs movidos del S2 original a S1 y la suma de de los NSG movidos del S1 original a S2 (por ejemplo, en un grupo que contiene 11 jugadores, intercambiar el

6 con el 4 es mejor que intercambiar el 8 con el 5; de forma similar intercambiar al 8 y 6 con el 4 y 3, es mejor que intercambiar al 9 y 8 con el 5 y el 4; etc).

- c El mayor NSG diferente de entre los movidos del S1 original a S2 (por ejemplo, mover al 5 de S1 a S2 es mejor que mover al 4; de forma similar, 5-2 es mejor que 4-3; 5-4-1 es mejor que 5-3-2; etc).
- d El menor NSG diferente de entre los movidos del S2 original a S1 (por ejemplo, mover al 6 de S2 a S1 es mejor que mover al 7; de forma similar, 6-9 es mejor que 7-8; 6-7-10 es mejor que 6-8-9; etc).

D.3 Intercambios en grupos heterogéneos (S1 original ↔ Limbo original)

Un intercambio en un grupo heterogéneo (también llamado intercambio-JJDD), es un intercambio de dos grupos de igual tamaño de NSG (que representan a JJDD) entre el S1 original y el Limbo original.

Para ordenar todos los intercambios-JJDD posibles, se aplican las siguientes reglas de comparación entre dos intercambios de JJDD en el orden en el que se expresan (por ejemplo, si una regla no diferencia entre dos intercambios, aplicar la siguiente) a los jugadores que hay en el nuevo S1 después del intercambio

La prioridad se otorga al intercambio que cree un S1 que cumpla:

- a La mayor diferencia de puntuación entre los jugadores representados por su NSG (esto se cumple automáticamente al cumplir con el criterio C.6 que solicita minimizar la DPE de un grupo)
- b El valor lexicográfico mínimo de NSG (ordenado de forma ascendente).

Toda vez que se ha establecido una ordenación, cualquier aplicación de las reglas D.1, D.2 ó D.3, cogerá el siguiente elemento de acuerdo a la ordenación.

E Criterios de asignación de colores

Color inicial

Es el color que se determina por sorteo antes del emparejamiento de la primera ronda.

Para cada pareja aplicar los siguientes criterios (en prioridad descendente):

- E.1 Otorgar ambas preferencias de color.
- E.2 Otorgar la preferencia de color más fuerte. Si ambas son absolutas (mejores jugadores, ver A.7), otorgar la diferencia de color más amplia (ver A.6).
- E.3 De acuerdo con C.04.2.D.5, alternar los colores respecto a la última ronda en la que un jugador tuvo blancas y el otro negras.
- E.4 Otorgar la preferencia del color del jugador con mayor clasificación.
- E.5 Si el jugador con mayor clasificación tiene un número de emparejamiento impar, otorgarle el color inicial; en otro caso otorgarle el color contrario.

Nota: Considerar siempre las secciones C.04.2.B/C (Orden inicial/Inscripciones tardías) para gestionar adecuadamente los números de emparejamiento.

C.04.4 Otros sistemas de emparejamiento homologados por FIDE

Se desaconseja el uso de estos sistemas, salvo que haya un programa homologado por la FIDE para ello (ver en el apéndice 4.A, el Anexo 3 “Listado de los programas homologados FIDE) con un verificador de emparejamientos gratuito (ver artículo 5 del mismo apéndice) capaz de verificar torneos realizados con ese sistema.

C.04.4.1 Sistema Dubov

Aprobado por la Asamblea General de 1997

Prólogo

El sistema suizo “Dubov” ha sido diseñado para maximizar un tratamiento justo de los jugadores. Esto significa que un jugador, teniendo una mayor performance de valoración que cualquier otro en un torneo, también debería tener más puntos.

Si la media de las valoraciones de todos los jugadores es casi igual, como en un torneo por sistema de liga, se cumplen los objetivos.

Como un sistema suizo es más o menos un sistema estadístico, sólo podrán alcanzarse estos objetivos en parte. La idea es intentar igualar la media de las valoraciones de todos los adversarios de los jugadores en un grupo de puntuación. Por lo tanto, el emparejamiento de una ronda enfrentará jugadores que hayan jugado antes con jugadores con valoración más baja, teniendo ahora mayor valoración.

