

C.04.1 Reglas básicas para los Sistemas Suizos (en vigor a partir del 1 de febrero de 2026)

REGLAS BÁSICAS PARA LOS SISTEMAS SUIZOS

Aprobado por el Consejo el 28/10/2025

Aplicado a partir del 1 de febrero de 2026

Las siguientes reglas son válidas para cada sistema Suizo salvo que se indique explícitamente lo contrario:

1. El número de rondas a jugar se declara de antemano.
2. Dos participantes no jugarán entre sí más de una vez.
3. Si el número de participantes a emparejar es impar, un participante no será emparejado. Este participante recibe un bye por emparejamiento: sin oponente, sin color y tantos puntos como los otorgados por una victoria, salvo que las reglas del torneo establezcan otra cosa. Este número de puntos será el mismo para todos los byes por emparejamiento.
4. Un participante que ya haya recibido un bye por emparejamiento, o que ya haya sumado en una sola ronda, sin jugar, tantos puntos como los otorgados por una victoria, no recibirá el bye por emparejamiento.
5. En general, los participantes se emparejan con otros con la misma puntuación.
6. Para cada participante, la diferencia entre el número de rondas que juega con negras y el número de rondas que juega con blancas no será mayor de 2 ni menor de -2. Cada sistema de emparejamiento puede tener excepciones a esta regla.
7. Ningún participante recibirá el mismo color tres veces consecutivas. Cada sistema de emparejamiento puede tener excepciones a esta regla.
8. En general, a un participante se le da el color con el que jugó menos rondas. Si los colores ya están equilibrados, entonces, en general, al participante se le da el color que alterna respecto al último con el que jugó.
9. Las reglas de emparejamiento deben ser tan transparentes que la persona encargada del emparejamiento pueda explicarlas.

C.04.2 Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo (en vigor a partir del 1 de febrero de 2026)

REGLAS GENERALES DE GESTIÓN PARA TORNEOS POR SISTEMA SUIZO

Aprobado por el Consejo el 28/10/2025

Aplicado a partir del 1 de febrero de 2026

1. Sistemas de Emparejamiento

1.1 El sistema de emparejamiento utilizado para un torneo Suizo valedero para la FIDE debe ser uno de los Sistemas Suizos FIDE publicados. Los métodos acelerados son aceptables si se anuncian de antemano por el organizador y se publican bajo Sistemas Acelerados Aprobados por la FIDE.

1.2 Los sistemas de emparejamiento o métodos acelerados no publicados por la FIDE pueden permitirse, siempre que una descripción detallada por escrito de sus reglas: 1.2.1 sea enviada con antelación a la Comisión de Calificación (QC) y autorizada temporalmente por ella; y 1.2.2 sea incluida en las bases del torneo y presentada explícitamente a los participantes antes del comienzo del mismo.

1.3 Al reportar un torneo a la FIDE, el Árbitro Principal deberá declarar qué sistema oficial Suizo de la FIDE y método de aceleración (si lo hubiera) se utilizaron, o proporcionar la(s) autorización(es) temporal(es) otorgada(s) por la QC según la Regla 1.2.

1.4 Los Sistemas de Emparejamiento Suizo definidos por la FIDE emparejan a los participantes de manera objetiva, imparcial y reproducible. En cualquier torneo donde se utilicen dichos sistemas, diferentes árbitros, o diferentes programas de gestión de torneos aprobados por la FIDE, deben ser capaces de llegar a emparejamientos idénticos. Sin embargo, el uso de tales sistemas está desaconsejado, a menos que esté disponible un programa de gestión de torneos aprobado por la FIDE para ellos, provisto de un verificador de emparejamientos gratuito capaz de verificar los torneos ejecutados con ese sistema.

1.5 No está permitido alterar los emparejamientos correctos a favor de ningún participante. Cuando se pueda demostrar que se hicieron modificaciones de los emparejamientos originales para ayudar a un jugador a conseguir una norma o un título directo, se podrá enviar un informe a la QC para iniciar medidas disciplinarias a través de la Comisión de Ética y Disciplina.

