

C.04.6 Sistema Suizo por Equipos

Aprobado por el Consejo el 27/07/2024

Aplicado a partir de 01/08/2024

0. Prefacio

Las Reglas del Sistema de Emparejamiento Suizo especificadas en las Reglas Básicas para Sistemas Suizos y en los artículos 1, 3 y 4 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo son para jugadores individuales, pero también se pueden aplicar mutatis mutandis a equipos, con una excepción significativa: los artículos 6 y 7 de las Reglas Básicas para Sistemas Suizos nunca se aplican.

De hecho, para los equipos, los colores son menos importantes. Esto se debe principalmente a que los jugadores de un equipo pueden ser sustituidos o cambiados entre los distintos tableros, y a que los equipos suelen estar compuestos por un número par de jugadores, lo que resulta en que cada equipo tiene un número igual de jugadores con blancas y con negras. Es por eso por lo que las reglas presentadas aquí muestran varias preferencias de colores de menor fuerza que las descritas en las reglas individuales, y de diferentes variedades, para facilitar varias formas de competencias por equipos. Puede haber competiciones en las que los colores no tengan ninguna importancia (por ejemplo, porque cada jugador juega una partida con blancas y otra con negras); En otras competiciones, el color no es un factor decisivo (por ejemplo, porque los equipos tienen un número par de jugadores y todos los equipos juegan en el mismo lugar geográfico); y en otras competiciones, donde el color tiene más significado (por ejemplo, porque la composición de los equipos no se puede cambiar, o los equipos tienen un número impar de jugadores, o tener un color determinado puede significar un partido de local o de visitante). En cualquier caso, el color nunca será un factor tan decisivo como para impedir que dos equipos jueguen uno contra el otro. Por lo tanto, no hay preferencias absolutas de color descritas en este reglamento.

El Artículo 2 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo (Orden inicial) se ha omitido deliberadamente de la lista inicial que se muestra arriba porque hay demasiadas variantes a tener en cuenta para definir una fuerza adecuada para los equipos, como usar solo las clasificaciones de los titulares, incluyendo reservas, contabilizar un número fijo de las clasificaciones más altas, manejar jugadores sin clasificaciones, etc. Al final, es preferible dejar cualquier detalle fuera de las reglas generales y dejar que el orden inicial de los equipos lo determinen las reglas de cada competición específica.

1. Notas Introdutorias y Definiciones

1.1 Número de emparejamiento del torneo ("TPN")

1.1.1 Cada equipo debe tener un TPN diferente, desde 1 hasta el TPN correspondiente al último equipo.

1.1.2 Las reglas de la competición por equipos describirán cómo asignar un TPN a cada equipo. De lo contrario, es una decisión del árbitro.

Nota: Esta disposición anula las reglas del Artículo 2 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo (Orden inicial).

1.1.3 Una vez definido, el TPN no debe modificarse (excepto como se indica en el Artículo 3 de las *Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo* (Inscripciones tardías)), a menos que el árbitro decida lo contrario.

1.2 Puntuación

- 1.2.1 Las reglas de la competición deberán indicar cuál, entre los "puntos de encuentro" y los "puntos de partida", se denomina "puntuación primaria" (o, más simplemente, "puntuación"), y si se utiliza la otra ("puntuación secundaria"), y, en caso afirmativo, para qué.
- 1.2.2 Por defecto, se utilizan los "puntos de encuentro" como puntuación (primaria) y los "puntos de partida" solo para la asignación de colores (ver Artículo 4.2.2).
- 1.3 Grupos de Puntuación y Emparejamiento
 - 1.3.1 Un grupo de puntuación está compuesto por todos los equipos con la misma puntuación.
 - 1.3.2 Un grupo (de emparejamiento) es un grupo de equipos con número par que se emparejarán. Está compuesto por equipos que pertenecen al mismo grupo de puntuación (denominados equipos residentes) y (posiblemente) por equipos que pertenecen a grupos de puntuación inferiores (denominados equipos flotantes ascendentes).
- 1.4 Bye por Emparejamiento (BPE)
 - 1.4.1 Si el número de equipos a emparejar es impar, un equipo queda desemparejado. Este equipo recibe un bye por emparejamiento con asignación de puntos: sin oponente, sin color y tantos puntos de encuentro y puntos de partida como se otorgan por un empate, a menos que el reglamento de la competición por equipos establezca lo contrario.
- 1.5 Flotantes
 - 1.5.1 Se dice que un equipo flota cuando juega contra un oponente con una puntuación primaria diferente.
- 1.6 Diferencia de color (DC)
 - 1.6.1 Se dice que un equipo tiene (tuvo) un color (blancas o negras) en un encuentro si se jugó realmente y el jugador en el primer tablero juega (jugó) con ese color.
 - 1.6.2 La diferencia de color de un equipo es el número de encuentros en los que el equipo tenía blancas menos el número de encuentros en los que el equipo tenía negras.
- 1.7 Preferencia de Color
 - 1.7.1 Se utilizan las preferencias de color de tipo A a menos que las reglas de la competición por equipos especifiquen que se deben utilizar las preferencias de color de tipo B o que no se deben utilizar en absoluto.
 - 1.7.2 Preferencias de color de tipo A
 1. Un equipo tiene preferencia de color simple (tipo A) por blancas si su DC es menor que -1 o, siendo su CD 0 o -1, el equipo ha jugado con negras en los dos últimos encuentros.
 2. Un equipo tiene preferencia de color simple (tipo A) por negras si su DC es mayor que +1 o, siendo su CD 0 o +1, el equipo ha jugado con blancas en los dos últimos encuentros.
 3. En todas las demás situaciones, el equipo no tiene preferencia de color (tipo A).
 - 1.7.3
 1. Un equipo tiene preferencia fuerte de color (tipo B) por el blancas si su DC es menor que -1 o, siendo su CD 0 o -1, el equipo ha jugado con negras en los dos últimos encuentros.
 2. Un equipo tiene preferencia fuerte de color (Tipo B) por negras si su DC es mayor que +1, o, siendo su CD 0 o +1, el equipo ha jugado con blancas en los dos últimos encuentros.
 3. Un equipo tiene una preferencia leve de color (Tipo B) por blancas si su DC es -1, o, si es cero y no es la última ronda, el equipo jugó con negras en el último encuentro.