1. Definiciones introductorias

- 1.1 "R" es la valoración de un jugador
- 1.2 "ARO" es la media de las valoraciones de los adversarios de un jugador. ARO se debe calcular después de cada ronda, como base para el emparejamiento.
- 1.3 La preferencia de color de un jugador es a blancas,
 - Si ha jugado antes más partidas con negras que con blancas.
 - Si ha jugado el mismo número de veces con blancas que con negras, pero en la ronda anterior ha jugado con negras.
- 1.4 La preferencia de color de un jugador es a negras,
 - Si ha jugado antes más partidas con blancas que con negras
 - Si ha jugado el mismo número de veces con blancas que con negras, pero en la ronda anterior ha jugado con blancas

2. Limitaciones del emparejamiento

Ver Reglas Básicas, sección C.04.1, artículos b, c, d, g, f

- 2.1 Excepto en la última ronda, un jugador no puede ser transferido a un grupo de puntuación superior dos veces seguidas ni más de tres veces (si el torneo tiene menos de 10 rondas) o cuatro veces (si el torneo tiene más de 9 rondas) durante el torneo.
- 2.2 Un jugador no será transferido del subgrupo de un color al del color contrario si esto transgrede las limitaciones C.04.1.f y C.04.1.g

3. Asignación de colores

Al emparejar dos jugadores, la asignación de colores se hará en orden de prioridad descendente:

- Asignar a ambos el color que les corresponde.
- Igualar el número de partidas jugadas con negras y blancas anteriormente.
- Alternar el color de ambos jugadores teniendo en cuenta la primera diferencia en su historial de color desde la ronda anterior hasta la primera ronda.
- Asignar blancas al jugador con mayor ARO.
- Asignar blancas al jugador con menor R.

4. Número de jugadores impar en el torneo

El jugador del grupo de puntuación más bajo que tenga el R más bajo, obtendrá el bye por emparejamiento. Si hay jugadores con el R más bajo en los dos subgrupos de color, entonces el jugador que obtenga el bye por emparejamiento debe tener preferencia al color dominante y en el caso de haber varios jugadores con el mismo R, el jugador que obtenga el bye por emparejamiento debe ser el que tenga mayor ARO.

5. Emparejamiento de la primera ronda

La lista de jugadores calculada anteriormente, es dividida en dos partes iguales: Los jugadores de la parte superior de la lista son colocados a la izquierda y los de la parte inferior, a la derecha. El primer jugador de la izquierda de la lista juega contra el primer jugador de la derecha de la lista, el segundo contra el segundo, etc. Después de esto, el color de las piezas será determinado por sorteo para uno de los emparejamientos, por ejemplo, para el primer emparejamiento.

En este caso, todos los jugadores con número impar tendrán el mismo color que el primer emparejamiento, y por tanto los jugadores con número par el color contrario.

Si el número de jugadores es impar, el último jugador obtendrá el bye por emparejamiento sin color.

Este procedimiento de emparejamiento lleva a idénticos resultados que los procedimientos usados con los otros sistemas suizos de la FIDE.

6. Procedimiento de emparejamiento estándar para el resto de rondas

6.1 Requisitos estándar *(Para casos especiales, ver el capítulo 7)*

El número de jugadores que tienen la misma puntuación es par y el número de jugadores que tienen preferencia a blancas y a negras es el mismo. Cada jugador del grupo de puntuación tiene por lo menos un posible adversario en el mismo grupo de puntuación.

6.2 Primer intento

Los jugadores que deberían jugar con las piezas blancas son ordenados según ARO de forma ascendente, en los casos en que ARO sea igual para los jugadores, el jugador con mas bajo R se ordenará mas alto. Si ARO y R coinciden completamente, los jugadores se ordenarán alfabéticamente.

Los jugadores que deberían jugar con las piezas negras son ordenados por R de forma descendente, si R es igual, el jugador con mayor ARO se ordenará mas alto. Si ARO y R coinciden completamente, los jugadores se ordenarán alfabéticamente.

Se escriben dos columnas, formando las parejas.