2. Orden Inicial e Inscripciones Tardías

2.1 Antes del comienzo del torneo se asigna a cada participante una medida de su fuerza. La fuerza se representa habitualmente por las listas de elo de los participantes. Si hay una lista de elo disponible para todos los participantes, entonces se debe utilizar esa lista. Es aconsejable comprobar todos los elos suministrados por los participantes. Si no se conoce un elo fiable para un participante, el Árbitro Principal debe hacer una estimación del mismo con la mayor precisión posible.

2.2 Antes de la primera ronda, los participantes se clasifican en orden de, respectivamente:

2.2.1 Fuerza (por ejemplo, elo).

2.2.2 Títulos FIDE (GM-IM-WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-sin título), para torneos individuales.

2.2.3 Alfabéticamente (a menos que se haya declarado previamente que este criterio ha sido reemplazado por otro).

2.3 Este ranking se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el más alto obtiene el nº 1, etc. Si, por cualquier razón, los datos utilizados para determinar el ranking no fueran correctos, pueden ajustarse en cualquier momento. Los números de emparejamiento pueden reasignarse de acuerdo con las correcciones. No se permite ninguna modificación de un número de emparejamiento después de que se haya emparejado la cuarta ronda.

2.4 Una Inscripción Tardía es un participante que solo se tiene en cuenta para el emparejamiento de rondas posteriores a la primera. Si son admitidos en el torneo, las inscripciones tardías no reciben puntos por las rondas no jugadas (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa), se les da un TPN (Número de Emparejamiento del Torneo) apropiado y se les empareja solo cuando llegan realmente.

2.5 Si hay inscripciones tardías, los Números de Emparejamiento que se dieron al inicio del torneo se consideran provisionales. Los Números de Emparejamiento definitivos se dan solo cuando se cierra la Lista de Participantes, y las correcciones se hacen en consecuencia en las tablas de resultados.

3. Reglas de Emparejamiento, Color y Publicación

3.1 Las partidas aplazadas se consideran tablas solo a efectos de emparejamiento.

3.2 Los Byes, y los emparejamientos no jugados realmente, o perdidos por uno de los participantes debido a llegar tarde o no presentarse, no se tendrán en cuenta con respecto al color. Tal emparejamiento no se considera ilegal en rondas futuras.

3.3 Los participantes que se sepa de antemano que no jugarán en una ronda particular no son emparejados en esa ronda y obtienen cero puntos (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa).

3.4 Solo las partidas o encuentros jugados cuentan en situaciones donde la secuencia de colores es significativa. Así, por ejemplo, un participante con una historia de colores BWB=W (es decir, sin partida válida en la ronda 4) será tratado como si su historia de colores fuera =BWBW. WB=WB contará como =WBWB, BWW=B=W como ==BWWBW y así sucesivamente.

3.5 Dos participantes emparejados, que no jugaron su partida o encuentro, pueden ser emparejados juntos en una ronda futura.

3.6 Una vez completado el emparejamiento, ordenar las parejas antes de publicarlas. Los criterios de ordenación recomendados son (con prioridad descendente): 3.6.1 la puntuación más alta del participante de mayor ranking de la pareja involucrada; 3.6.2 la suma más alta de las puntuaciones de ambos participantes de la pareja involucrada; 3.6.3 el TPN más bajo del participante de mayor ranking de la pareja involucrada.

4. Reglas de Competición

4.1 Cualquier posible participante que no haya confirmado su presencia en una competición FIDE antes de la hora programada para el sorteo será excluido del torneo a menos que el Árbitro Principal decida lo contrario.

4.2 Los resultados de una ronda se publicarán en el lugar habitual de comunicación a la hora anunciada según el horario del torneo.

4.3 Si:

4.3.1 un resultado fue anotado incorrectamente, o

4.3.2 una partida o encuentro se jugó con los colores equivocados, o

4.3.3 el elo de un jugador tiene que ser corregido (y los números de juego posiblemente recalculados como en C.04.2.2.3), y un participante comunica esto al árbitro dentro de un plazo determinado tras la publicación de los resultados, la nueva información se utilizará para la clasificación y los emparejamientos de la siguiente ronda. Si el error se notifica después del emparejamiento pero antes del final de la siguiente ronda, afectará al siguiente emparejamiento a realizar. Si el error se notifica después del final de la siguiente ronda, la corrección se realizará después del torneo y solo para su envío a la evaluación de elo.

