

Reglas Generales de Gestión para Torneos Suizos

A. Sistemas de Emparejamiento

1 El sistema de emparejamiento utilizado para un torneo evaluado por FIDE será uno de los Sistemas Suizos FIDE publicados, o será presentada explícitamente a los participantes una descripción de las reglas detallada por escrito.

2 Cuando se envíe el torneo a la FIDE, el Árbitro declarará cual 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 (SPPC).

3 Se aceptarán los sistemas acelerados si son anunciados con antelación por el organizador y no son parciales a favor de ningún jugador.

4 Las Reglas de los Suizos FIDE emparejan a los jugadores de forma objetiva e imparcial, y diferentes árbitros o programas que sigan las reglas deberían llegar a emparejamientos idénticos.

5 No está permitido alterar los emparejamientos correctos en favor de ningún jugador.

Cuando se pueda demostrar que se hicieron modificaciones a los emparejamientos originales para ayudar a un jugador a obtener una norma o un título directo, se puede enviar un informe a la Comisión de Calificación para que inicie un procedimiento disciplinario ante la Comisión 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 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, los árbitros deberían hacer una estimación lo más precisa posible.

2 Antes de la primera ronda, los jugadores son clasificados en base a, en el siguiente orden:

a. Fuerza (valoración)

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

c. alfabéticamente (salvo que se haya indicado previamente que este criterio ha sido sustituido por otro)

3 Esta clasificación se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el mayor recibe el #1, etc.

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

C. Inscripciones Tardías

1 De acuerdo a las Reglas de Torneos FIDE, cualquier eventual 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 otra ronda. Puede hacerse una excepción en el caso de un jugador registrado que ha avisado con antelación que llegará inevitablemente tarde.

2 Si el Árbitro Principal decide admitir a un jugador que llegará tarde,

- si la hora a la que el jugador ha avisado que llegará es a tiempo para el comienzo de la primera ronda, se le asignará al jugador un número de emparejamiento y se emparejará de la forma habitual.

- si la hora a 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 en las rondas en las que no puede jugar. No recibirá puntos a cambio de las partidas no

jugadas (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa), se le asignará un número de emparejamiento y será emparejado sólo 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 se asignan sólo cuando la Lista de Participantes se cierra, y se realizan las correcciones en las tablas de resultados.

D. Reglas de emparejamiento, color y publicación

1 Las partidas aplazadas se consideran como tablas sólo a efectos de emparejamiento.

2 Un jugador que se ausente sin avisar al árbitro se considera retirado, salvo que explique la ausencia con argumentos aceptables antes 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 en esa ronda, y recibirán cero puntos (a menos que las reglas del torneo digan otra cosa).

5 Cuando la secuencia de colores sea relevante, sólo cuentan las partidas jugadas. Por ejemplo, un jugador con el historial de color NBN=B (p.ej. partida no válida en la ronda 4) se tratará como si su historial de color fuera =NBNB. BN=BN contará como =BNBN, NBB=N=B como ==NBBNB, etc.

6 Dos jugadores emparejados que no jueguen su partida, pueden 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

- se registró incorrectamente un resultado, 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.04.02.C.3),

y el jugador lo comunica al árbitro en un 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 por adelantado de acuerdo al calendario del torneo.

Si la notificación del error se realiza después del emparejamiento pero antes del fin de la siguiente ronda, afectará al próximo emparejamiento.

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

9 Después que 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 del 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*).