Por ejemplo:

Blancas (ARO)	Negras (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280

2340.5 **2260**

2344.6 **2250**

Entonces, se escriben los nombres de los jugadores, y solo se verifica un hecho – si los jugadores ya han jugado entre sí antes.

6.3 **Mejoras**

Si los jugadores ya se han enfrentado, entonces el jugador de “blancas” es emparejado con el primer jugador de “negras” del resto de las filas con el que no haya jugado antes.

Si la coincidencia es en la última fila para un grupo de jugadores con la misma puntuación, entonces se modifica la penúltima fila.

Si la coincidencia tiene lugar en la fila K de un grupo con la misma puntuación y todos los de “negras” del grupo inferior ya han jugado con el de “blancas” de la fila K, entonces cambiamos el emparejamiento en la fila K-1, si no funciona en la fila K-2, etc.

Si el de “blancas” de la fila K ya ha jugado con todos los de “negras”, le buscamos un adversario, empezando con el de “blancas” K+1 bajando hasta el final de la columna, y después, empezando con el de “blancas” K-1 bajando hasta el de “blancas” 1.

Los colores de los emparejamientos son asignados conforme a las reglas de asignación de colores.

6.4 **Flotantes**

El objetivo del procedimiento de emparejamiento es emparejar todos los jugadores del mismo grupo de puntuación.

Si esto no se puede conseguir, los jugadores que quedan sin emparejar son transferidos al siguiente grupo de puntuación inferior y tratados conforme al apartado 8.

Si hay necesidad de hacerlo, los flotantes deberían ser elegidos conforme a estas características en orden descendente de preferencia:

- a. El jugador no fue flotante de grupos de puntuación superiores y puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.
- b. El jugador no fue flotante de grupos de puntuación superiores y no puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.
- c. El jugador fue flotante de grupos de puntuación superiores y puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.
- d. El jugador fue flotante de grupos de puntuación superiores y no puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.

7. **Transferencia de jugadores para cumplir con el requisito del apartado 6**

Si los requerimientos del procedimiento de emparejamiento estandar no se cumplen en su totalidad se deberán realizar las siguientes transferencias en el orden que se indica a continuación.

7.1 Si un jugador ya se ha enfrentado con todos los jugadores de su mismo grupo de puntuación, un jugador del siguiente grupo de puntuación inferior que sea posible se transferirá al grupo de puntuación para ser emparejado siempre que no haya jugado antes con el jugador en cuestión y que pueda ser emparejado conforme a las reglas de asignación de colores.

El jugador transferido debería cumplir los siguientes requerimientos en prioridad descendente:

- a. La preferencia de color es la contraria a la preferencia del jugador en cuestión.
- b. Si hay que elegir, entonces se transferirá al jugador con mayor “R”.
- c. Si hay mas de un jugador con el mismo “R” entonces, se transferirá al que tenga el menor “ARO”.

7.2 Si el número de jugadores del grupo de puntuación es impar, un jugador del siguiente grupo de

puntuación inferior que sea posible será transferido al grupo de puntuación para ser emparejado, siempre que no haya jugado al menos con uno de los jugadores del grupo de puntuación superior y permita ser emparejado conforme a la regla de asignación de colores.

El jugador traspasado debería cumplir los siguientes requerimientos en prioridad descendente:

- a. Su preferencia de color será contraria al color dominante en el grupo de puntuación superior.
 - b. Si hay que elegir, entonces se transferirá al jugador con mayor "R".
 - c. Si hay mas de un jugador con el mismo "R" entonces, se transferirá al que tenga el menor "ARO".
- 7.3 Si el número de jugadores en el grupo de puntuación es par, y el número de "blancas" excede al de "negras" en "2n", entonces "n" jugadores de "blancas", que tengan el mas bajo "ARO", son transferidos al grupo de negras. Si su "ARO" es igual, es elegido el jugador con mayor "R". Si coincidieran completamente "ARO" y "R", la lista de jugadores se ordena alfabeticamente, la transferencia debe hacerse desde la mitad superior.
- 7.4 Si el número de jugadores con la misma puntuación es par y el número de "blancas" es menor que el número de "negras" en "2n", entonces "n" jugadores de "negras" que tengan el mas alto "ARO", son transferidos al grupo de blancas. Si su "ARO" es igual, será elegido el jugador con menor "R". Si coincidieran completamente "ARO" y "R", la lista de jugadores se ordena alfabeticamente, la transferencia debe hacerse desde la mitad superior.