4.4 Una vez publicados, los emparejamientos no se cambiarán a menos que ocurra una de las siguientes situaciones y el Árbitro Principal considere que cambiar los emparejamientos es en el mejor interés del torneo:

4.4.1 el emparejamiento accidental de dos participantes que ya han jugado entre sí.

4.4.2 las reglas de la competición específica permiten explícitamente al Árbitro Principal modificar los emparejamientos.

4.4.3 dos participantes cercanos en la clasificación están sin oponente y ambos acuerdan jugar entre sí.

4.4.4 una inscripción tardía es admitida en el torneo, los cambios en los emparejamientos publicados son mínimos y son acordados por todos los participantes involucrados.

4.4.5 circunstancias imprevisibles (tales como una retirada repentina o un resultado registrado incorrectamente) afectan a los primeros tableros de la ronda final. (Nota: los "primeros tableros" son aquellos identificados como tales por el Árbitro Principal).

C.04.3 Sistema FIDE (Holandés) (en vigor a partir del 1 de febrero de 2026)

SISTEMA FIDE (HOLANDÉS)

Aprobado por el Consejo el 28/10/2025

Aplicado a partir del 1 de febrero de 2026

0. Términos y Definiciones

Términos y Definiciones añadidos en el 88º Congreso de la FIDE en Goynuik 2017. Ver <https://tec.fide.com/2025-fide-dutch-terms-and-definitions>

1. Términos y Definiciones

1.1 Número de Emparejamiento del Torneo ("TPN"). Para la definición y gestión de los TPNs, ver el Artículo 2 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo (Orden Inicial e Inscripciones Tardías).

1.2 Orden. Solo a efectos de emparejamiento, los jugadores se clasifican por orden de, respectivamente:

1.2.1 Puntuación

1.2.2 TPN (en orden ascendente)

1.3 Grupos de puntuación y Franjas de emparejamiento.

1.3.1 Un grupo de puntuación se compone de todos los jugadores con la misma puntuación.

1.3.2 Una franja de emparejamiento (o "franja") es un grupo de jugadores a emparejar. Se compone de jugadores provenientes de un grupo de puntuación no vacío (llamados jugadores residentes) y (posiblemente) de jugadores que permanecieron sin emparejar tras el emparejamiento de la franja anterior.

1.3.3 Una franja de emparejamiento es homogénea si todos los jugadores tienen la misma puntuación; en caso contrario, es heterogénea.

1.3.4 Una franja de emparejamiento restante ("restante") es una sub-franja de una franja heterogénea, que contiene algunos de sus jugadores residentes (ver Artículo 3.3 para más detalles).

1.4 Flotantes y Flotaciones.

1.4.1 Un flotante descendente es un jugador que permanece sin emparejar en una franja y, por tanto, es trasladado a la siguiente franja. En la franja de destino, tales jugadores se denominan "jugadores movidos hacia abajo" (MDPs por sus siglas en inglés).

1.4.2 Después de que dos jugadores con puntuaciones diferentes hayan jugado entre sí en una ronda, el jugador clasificado más alto (ver Artículo 1.2) recibe una flotación descendente (downfloat), y el más bajo una flotación ascendente (upfloat).

1.4.3 Se otorga también una flotación descendente a cualquier jugador que reciba un bye por emparejamiento (ver Artículo 1.5) o que, sin jugar en una ronda, sume más puntos que los otorgados por una derrota.

1.4.4 Ningún otro jugador aparte de los listados en los dos artículos anteriores puede recibir flotaciones.

1.5 Bye por Emparejamiento ("PAB").

1.5.1 Ver el Artículo 3 de las Reglas Básicas para Sistemas Suizos (Si el número de participantes a emparejar es impar, un participante no será emparejado. Este participante recibe un bye por emparejamiento: sin oponente, sin color y tantos puntos como los otorgados por una victoria, salvo que las reglas del torneo establezcan otra cosa).

1.5.2 Ver el Artículo 4 de las Reglas Básicas para Sistemas Suizos (Un participante que ya haya recibido un bye por emparejamiento, o que ya haya sumado en una sola ronda, sin jugar, tantos puntos como los otorgados por una victoria, no recibirá el bye por emparejamiento).