4. Un equipo tiene una preferencia leve de color (Tipo B) por negras si su DC es +1, o, si es cero y no es la última ronda, el equipo jugó con blancas en el último encuentro
 5. Un equipo no tiene preferencia de color (Tipo B) cuando aún no ha jugado ningún encuentro, o cuando su DC es cero al emparejar la última ronda.
- 1.8 Grupo de mayor puntuación
 - 1.8.1 Durante el emparejamiento, es el grupo de uno o más equipos que tienen la puntuación más alta entre los equipos que aún no se han emparejado.
 - 1.9 Previsión de emparejamiento de una ronda
 - 1.9.1 El emparejamiento de una ronda (llamado emparejamiento de ronda) se completa si todos los equipos (excepto como máximo uno, que recibe el bye por emparejamiento) han sido emparejados y se han cumplido los criterios absolutos [C1] y [C2] (ver Artículo 3.1).
 - 1.9.2 El proceso de emparejamiento consta de los siguientes pasos:
 1. El primer paso en el proceso de emparejamiento es la asignación del bye por emparejamiento (si es necesario) aplicando el Artículo 2.1.
 2. Luego, el grupo de mayor puntuación (ver Artículo 1.8) se combina, cuando es necesario, con un conjunto de flotadores ascendentes (seleccionados de acuerdo con el Artículo 2.2), para formar un grupo que se empareja de acuerdo con el Artículo 2.3.
 3. Luego se repite el paso 2 anterior hasta que se completa el emparejamiento de la ronda.
 4. Luego se asignan los colores de acuerdo con el Artículo 4.
 - 1.9.3 Si no es posible completar el emparejamiento de una ronda, el árbitro decidirá qué hacer.

Nota: Artículo 2 describe el proceso de emparejamiento de un grupo.

Artículo 3 describe todos los criterios que tiene que cumplir el emparejamiento de un grupo (en orden de prioridad).

Artículo 4 describe las reglas de asignación de colores que determinan qué jugadores jugarán con blancas.

2. Reglas de Emparejamiento

Un emparejamiento es legal cuando se cumplen los criterios absolutos ([C1] y [C2], ver Artículo 3.1) y, cuando corresponda, el criterio de finalización ([C3], ver Artículo 3.2).

2.1 Asignación del bye por emparejamiento

El bye por emparejamiento se asigna al equipo que:

- 2.1.1 deja un emparejamiento legal para todos los equipos
- 2.1.2 tiene la puntuación más baja
- 2.1.3 ha jugado la mayor cantidad de encuentros
- 2.1.4 tiene el TPN más alto

2.2 Selección de flotantes ascendentes para el grupo de puntuación más alta

- 2.2.1 Todos los equipos con una puntuación más baja que los equipos residentes del grupo de puntuación más alta (ver Artículo 1.8) son potenciales flotantes ascendentes.
- 2.2.2 Considerar todos los conjuntos de potenciales flotantes ascendentes que cumplan con [C4] y [C5] (ver Artículos 3.3.1 y 3.3.2).

Nota: Esto determina de alguna manera el número de equipos que flotan ascendentemente y sus puntuaciones.

- 2.2.3 En cada conjunto, los potenciales flotantes ascendentes, identificados por su TPN, se ordenan primero por puntuación (de mayor a menor) y, cuando las puntuaciones son iguales, por TPN (de menor a mayor).

2.2.4 Estos conjuntos se ordenan luego entre sí por el orden lexicográfico de sus TPN.
Ejemplo: Supongamos que 2,6,8 tienen 3 puntos y 1,3,5 tienen 2,5 puntos. [C4] determina que se necesita un conjunto de tres flotantes ascendentes, y [C5] determina que dos flotantes ascendentes deben tener 3 puntos y los otros 2,5 puntos. Los posibles conjuntos de flotantes ascendentes son: {2,6,1} < {2,6,3} < {2,6,5} < {2,8,1} < {2,8,3} < {2,8,5} < {6,8,1} < {6,8,3} < {6,8,5}, ya ordenados en el orden adecuado.