8. Tratamiento de los flotantes

8.1 Prioridad del emparejamiento del flotante

A los flotantes con preferencia blancas se les ordena de acuerdo con el apartado 6.2

A los flotantes con preferencia negras se les ordena de acuerdo con el apartado 6.2

Comenzando con el primer flotante de "blancas" los flotantes son emparejados uno por uno hasta el último flotante alternando entre "blancas" y "negras".

8.2 Emparejando los flotantes

Cada uno de los flotantes es emparejado con el jugador que tenga el mayor "R" que tenga, si es posible, la preferencia del color contrario. Si hay mas de un jugador con el mismo "R", se elige al jugador con el "ARO" más bajo.

9. Notas finales.

El listado de "ARO" debería ser publicada después de cada ronda para que sea posible que los jugadores calculen sus emparejamientos.

En las situaciones que no puedan ser resueltas siguiendo literalmente esta reglamentación, el arbitro debería proceder cuidadosa e imparcialmente siguiendo el espíritu de los principios básicos.

C.04.4.2 Sistema Burstein

Prólogo:

El sistema de emparejamiento suizo BURSTEIN está diseñado para maximizar un trato justo a los jugadores. Esto significa que los jugadores tendrán como oponentes a otros jugadores con la misma puntuación o lo mas cercana como sea posible durante un torneo.

Si el Sonnenborn-Berger y / o Buchholz y / o media, de todos los jugadores en el mismo grupo de puntuación, es casi igual, se consigue el objetivo. Como un sistema suizo es un sistema más o menos estadístico, este objetivo sólo puede ser alcanzado relativamente.

La idea es el intento de igualar la fuerza de los oponentes de todos los jugadores en un grupo de puntuación dado. Por lo tanto el emparejamiento de cada ronda tenderá a emparejar a jugadores que tienen el Sonnenborn-Berger mas alto (o Buchholz o media) con los jugadores que tienen el Sonnenborn Berger mas bajo(o Bucchholz o media) dentro del mismo grupo de puntuación.

Las valoraciones de los jugadores deben ser tomados en consideración sólo cuando el Sonnenborn-Berger (o Buchholz o media) es igual (por ejemplo, en las dos primeras rondas), de lo contrario, sólo los datos actuales del torneo en sí deben ser la base para medir la "fuerza" de los jugadores y hacer los emparejamientos a partir de entonces.

1. Definiciones introductorias:

- 1.1 "R" es la valoración de un jugador
- 1.2 "SG" (Grupo de puntuación) es el grupo de jugadores que tienen el mismo número de puntos.
- 1.3 La "preferencia de color" es el color con el que jugó menos veces que con el otro color. Si jugó el mismo número de veces con ambos colores, la "preferencia de color" es el color contrario del que jugó en la ronda anterior.

2. Partidas inacabadas:

Partidas inacabadas (o temporalmente no jugadas) serán consideradas como tablas a los efectos de emparejamiento.

3. Principios básicos de emparejamiento:

- 3.1 Dos jugadores que han jugado entre no podrán volver a hacerlo.
- 3.2 Antes de realizar los emparejamientos de cada ronda, los jugadores en todos los SG (incluidos los "flotantes" de otro SG) se ordenan por (1) Sonneborn-Berger (SB), (2) Buchholz, (3) Media (4) de valoración. El jugador con el mayor SB será el n.º 1 en SG. Los jugadores con el mismo SB se ordenaran por su Buchholz y así sucesivamente.
- 3.3 Para acelerar el emparejamiento, en las dos primeras rondas, se añadirá un punto "virtual" a la puntuación de cada uno de los jugadores en la mitad superior del ranking inicial de participantes (dispuestos en el orden de R). Este punto virtual se deducirá antes de hacer los emparejamientos de la tercera ronda.

