

C.04.5 Reglas generales de gestión del Sistema Suizo

A. Jugadores ausentes

Incorporaciones tardías

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. Se podrá hacer una excepción en el caso de un jugador ya apuntado que avise por escrito con antelación de que llegará inevitablemente tarde. En el caso de que el Árbitro Principal decida admitir una incorporación tardía,

- a. 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.
- b. 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 y se le dará un número de emparejamiento apropiado y se le emparejará sólo cuando realmente llegue. En estas circunstancias, los números de emparejamiento que se dieron al inicio del torneo se considerarán 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. Un jugador que no está presente no puede recibir el descanso.

Cálculo del Bucholz de las partidas no jugadas (Congreso de 2009)

Hay que distinguir dos aspectos:

- a. Para el jugador que gana por incomparecencia o no juega:
Para calcular su Bucholz se utiliza un oponente virtual. Éste tiene los mismos puntos al comienzo de la ronda y el resultado por incomparecencia es tratado como un resultado normal, por lo que una pérdida por incomparecencia (o ausencia) es una victoria del oponente virtual y viceversa. Para cada ronda subsiguiente, el oponente virtual obtiene medio punto.
- b. Para los oponentes en otras rondas del jugador que obtiene un resultado por incomparecencia:
Para minimizar las consecuencias para los oponentes en el cálculo del Bucholz, todo resultado obtenido por incomparecencia de un jugador se contará como si hubiera hecho tablas para el Bucholz de sus oponentes.

B. Reglas generales del Sistema Suizo en torneos individuales

Estos son los requisitos mínimos que deben cumplirse en cada Sistema Suizo para ser considerado un sistema justo:

- a. Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.
- b. Si el número total de jugadores es (o llega a ser) impar, uno de ellos quedará sin emparejar. Recibirá un descanso: sin color, 1 punto.
- c. El jugador que reciba un punto sin jugar, tanto porque tuvo un descanso como porque no se le presentó a tiempo el rival, no podrá recibir un descanso en el futuro.
- d. La diferencia de color de un jugador no podrá ser >2 o <-2 , salvo que tenga una puntuación del 50% o superior en la última ronda y esto ayude a evitar flotantes adicionales.
- e. Ningún jugador recibirá el mismo color en tres rondas consecutivas, salvo que tenga una puntuación del 50% o superior en la última ronda y esto ayude a evitar flotantes adicionales.
- f. Adjudicación de colores en prioridad descendente:
 - Garantizar ambas preferencias de color.

- Garantizar la preferencia de color más fuerte.
- g. La diferencia de las puntuaciones de dos jugadores emparejados entre sí debe ser tan pequeña como sea posible e idealmente igual a cero.
- h. Las reglas de emparejamiento han de ser tan transparentes que la persona a cargo del emparejamiento las pueda explicar.

C. Maximizar las oportunidades de los jugadores

Las reglas del Sistema Suizo de la FIDE emparejan a los jugadores de una forma objetiva e imparcial, y árbitros diferentes que las aplicaran deberían llegar al mismo emparejamiento. En el Congreso de Graz se rechazó una propuesta que variaba el emparejamiento normal de forma que se maximizaran las oportunidades de los jugadores de obtener títulos.

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 (AG 1997).

El Árbitro incluirá en el informe del torneo a la FIDE cuál de los sistemas suizos oficiales se utilizó. Si se utilizó algún otro, habrá de remitir sus reglas para que las examine la Comisión de Sistema Suizo.

D. Programas informáticos en torneos por Sistema Suizo

Para poder manejar un torneo suizo de grandes dimensiones es necesario contar con un programa informático que gestione los datos de los jugadores, los emparejamientos y los resultados.

Para evitar malentendidos y ayudar a organizadores y árbitros, la FIDE recomienda el uso de programas informáticos que estén avalados por la FIDE tras un correcto proceso de homologación.

La homologación será válida mientras no se retire por haber dejado el programa de cumplir los requisitos.

A continuación se muestra la lista de programas (compatibles con Microsoft Windows) homologados y sus respectivas capacidades:

- a. SWISS MASTER (Koninklijke Nederlandse Schaakbond NED) Sistema Holandés.
- b. SWISS MANAGER (Heinz Herzog AUT) del Sistema Holandés.
- c. WINSWISS (Franz-Josef Weber GER) Sistema Holandés.
- d. VEGA (Luigi Forlano ITA) Sistema Dubov.
- e. TURNERING SERVICIO (Harald Heggelund NOR) Sistema Holandés.
- f. TOURNAMENT DIRECTOR (Neil Hayward ENG) Sistema Holandés.