1.6 Diferencia de Color. La diferencia de color de un jugador es el número de partidas jugadas con blancas menos el número de partidas jugadas con negras por ese jugador.

1.7 Preferencias de Color. La preferencia de color es el color que un jugador debería recibir idealmente para la siguiente partida. Se puede determinar para cada jugador que haya jugado al menos una partida.

1.7.1 Una preferencia de color absoluta ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que +1 o menor que -1, o cuando un jugador tuvo el mismo color en las dos últimas rondas que jugó. La preferencia es blancas cuando la diferencia de color es menor que -1 o cuando las dos últimas partidas se jugaron con negras. La preferencia es negras cuando la diferencia de color es mayor que +1, o cuando las dos últimas partidas se jugaron con blancas.

1.7.2 Una preferencia de color fuerte ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es +1 (preferencia por negras) o -1 (preferencia por blancas).

1.7.3 Una preferencia de color leve ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia alternar el color con respecto a la partida anterior que jugó.

1.7.4 Los jugadores que no hayan jugado ninguna partida no tienen preferencia de color (se concede la preferencia de sus oponentes).

1.8 Mejores Puntuaciones (Topscorers). Los topscorers son jugadores que tienen una puntuación superior al 50% de la puntuación máxima posible al emparejar la ronda final del torneo.

1.9 Perspectiva del Emparejamiento de la Ronda.

1.9.1 El emparejamiento de una ronda (llamado emparejamiento de ronda) está completo si todos los jugadores (excepto como máximo uno, que recibe el bye por emparejamiento) han sido emparejados y se han cumplido los criterios absolutos [C1] a [C3] (ver Artículo 2.1).

1.9.2 El proceso de emparejamiento comienza con el grupo de puntuación superior, y continúa franja por franja hasta que todos los grupos de puntuación, en orden descendente, han sido utilizados y el emparejamiento de la ronda está completo.

1.9.3 Si es imposible completar un emparejamiento de ronda, el Árbitro Principal decidirá qué hacer.

Nota: El Artículo 2 define todos los criterios que el emparejamiento de una franja tiene que satisfacer (en orden de prioridad). El Artículo 3 describe los procedimientos para emparejar una franja. El Artículo 4 define las reglas para la generación secuencial de los emparejamientos. El Artículo 5 define las reglas de asignación de colores que determinan qué jugadores jugarán con blancas.

2. Criterios de Emparejamiento

2.1 Criterios Absolutos. Ningún emparejamiento violará los siguientes criterios absolutos:

2.1.1 [C1] Ver las Reglas Básicas para el Suizo, Artículo 2 (Dos participantes no jugarán entre sí más de una vez).

2.1.2 [C2] Ver las Reglas Básicas para el Suizo, Artículo 4 (Un participante que ya haya recibido un bye por emparejamiento, o haya sumado en una sola ronda, sin jugar, tantos puntos como los otorgados por una victoria, no recibirá el bye por emparejamiento).

2.1.3 [C3] Dos jugadores con la misma preferencia de color absoluta (ver Artículo 1.7.1) no se enfrentarán (ver Reglas Básicas Artículos 6 y 7).

2.2 Criterio de Completitud.

2.2.1 [C4] Completar el emparejamiento de la ronda.

2.3 Criterio de Bye.

2.3.1 [C5] Minimizar la puntuación del asignatario del bye por emparejamiento.

2.4 Criterios de Calidad. Para obtener el mejor emparejamiento posible para una franja, cumplir tanto como sea posible con los siguientes criterios, dados en prioridad descendente:

2.4.1 [C6] Minimizar el número de flotantes descendentes (equivalente a: maximizar el número de parejas).

2.4.2 [C7] Minimizar las puntuaciones (tomadas en orden descendente) de los flotantes descendentes.

2.4.3 [C8] Elegir el conjunto de flotantes descendentes de modo que en la siguiente franja se cumpla cada criterio desde [C1] a [C7] (ver Artículos 2.1 a 2.4.2).

2.4.4 [C9] Minimizar el número de partidas no jugadas del asignatario del bye por emparejamiento. Nota: Aplicar a las franjas que hacen flotar hacia abajo a exactamente un jugador, que terminará recibiendo el bye por emparejamiento.