4. Número impar de jugadores en el torneo:

- 4.1 Un jugador que ya ha recibido un punto sin jugar no recibirá un bye por emparejamiento.
- 4.2 El jugador del SG mas bajo, que tiene el SB mas bajo recibirá el bye por emparejamiento.
- 4.3 Si hay varios jugadores con el mismo SB más bajo en el SG más bajo, entonces el jugador con

el Buchholz más bajo recibirá el bye por emparejamiento y así sucesivamente.

4.4 El bye por emparejamiento no tiene color.

5. Asignación de color:

5.1 En la primera ronda el color asignado al jugador n.º 1 se decidirá por sorteo. Todos los demás jugadores impares en la mitad superior de la lista inicial recibirán el mismo color.

5.2 La diferencia del número de negras y blancas no será mayor que 2 o menos de -2.

5.3 Un jugador no tendrá el mismo color tres veces seguidas.

5.4 Después de emparejar, los colores de los jugadores se asignarán según los siguientes requisitos, en prioridad descendente:

- Otorgar a ambos jugadores su preferencia de color
- Igualar el número de partidas jugadas anteriormente con blancas y con negras
- Alternar los colores de los dos jugadores respecto a la primera diferencia de colores que presenten yendo ronda a ronda hacia atrás comenzando en la ronda anterior y hasta llegar a la primera ronda.
- Otorgar la preferencia al jugador con mayor SB
- Otorgar la preferencia al jugador con mayor Buchholz, y así sucesivamente.

6. Procedimiento de emparejamiento:

6.1 En cada SG la prioridad será emparejar el jugador más alto (es decir, el jugador con el mayor SB) con el jugador más bajo en ese SG con el que no haya jugado. El segundo jugador más alto con el segundo jugador más bajo, etc.

6.2 Para explicar el procedimiento, supongamos que hay seis jugadores en un SG, ordenados del 1 al 6 como se describe en la regla 3.2. Habrá 15 combinaciones de emparejamiento posibles dentro del grupo, en el siguiente orden con prioridad descendente:

1	1*6	2*5	3*4
2	1*6	2*4	3*5
3	1*6	2*3	4*5
4	1*5	2*6	3*4
5	1*5	2*4	3*6
6	1*5	2*3	4*6
7	1*4	2*6	3*5
8	1*4	2*5	3*6
9	1*4	2*3	5*6
10	1*3	2*6	4*5
11	1*3	2*5	4*6
12	1*3	2*4	5*6
13	1*2	3*6	4*5
14	1*2	3*5	4*6
15	1*2	3*4	5*6

6.3 Si hay un número impar de jugadores en el SG, se sigue el mismo procedimiento y el jugador que quede, flotará al siguiente SG (siempre y cuando no haya flotado desde otro SG) y se empareja en este SG de acuerdo con el mismo procedimiento

6.4 Para explicar el procedimiento, supongamos que hay cinco jugadores en un SG, ordenados del 1 al 5 como se describe en la regla 3.2. Habrá 15 combinaciones de emparejamiento posibles dentro del grupo, en el siguiente orden de prioridad descendente ("F" = floater)

1	1*5	2*4	3*F
2	1*5	2*3	4*F
3	1*5	3*4	2*F
4	1*4	2*5	3*F
5	1*4	2*3	5*F
6	1*4	3*5	2*F
7	1*3	2*5	4*F
8	1*3	2*4	5*F
9	1*3	4*5	2*F
10	1*2	3*5	4*F
11	1*2	3*4	5*F
12	1*2	4*5	3*F
13	2*5	3*4	1*F
14	2*4	3*5	1*F
15	2*3	4*5	1*F

[Si, por ejemplo, el n.º 2 es un flotante de otro SG, las combinaciones (3), (6) y (9) no son válidas].

6.5 En cada SG el máximo número de jugadores deben cumplir su preferencia de color.

Supongamos, por ejemplo, que la preferencia de color de los jugadores 2, 4 y 5 es blancas, y la del resto de jugadores es negras; entonces la combinación válida es la n.º (4) en la regla 6.2 o la n.º (2) en la regla 6.4.