2.2.5 Elegir el primer conjunto que, junto con el grupo de puntuación más alta (ver Artículo 1.8), produzca un emparejamiento legal que también cumpla con el criterio [C6] (ver Artículo 3.3.3) - además de [C4] y [C5] (ver Artículos 3.3.1 y 3.3.2).

2.3 Emparejamiento de un grupo

2.3.1 Un emparejamiento es una secuencia de parejas que incluye a todos los equipos del grupo. En cada pareja, el equipo con el TPN más bajo es el miembro superior de la pareja; el equipo con el TPN más alto es el miembro inferior de la pareja.

2.3.2 Un emparejamiento se identifica por los TPN de los miembros superiores de cada pareja, ordenados del más bajo al más alto, seguidos por los TPN del miembro inferior de la pareja correspondiente.

Ejemplo: si 11-24 16-6 10-9 8-4 es un emparejamiento, su número de identificación es 4 6 9 11 8 16 10 24.

2.3.3 Los emparejamientos se ordenan por el orden lexicográfico de sus identificadores.

2.3.4 Elegir la primera pareja que cumpla también con los criterios [C1], [C7], [C8] y [C9] (ver Artículos 3.1.1 y 3.3.4 a 3.3.6 - además de los otros criterios).

3. Criterios de emparejamiento

3.1 Criterios Absolutos

3.1.1 [C1] Dos equipos no jugarán uno contra el otro más de una vez.

3.1.2 [C2] Un equipo que ya ha recibido un bye por emparejamiento o que ya ha puntuado en una sola ronda, sin jugar, la misma puntuación que se obtiene por victoria, no recibirá el bye por emparejamiento.

3.2 Criterio de Finalización

3.2.1 [C3] Elegir el conjunto de flotantes ascendentes (que puede estar vacío) de modo que todos los equipos restantes fuera del grupo de mayor puntuación permitan completar el emparejamiento de la ronda.

3.3 Criterios de Calidad

Para obtener el mejor emparejamiento posible del grupo de mayor puntuación (ver Artículo 1.8), cumplir lo máximo posible los siguientes criterios, que se dan en prioridad descendente:

3.3.1 [C4] Minimizar el número de flotantes ascendentes.

3.3.2 [C5] Minimizar las diferencias de puntuación en las parejas que incluyen flotantes ascendentes, es decir, maximizar la puntuación más baja entre los flotantes ascendentes (y luego la segunda más baja, y así sucesivamente).

3.3.3 Elegir el conjunto de flotantes ascendentes para maximizar la cantidad de equipos restantes que pueden emparejarse legalmente en el siguiente grupo de puntuación (sólo en el siguiente grupo de puntuación, aunque los flotantes ascendentes puedan provenir de grupos de puntuación inferiores).

3.3.4 [C7] Minimizar el número de equipos cuya preferencia de color, si la hay, no se cumple.

3.3.5 (Tipo B solamente) Minimizar el número de equipos cuya preferencia fuerte de color, si la hay, no se cumple.

3.3.6 [C9] Con excepción de las dos últimas rondas, minimizar el número de equipos que flotan en rondas consecutivas.

4. Reglas de Asignación de Colores

- 4.1 El color inicial es el color determinado por sorteo antes del emparejamiento de la primera ronda.
- 4.2 El primer equipo es el equipo (el primero que corresponda):
 - 4.2.1 con la puntuación primaria más alta; o
 - 4.2.2 con la puntuación secundaria más alto (a menos que las reglas de la competición establezcan que no se debe usar); o
 - 4.2.3 con el TPN más bajo.
- 4.3 Para cada pareja aplicar (con prioridad descendente):
 - 4.3.1 Cuando ambos equipos aún no hayan jugado ningún encuentro, si el primer equipo tiene un TPN impar, darle el color inicial; de lo contrario darle el color opuesto.
Nota: Considerar siempre el Artículo 3 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo (Inscripciones Tardías) para el manejo adecuado del TPN.
 - 4.3.2 Si sólo un equipo tiene una preferencia de color, otorgarla.
 - 4.3.3 Si los dos equipos tienen preferencias de color opuestas, otorgarlas.
 - 4.3.4 (Tipo B solamente) Si sólo un equipo tiene una preferencia fuerte de color, otorgarla.
 - 4.3.5 Dar blancas al equipo con la diferencia de color más baja.
Nota: -2 es menor que -1; +1 es menor que +2.
 - 4.3.6 Alternar los colores hasta el momento más reciente en el que un equipo tuvo blancas y el otro negras.
Nota: Considerar siempre el Artículo 4.5 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo.
 - 4.3.7 Otorgar la preferencia de color del primer equipo.
 - 4.3.8 Alternar el color de la última ronda jugada del primer equipo.