2.4.5 [C10] Minimizar el número de topscorers u oponentes de topscorers que obtienen una diferencia de color mayor que +2 o menor que -2.

2.4.6 [C11] Minimizar el número de topscorers u oponentes de topscorers que obtienen el mismo color tres veces seguidas.

2.4.7 [C12] Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color.

2.4.8 [C13] Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte.

2.4.9 [C14] Minimizar el número de flotantes descendentes residentes que recibieron una flotación descendente la ronda anterior.

2.4.10 [C15] Minimizar el número de oponentes de MDP que recibieron una flotación ascendente la ronda anterior.

2.4.11 [C16] Minimizar el número de flotantes descendentes residentes que recibieron una flotación descendente dos rondas antes.

2.4.12 [C17] Minimizar el número de oponentes de MDP que recibieron una flotación ascendente dos rondas antes.

2.4.13 [C18] Minimizar las diferencias de puntuación (tomadas en orden descendente) de los MDPs que recibieron una flotación descendente la ronda anterior.

2.4.14 [C19] Minimizar las diferencias de puntuación (tomadas en orden descendente) de los oponentes de MDP que recibieron una flotación ascendente la ronda anterior.

2.4.15 [C20] Minimizar las diferencias de puntuación (tomadas en orden descendente) de los MDPs que recibieron una flotación descendente dos rondas antes.

2.4.16 [C21] Minimizar las diferencias de puntuación (tomadas en orden descendente) de los oponentes de MDP que recibieron una flotación ascendente dos rondas antes.

3. Procedimiento de Emparejamiento para una Franja

3.1 Parámetros. M_0 es el número de MDP(s) procedentes de la franja anterior. Puede ser cero. $MaxPairs$ es el número máximo de parejas que se pueden producir en la franja bajo consideración (ver [C6]).

3.2 Subgrupos (S_1 y S_2). Para realizar el emparejamiento, cada franja se dividirá habitualmente en dos subgrupos, llamados S_1 y S_2 .

3.2.1 S_1 contiene inicialmente un grupo de jugadores (ordenados según el Artículo 1.2). Si la franja es homogénea, el grupo consiste en los primeros $MaxPairs$ jugadores en orden ascendente de TPN; de lo contrario, consiste en el primer conjunto de M_1 MDPs emparejables.

3.2.2 S_2 contiene inicialmente a todos los restantes jugadores residentes.

3.2.3 Cuando M_1 es menor que M_0 , algunos MDPs no están incluidos en S_1 . Los MDPs excluidos (en número de $M_0 - M_1$), que no están ni en S_1 ni en S_2 , se dice que están en el Limbo. Nota: los jugadores en el Limbo no pueden ser emparejados en la franja, y están destinados a flotar doblemente (double-float).

3.3 Franja Restante. Si la franja es heterogénea, después de formar las parejas con los MDPs, los jugadores residentes sobrantes forman el "restante", que se empareja siguiendo las mismas reglas utilizadas para una franja homogénea.

4. Reglas para la Generación Secuencial de los Emparejamientos

4.1 Orden de los emparejamientos. Los emparejamientos candidatos se generan y evalúan en un orden específico basado en transposiciones e intercambios (ver documentación técnica detallada para los algoritmos de transposición).

5. Reglas de Asignación de Color

5.1 General. Para cada pareja emparejada, asignar los colores basándose en los criterios siguientes.

5.2 Prioridad de asignación.

5.2.1 Otorgar ambas preferencias de color.

5.2.2 Otorgar la preferencia de color más fuerte (ver Artículo 1.7). Si ambas son absolutas (topscorers, ver Artículo 1.8), otorgar la diferencia de color más amplia (ver Artículo 1.6).

5.2.3 Alternar los colores respecto a la vez más reciente en que un jugador tuvo blancas y el otro negras. Nota: Considerar siempre el Artículo 3.4 de las Reglas Generales de Gestión para Torneos por Sistema Suizo.

5.2.4 Otorgar la preferencia de color del jugador clasificado más alto (ver Artículo 1.2).

5.2.5 Si el jugador clasificado más alto tiene un TPN impar (ver Artículo 1.1), darle el color inicial; de lo contrario, darle el color opuesto.