6.6 Si en un SG hay un flotante descendente que no puede jugar con ningún oponente de este grupo (o si el flotante ya ha jugado con los jugadores del siguiente SG), entonces, el flotante volverá a su SG original, buscando la siguiente combinación posible de acuerdo con las prioridades. Si dos jugadores no pueden jugar en los 2 SG anteriores, entonces estos 2 SG se considerarán como un solo SG y se aplicaran las reglas 6.1 a 6.5.

C.04.4.3 Sistema Lim

Aprobado por la Asamblea General de 1987.

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

Reglas Generales de Emparejamiento

1 Regla para otorgar el bye por emparejamiento

- 1.1 Además de lo señalado en las reglas básicas (C.04.1.c), el bye por emparejamiento es otorgado al jugador con la clasificación más baja en el grupo de puntuación más bajo.

2 Emparejamiento de un grupo de puntuación

- 2.1 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.
- 2.2 Los jugadores con la misma puntuación forman un grupo de puntuación. 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.
- 2.3 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" (sección 3).

- 2.4 Los jugadores de un grupo, después de transferir jugadores cuando sea necesario, son ordenados por su número 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 vs (n/2 + 1), 2 vs (n/2 + 2), 3 vs (n/2 + 3) n/2 vs n.
- 2.5 Cuando en un emparejamiento propuesto resulta que los jugadores ya han jugado entre sí, el jugador de menor clasificación es intercambiado con otro dentro del mismo grupo. Se podrán hacer otros intercambios de adversarios para permitir la alternancia o igualdad de colores, cuando sea posible. El modo en que son intercambiados los jugadores se describe en las "Reglas de Intercambio" (sección 4).
- 2.6 Emparejamiento de un grupo mediano bloqueado
Si el grupo mediano no puede ser emparejado, será ampliado paso a paso, de acuerdo a las siguientes reglas:

- Si el número de flotantes descendentes es mayor que el de ascendentes, se deshace el emparejamiento siguiente del grupo inferior y sus jugadores serán tratados como flotantes adicionales, reiniciándose el emparejamiento de este grupo mediano.
- 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 mediano.

3 Reglas para la selección de flotantes

3.1 El “flotante” es un jugador que se transfiere a otro grupo, de acuerdo a la regla 2.3, o porque no se le puede encontrar un adversario compatible aún realizando intercambios en su grupo.

3.2 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 clasificación del grupo debe ser de 100 puntos o menos. De no ser así, se escoge como flotante al jugador de menor clasificación del grupo.

Cuando se empareje en sentido ascendente, la diferencia de valoración entre el jugador elegido y el jugador de mayor clasificación del grupo debe ser de 100 puntos o menos. De no ser así, se escoge como flotante al jugador de mayor clasificación del grupo).

Si el número de jugadores con preferencia blancas iguala al número de jugadores con preferencia negras, se elige como flotante al jugador de menor clasificación si se empareja en sentido descendente, o al de mayor clasificación si se empareja en sentido ascendente.

3.3 Si hay posibilidad de elección sobre qué jugador flota a un grupo inferior, el jugador elegido será el de menor clasificación de los que tengan adversario compatible en el grupo de puntuación inferior, después de excluir los adversarios de otros flotantes que tengan más puntos o números de emparejamiento mayores que el flotante propuesto.

3.4 Si hay posibilidad de elección sobre qué jugador flota a un grupo superior, el jugador elegido será el de mayor clasificación de los que tengan adversario compatible en el grupo de puntuación superior, después de excluir los adversarios de otros flotantes que tengan menos puntos o números de emparejamiento menores que el flotante propuesto.

3.5 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.

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

3.6.1 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes descendentes de un grupo superior, se empareja primero el flotante con mayor número de emparejamiento.

3.6.2 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes descendentes de diferentes grupos superiores, se empareja primero el flotante perteneciente al grupo más alto (no siempre el que tenga mayor número de emparejamiento).

3.6.3 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.

