

se juegan por el S.S., con la participación de miles de ajedrecistas y el consiguiente avance del juego.

REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

Los torneos que en los EE.UU. se efectúan por el S.S., en su gran mayoría y casi en su totalidad, se rigen por las siguientes reglas:

I.—Todos los jugadores pueden jugar juntos aunque sean de distintas clasificaciones.

II.—Los pareos en la primera ronda son determinados por el "rating" de los jugadores.

III.—Si en alguna ronda hubiere un total impar de jugadores, a uno de ellos se le da el pase (BYE). En la primera ronda el pase se le da al jugador que tenga el "rating" más bajo. En la segunda y tercera rondas, al jugador de más baja puntuación con el más bajo "rating". En la cuarta y siguientes rondas, el pase se le da al jugador de más baja puntuación o a uno de los que estén empatados con la puntuación más baja, por medio de un sorteo.

IV.—En la segunda ronda y cada una de las siguientes, los jugadores con puntuaciones parejas, deben jugar entre sí, siempre y cuando no lo hayan hecho previamente en alguna ronda anterior.

V.—Si resulta imposible parear a un jugador con otro de igual puntuación, se deberá parear con uno cuya puntuación sea lo más cercana posible, cuidando siempre que no se hayan enfrentado entre sí en rondas anteriores.

VI.—Si un jugador se retira del torneo, se saca su nombre de la lista y se le anotan perdidos los juegos de las rondas que falten. (BYE) es una palabra inglesa que se usa para indicar que el jugador impar de más bajo "rating" recibe un punto regalado sin tener que jugar el juego correspondiente.

VII.—Para fijar las puntuaciones en caso de juegos no concluidos, se pueden adjudicar temporalmente los puntos correspondientes

a partidas pendientes a juicio del director, y si se hace necesario se adjudican en forma definitiva.

VIII.—Los colores son asignados por el director tan equitativamente como sea posible en cada una de las rondas.

IX.—Cada juego ganado vale un punto.

Cada juego perdido vale cero puntos.

Cada juego empatado vale medio punto.

El juego no jugado del jugador que ha recibido "BYE" cuenta como ganado.

INTERPRETACION A LAS REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

(I) Ordinariamente no se hace necesario dividir el torneo en grupos, ni por su habilidad, ni por sus actuaciones previas u otra clasificación.

La ausencia de tales restricciones es considerada por muchos como la principal atracción del S. S.

Sin embargo, esto no es un principio del sistema en sí, el cual puede ser utilizado en preliminares, en finales, o si los organizadores lo desean, pueden dividir un grupo grande en dos o más secciones cuando lo consideren conveniente o práctico. El hecho es que la popularidad del S. S. y del ajedrez en sí ha aumentado a tal grado en los últimos años, que el número de rondas en muchos casos resulta inadecuado para el de jugadores. Para mejorar las condiciones en estos casos, los organizadores de algunos torneos, los dividen en secciones, cada una de las cuales queda formada con jugadores de fuerza más o menos pareja.

(II) Cuando el sistema suizo se empezó a utilizar, los pareos se hacían por sorteos, y aun se sigue utilizando este método en algunos lugares en donde no se ha popularizado el SISTEMA HARKNESS

de pareos y desempates, pero la experiencia ha demostrado que el sistema de sorteos es el más ineficaz ya que tiende a destruir el propósito del sistema suizo.

El sistema de pareos y el de desempates pregonados por Harknes y bautizados con su nombre son los que se utilizan actualmente en la gran mayoría de los millares de torneos que se efectúan en los diversos lugares de los EE.UU. por considerar que son los que dan resultados más satisfactorios.

Regla III. En cualquier ronda el "BYE" sólo debe darse en caso de que el número total de jugadores sea impar, y entonces únicamente a uno de los jugadores en la correspondiente ronda. Los demás, excepto los que se hayan retirado previamente del torneo, deberán parearse. Al jugador a quien se le haya dado un "BYE", por ningún motivo deberá dársele otro en una ronda posterior. Además, el "BYE" no es un premio para el que llega tarde al torneo. Si un jugador se inscribe a última hora y por tal razón no se le para en la primera ronda, pierde ese juego por "DEFAULT".

Regla IV. La regla principal del S. S. es la que prohíbe que dos jugadores se enfrenten entre sí más de una vez en un solo torneo.

Otra regla básica, que sin embargo se relaciona con la anterior y se sujeta a ella, es la que indica que los jugadores de igual puntuación deben ser pareados entre sí, siempre que esto sea posible.

Estos dos conceptos fundamentales del S. S. se deben respetar estrictamente por encima de cualquiera otra regla de pareo, en consecuencia, la regla de los colores, la de los "RATINGS", la de las siembras y toda las demás, deben conceder absoluta prioridad a estos conceptos básicos. Así pues, en la segunda ronda, los jugadores que ganaron sus juegos seorean entre sí, los que empataron seorean con otros que hayan también empatado, y los perdedores seorean entre sí.

Este mismo sistema se sigue en las siguientes rondas, por ejemplo: para la cuarta ronda se encuentran entre sí aquellos jugadores que tenga puntuación limpia de 3-0. Luego a los que tengan 2.5, luego a los de 2-1 y así sucesivamente hasta llegar a los que tengan 0-3,

teniendo siempre especial cuidado de que ningún jugador se enfrente con el que previamente se haya enfrentado.

