

C.04.5 Sistemas Acelerados aprobados por FIDE

En torneos suizos con un amplio rango de fuerzas de juego (en su mayoría confiables), los resultados de la(s) primera(s) ronda(s) son normalmente bastante predecibles. En la primera ronda, solo un pequeño porcentaje de partidas tiene un resultado diferente al “victoria para el jugador más fuerte”. Lo mismo puede suceder en la segunda ronda. Se puede demostrar que, en torneos válidos para títulos, esto puede impedir que un jugador obtenga normas.

Un emparejamiento acelerado es una variante del emparejamiento suizo en el que las primeras rondas se modifican de tal forma que evitan las debilidades citadas del Sistema Suizo, sin comprometer la fiabilidad de la clasificación final.

No es apropiado diseñar por completo un nuevo sistema de emparejamiento para la aceleración, pero sí diseñar un sistema que funcione con los sistemas de emparejamiento existentes definidos por FIDE. Este resultado se obtiene normalmente reorganizando los grupos de puntuación de tal forma que no sean dependientes solo de los puntos que hayan obtenido los jugadores. Por ejemplo, uno de los métodos posibles es añadir los llamados “puntos virtuales” a la puntuación de algunos de los jugadores con mayor ranking (que supuestamente son más fuertes) y así construir los grupos de puntuación basados en la puntuación total (puntuación real + puntos virtuales).

Los siguientes capítulos describirán los métodos que, estadísticamente, han demostrado cumplir los objetivos indicados. Se presenta primero el Método de Aceleración Bakú, porque fue el primero que, tras realizar un análisis estadístico, demostró ser bueno y estable (y además fácil de explicar).

Se podrán añadir nuevos sistemas acelerados, siempre que demuestren, a través de un análisis estadístico, obtener mejores resultados que los métodos descriptos o, si su efectividad es similar, sean más simples.

Salvo que se especifique lo contrario, cada uno de los métodos de aceleración descripto se puede aplicar a cualquier Sistema de Emparejamiento Suizo.

C.04.5.1 Aceleración Bakú

1. Premisa

En su forma actual, el Método de Aceleración Bakú es aplicable en torneos en los que se utiliza el sistema de puntuación estándar (un punto por victoria, medio por tablas).

2. División inicial de los grupos

Antes de la primera ronda, el listado de jugadores a emparejar (ordenado adecuadamente), se divide en dos grupos, GA y GB.

El primer grupo (GA) contendrá la primera mitad de los jugadores, redondeado por exceso al número par más cercano. El segundo grupo (GB) contendrá al resto de jugadores.

Nota: por ejemplo, si hay 161 jugadores en un torneo, el número par más cercano que contiene la primera mitad de los jugadores (80.5), es 82. La fórmula $2 * Q$ (2 veces Q), donde Q es el número de jugadores dividido entre 4 y redondeado por exceso, puede ser de ayuda al determinar dicho número, que además de ser el número de jugadores de GA es también el número de emparejamiento del último jugador de GA.

3. Entradas tardías

Si hay entradas tardías después de la primera ronda, esos jugadores entrarán en el listado de emparejamiento de acuerdo con C.04.2.B/C (Orden Inicial / Entradas tardías)

El último jugador de GA será el mismo que en la ronda anterior.

Nota 1: En dichas circunstancias, el número de emparejamiento del último jugador de GA puede ser diferente al indicado por la regla 2.

Nota 2: Después de la primera ronda, GA puede contener un número impar de jugadores.

4. Puntos virtuales

Antes de emparejar las tres primeras rondas, a todos los jugadores de GA se les asigna una cantidad de puntos (llamados virtuales) igual a 1.

Dichos puntos virtuales se reducen a 0.5 antes de emparejar la cuarta y quinta ronda.

Nota: Consecuentemente, no se otorgan puntos virtuales a los jugadores de GB o a cualquier jugador después de jugarse la quinta ronda.

5. Puntuación de emparejamiento

La puntuación de emparejamiento de un jugador (es decir, el valor utilizado para definir los grupos de puntuación y ordenarlos internamente) es la suma de los puntos reales obtenidos y los puntos virtuales que se le otorgaron.