- 3.7 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.
- 3.7.1 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes ascendentes de un grupo (en la segunda mitad), se empareja primero el flotante con el menor número de emparejamiento.
- 3.7.2 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes ascendentes de diferentes grupos inferiores, se empareja primero el flotante perteneciente al grupo más bajo (no siempre el que tiene el mayor número de emparejamiento).
- 3.7.3 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.
- 3.8 Al emparejar en sentido descendente, el flotante se empareja con el jugador disponible de mayor clasificación de entre los que tiene preferencia de 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 ascendente, el flotante se empareja con el jugador disponible de menor clasificación de entre los que tienen preferencia de 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].
- 3.9 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.
- 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.
 - Un flotante que ya ha flotado a un grupo que acaba de ser resuelto y que tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.
 - Un flotante que no tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.
 - 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:
- Evitar flotantes del tipo a.
 - Evitar flotantes del tipo b.
 - Evitar flotantes del tipo c.
- 3.10 Un flotante que haya flotado la ronda anterior, no será flotado de acuerdo con la sección 2.3.d, siempre que:
- No se produzcan otros flotantes de los tipos a), b) o c) de la sección 3.9.
 - No se reduzca el número de emparejamientos en el grupo.

4. Reglas de intercambio

- 4.1 Los emparejamientos propuestos, obtenidos de acuerdo con la regla 2.4, serán examinados por turno para cumplimentar la regla de compatibilidad (ver 2.1). De modo que:
- Al emparejar en sentido descendente, la revisión de los emparejamientos propuestos comienza por el jugador de mayor clasificación; si el emparejamiento no cumple la regla 2.1, el jugador de menor clasificación se cambia hasta que se consiga un emparejamiento compatible; o,

- b. Al emparejar en sentido ascendente, la revisión de los emparejamientos propuestos comienza con el jugador de menor clasificación; si el emparejamiento no cumple la regla 2.1, el jugador de mayor clasificación se cambia hasta que se consiga un emparejamiento compatible.

- 4.2 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 n.º 1, el jugador de mayor número del grupo.

Seis jugadores con emparejamientos propuestos como sigue:

1 v 4
2 v 5
3 v 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 4 y 5, de modo que tenemos:

1 v 5
2 v 4
3 v 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 1 son como sigue:

Emparejamiento propuesto (col. 1) e intercambios posibles para encontrar un oponente compatible para el jugador 1

1 v 4 1 v 5 1 v 6 1 v 3 1 v 2
2 v 5 2 v 4 2 v 4 2 v 5 3 v 5
3 v 6 3 v 6 3 v 5 4 v 6 4 v 6

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

Emparejamiento propuesto (col.1) e intercambios posibles para encontrar un oponente compatible para el jugador 2.

1 v 6 1 v 6 1 v 6 1 v 3 1 v 2
2 v 4 2 v 5 2 v 3 2 v 6 3 v 5
3 v 5 3 v 4 4 v 5 4 v 5 4 v 6

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

- a. 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
- b. 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

5. Reglas para la asignación de colores

- 5.1 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. a ningún jugador se le asignará el mismo color en tres rondas consecutivas, Y
 - b. no se asignará a ningún jugador tres veces más un color que el otro.
- 5.2 Después de la primera revisión y una vez realizados todos los intercambios necesarios para establecer emparejamientos compatibles en un grupo, 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 alternancia y al mismo tiempo igualación.
- 5.3 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.
- 5.4 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.
- 5.5 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.
- 5.6 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 tienen la misma preferencia de color para igualar y no sean posibles intercambios de jugadores, el historial de colores de cada jugador decidirá a quien se le asigne el color que iguale, como en la regla 5.4.

Un jugador tendrá, por tanto, dos veces más un color que el otro.

Esto está permitido, pero se deben tomar precauciones para no transgredir las reglas 5.1(a) y 5.1.(b), y se deben igualar colores a la primera oportunidad.
- 5.7 (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.)

6. Excepciones aplicables a la última ronda.

En la última ronda, en los principios generales C.04.1.e, 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.

Breves ejemplos de emparejamiento

7. Emparejamiento de la primera ronda

- 7.1 Si el número de jugadores es impar, el jugador de menor rango recibirá el bye por emparejamiento.
- 7.2 El color que se le asigna al jugador 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 1. El jugador 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.

- 7.3 Cada uno de los jugadores que gana su partida recibe 1 punto; cada uno de los que entablan, 1/2 punto y cada uno de los que pierden, 0 puntos.

