

Sistema FIDE (Holandés)

Versión aprobada en el 87º Congreso FIDE en Bakú 2016

A Notas introductorias y definiciones

A.1 Listado de clasificación inicial

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

A.2 Orden

Solo a los efectos de los emparejamientos, los jugadores se clasificarán ordenándolos de acuerdo a, y en este orden

a puntuación

b números de emparejamiento asignados a los jugadores de acuerdo al listado de valoración inicial y sus posteriores modificaciones dependiendo de posibles entradas tardías o ajustes de valoración

A.3 Grupos de puntuación y emparejamiento

Un grupo de puntuación está compuesto normalmente por (todos) los 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 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 jugadores residentes (ver B.3 para más detalles).

A.4 Flotantes y flotadores

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, tales jugadores son llamados “jugadores descendidos” (JJDD como abreviatura).

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

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

A.5 Byes

Ver C.04.1.c (*En caso que el número de jugadores a emparejar sea impar, un jugador no será emparejado. Este jugador recibirá un Bye por Emparejamiento: no tendrá oponente ni 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 jugó. La preferencia es blancas cuando la diferencia de color es menor que -1 o cuando las dos últimas partidas fueron jugadas con negras. La preferencia es negras cuando la diferencia de color es mayor que +1 o cuando las dos últimas partidas fueron jugadas 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 otorga 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 parejas y flotantes descendentes.

Su Diferencia de Puntuación del Emparejamiento es una lista de diferencias de puntuación (DP, ver más adelante), ordenada 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 menos que la puntuación del jugador de menor clasificación del grupo actual (incluso si esto produce un valor negativo).

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

Las DPE se comparan lexicográficamente (es decir, sus respectivas DP se comparan una a una de la primera a la última- en la primera DP que sean diferentes, la menor define la DPE más baja).

A.9 Panorama 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 absolutos 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 de puntuación, en orden descendente, hayan sido utilizados y el emparejamiento de una ronda se complete.

Sin embargo, si durante el proceso, los flotantes descendentes (posiblemente ninguno) producidos por el grupo recién emparejado junto con los jugadores restantes, no permiten completar el emparejamiento de una ronda, se sigue un camino de proceso diferente. 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 completará el emparejamiento de la ronda.

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

B.1 Definición de parámetros

a M0 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 el grupo en consideración (ver C.5).

Nota: MaxPairs es normalmente el número de jugadores dividido entre dos y redondeado por defecto. Sin embargo, si, por ejemplo, M0 es mayor que el número de jugadores residentes, MaxPairs será como máximo igual al número de jugadores residentes.

c M1 es el valor máximo de JJDD que se pueden emparejar en el grupo (ver C.6).

Nota: M1 es normalmente igual al número de JJDD que vienen del grupo anterior, que puede ser cero. Sin embargo, si, por ejemplo, M0 es mayor que el número de jugadores residentes, M1 es como máximo igual al número de jugadores residentes. Por supuesto, M1 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 los primeros N1 jugadores (ordenados de acuerdo a A.2), donde N1 es M1 (en un grupo heterogéneo) o MaxPairs (en todos los demás casos).

S2 contiene inicialmente el resto de jugadores residentes.

Cuando M1 es menor que M0, algunos JJDD no se incluyen en S1. Los JJDD excluidos (en total serán M0-M1), no están en S1 ni en 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 tentativamente 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 M1 JJDD de S1 con M1 jugadores residentes de S2. Este se llama un Emparejamiento-JJDD. Los otros jugadores residentes (si los hay), producen el restante (ver A.3), que se empareja luego con las mismas reglas utilizadas para un grupo homogéneo.

Nota: M1 puede ser cero. En este caso, S1 estará vacío y los JJDD estarán todos en el Limbo. Por lo tanto, el emparejamiento del grupo heterogéneo se hará directamente en el restante.

El (emparejamiento) candidato de un grupo heterogéneo se compone del Emparejamiento-JJDD y un candidato del restante resultante. 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 satisfacen todos los criterios de calidad del C.5 al C.19, el candidato es llamado "perfecto" y es aceptado (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 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.

Los artículos B.6 (para grupos homogéneos y restantes) y B.7 (para grupos heterogéneos), definen la secuencia precisa de alteraciones que se deben 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 los S1 y S2 originales (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

Operar en el restante con 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-JDD. Se llaman S1R y S2R (para evitar cualquier confusión con los subgrupos S1 y S2 del grupo heterogéneo completo).

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

Si no hay más transposiciones disponibles para el actual S1, alterar, si es posible (es decir, si hay un Limbo), el S1 original y el Limbo (ver B.2), aplicando un intercambio de JDD entre S1 y el Limbo (ver D.3), reordenando el recientemente formado 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, considerar que un candidato es mejor que otro si cumple mejor un criterio de calidad (C5-C19) de mayor prioridad; o, si todos los criterios de calidad se satisfacen de igual manera, 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.9): seleccionar el grupo de flotantes descendentes para completar el emparejamiento de la ronda.

Criterios de calidad

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

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

C.6 Minimizar la DPE (esto básicamente significa: maximizar el número de JDD 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 el conjunto de los flotantes descendentes en orden para primero maximizar el número de parejas y a continuación minimizar la DPE (ver C.5 y C.6) en el siguiente grupo (solo en el siguiente grupo).

C.8 Minimizar el número de mejores jugadores u oponentes de mejores jugadores que tienen 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 tienen 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 fuerte de color.

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 la generación secuencial de los emparejamientos

Antes que tenga lugar alguna transposición o intercambio, todos los jugadores del grupo se etiquetan con un número secuencial consecutivo dentro del grupo (NSG) que representan su orden de clasificación respectivo (de acuerdo con A.2) dentro del grupo (es decir, 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 el restante en el caso de un grupo heterogéneo; o candidatos a ser flotantes descendentes en caso de 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 (todos representando a jugadores residentes) entre el S1 original y el S2 original.

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

La prioridad se otorga al intercambio que cumpla:

a El menor número de NSG intercambiados (por ejemplo, intercambiar un único NSG es mejor que intercambiar dos).

b La menor diferencia entre la suma de NSGs movidos del S2 original a S1 y la suma 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 8+6 con 4+3, es mejor que intercambiar 9+8 con 5+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 (es decir, 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 tenga:

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, alguna aplicación de la regla que corresponda D.1, D.2 ó D.3, elegirá el siguiente elemento en a la ordenación.

E Reglas 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 al 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.