8. Segunda ronda

- 8.1 Los jugadores se disponen en grupos de la misma puntuación.
- 8.2 Si el número de jugadores es impar, el bye por emparejamiento se asignará según la regla 1.
- 8.3 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).

Las reglas detalladas para el emparejamiento de la segunda ronda y sucesivas se explican mas arriba.

C.04.5 Sistemas Acelerados homologados por FIDE

Los emparejamientos acelerados son una variación del emparejamiento suizo en el que algunas rondas son priorizadas. En torneos por sistema suizo con una gran variedad de fuerza de jugadores, la(s) primera(s) ronda(s) puede(n) no ser interesantes. Solo en un pequeño porcentaje de partidas tienen no se da el resultado de “gana la parte más fuerte”. Esto se puede repetir en la ronda dos. En torneos válidos para títulos, esto puede evitar que los jugadores obtengan normas. Una forma de superar la debilidad del Sistema Suizo, es dividir los grupos de puntuación en unos grupos más pequeños, y quizá unir subgrupos de diferente puntuación basándose en la valoración. Este proceso se llama aceleración. Una forma de implementar la aceleración es añadir puntos virtuales a los jugadores fuertes. El algoritmo Suizo utiliza grupos con la puntuación total (puntuación real + puntuación virtual). Casi todas las variantes de aceleración se pueden implementar añadiendo puntos virtuales, pero varias simulaciones nos han demostrado que no todas las variantes son buenas. La Aceleración Bakú ha demostrado ser un buen y estable sistema para la aceleración.

C.04.5.1 Aceleración Bakú

1. Premisa

En su forma actual, el Método de Aceleración Bakú es aplicable en torneos de 9 rondas o más en los que se utiliza el sistema de puntuación estándar (un punto por victoria, medio por tablas).

2. División inicial de los grupos

Antes de la primera ronda, el listado de jugadores a emparejar (ordenado adecuadamente), se divide en dos grupos, GA y GB.

El primer grupo (GA) contendrá la primera mitad de los jugadores, redondeado por exceso al número par más cercano. El segundo grupo (GB) contendrá al resto de jugadores.

Nota: por ejemplo, si hay 161 jugadores en un torneo, el número par más cercano que contiene la primera mitad de los jugadores (80.5), es 82. La fórmula $2 * Q$ (2 veces Q), donde Q es el número de jugadores dividido entre 4 y redondeado por exceso, puede ser de ayuda al calcular dicho número – número que además de ser el número de jugadores de GA es también el número de emparejamiento del último jugador de GA.

3. Entradas tardías

Si hay entradas tardías después de la primera ronda, esos jugadores entrarán en el listado de emparejamiento de acuerdo a C.04.2.B/C (Orden Inicial / Entradas tardías)

El último jugador de GA será el mismo que en la ronda anterior.

Nota 1: En dichas circunstancias, el número de emparejamiento del último jugador de GA puede ser diferente al indicado por el artículo 2.

Nota 2: Después de la primera ronda, GA puede contener un número de jugadores impar.

4. Puntos virtuales

Antes de emparejar las tres primeras rondas, a todos los jugadores de GA se les asigna 1 punto (llamado virtual).

Dicho punto virtual se reduce a 0.5 antes de emparejar la cuarta y quinta ronda.

Nota: Consecuentemente, no se otorgan puntos virtuales a los jugadores de GB o a cualquier jugador después de jugarse la quinta ronda.

5. Puntuación de emparejamiento

La puntuación de emparejamiento de un jugador (es decir, la puntuación que define los grupos de puntuación y ordenarlos) es la suma entre los puntos reales obtenidos y los puntos virtuales otorgados a él.

C.04.6 FIDE - Equipos

En el siguiente Congreso (2017) se definirá y presentará un sistema de emparejamiento para torneos por equipos.

Nota: Será un conjunto de reglas más amplias que el Sistema de Emparejamiento de la Olimpiada, en el sentido que permitirá las decisiones tomadas para el Sistema de Emparejamiento de la Olimpiada (ver D.02.02 Reglas de Emparejamiento de la Olimpiada)