Regla V. Algunas veces no es posible parear a todos los jugadores que tienen igual puntuación, bien sea porque el grupo conste de un número impar de jugadores, que alguno de los jugadores haya jugado previamente con todos los demás de ese grupo, o que uno o dos jugadores hayan sido previamente enfrentados con otros del mismo grupo, etc., en estos casos, los jugadores que por cualquier razón no puedan parearse en su propio grupo, deberán ser pareados en el grupo más próximo en que sea posible, por ejemplo: después de la octava ronda, un jugador va punteando el grupo con una puntuación de $7\frac{1}{2} - \frac{1}{2}$ puntos. Al hacer los pareos de la novena ronda, no puede ser pareado en su propio grupo porque no hay otro jugador de igual puntuación. Le siguen dos jugadores con 7-1 cada uno, pero el primero ya jugó con ambos en rondas anteriores, entonces se le para con uno del grupo de $6\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$, que no haya jugado con él en rondas anteriores. Estos pareos deben hacerse antes de parear el grupo de $6\frac{1}{2} - 1\frac{1}{2}$, pues siempre debe darse prioridad en los grupos a los jugadores de más alta puntuación. Si los jugadores del grupo de 7-1, no se han enfrentado previamente, deberán hacerlo ahora, pero si ya lo hicieron, deberán también parearse en el siguiente grupo en que sea posible, pero siempre respetando las reglas básicas.

Regla VI. A ningún jugador se le debe regalar un punto, pareándolo con otro que se haya retirado del torneo y luego, dándole el punto por "DEFAULT". Esto solamente podría ser inevitable si el que se retira lo hace sin avisar. El jugador que haya faltado a una ronda no debe ser pareado en la siguiente a menos que haya manifestado oportunamente su deseo de continuar, al director y éste haya aceptado sus disculpas por su falta en la ronda anterior; pero en todo caso, cualquier jugador que por cualquier motivo haya faltado a dos rondas en el curso del torneo, debe ser excluido del mismo.

Si las partidas deben jugarse hasta su terminación, las suspendidas deberán adjudicarse temporalmente, pero no en forma conclusiva, sino únicamente para que el director pueda proceder al pareo de la siguiente ronda.

Si la adjudicación está muy problemática, el director puede considerar temporalmente tablas la partida (únicamente para propósitos de pareo).

En torneos donde se tienen que jugar dos o tres rondas diarias, a veces tienen que adjudicarse los puntos en forma definitiva, en algunos otros eventos de esta naturaleza, suele acelerarse el ritmo de juego. Por ejemplo: 50 movidas en las primeras dos horas, 15 movidas en la media hora siguiente, 20 en la siguiente media hora, etc.

Regla VIII. El director procurará distribuir los colores de tal manera que cada jugador reciba blancas y negras alternativamente. Si esto no es posible, procurará ir igualando el número de veces que cada jugador haya recibido blancas y negras.

Todo esto no debe llegar a la violación de las reglas básicas.

Regla IX. La posición final de cada jugador en el torneo se determina por la cantidad de puntos por él ganados.

Aunque en algunas ocasiones haya un solo ganador, no debe olvidarse que una de las características principales del S. S. es el gran número de empates que se registra.

Los premios en efectivo se reparten equitativamente entre los empatados.

Para los casos en que los desempates deban hacerse, bien sea para el reparto de trofeos o de mercancías que no puedan o que no deban partirse, o que simplemente no se quieran partir, o en algunos casos tan solo para determinar posiciones, etc., más adelante se detallan los sistemas de desempate.

SISTEMA HARKNESS DE PAREO, PARA LOS TORNEOS POR SISTEMA SUIZO

Este sistema se utiliza en prácticamente todos los torneos abiertos que se juegan en EE.UU.

Como es muy natural, constantemente ha venido sufriendo modificaciones o mejoras, hasta llegar a muy buen grado de perfección. Aquí lo damos tal como se utiliza en la actualidad por considerar que dicho sistema ha venido a llenar un hondo vacío en los sistemas de organización.

Gracias al SISTEMA HARKNESS de pareos, pueden ahora organizarse torneos abiertos con extensos grupos de participantes en tiempo relativamente reducido, y obtener campeones que en la gran mayoría de los casos son los más merecedores del título. El factor "SUERTE" se reduce a un mínimo, mientras la categoría superior tiene oportunidad de imponerse en una aplastante mayoría de casos.

EL RATING DE LOS JUGADORES

Se usan tarjetas para los pareos por el estilo del diagrama adjunto. En dicha tarjeta se anotan todos los datos que en ella se indican, correspondiendo una a cada participante. A cada jugador que previamente no tenga un rating establecido se le dará uno, de acuerdo con la información obtenida entre sus conocidos, con el comité local organizador y hasta la que él mismo proporcione, con la mayor aproximación posible. Si no es posible obtener información alguna sobre la habilidad de algún jugador, se le deja sin "RATING" hasta que de acuerdo con sus desempeños en las primeras rondas del torneo, pueda dársele uno aproximado. Si empata con un jugador, puede dársele el "RATING" de éste, si derrota a un jugador, puede dársele el "RATING" de éste aumentado en 50 puntos. Cualquier "RATING" estimativo puede ser modificado posteriormente, si con sus desempeños el jugador demuestra que el "RATING" provisional recibido fue demasiado alto o demasiado bajo. Una vez que los jugadores hayan sido clasificados se procede a dar a cada uno su número para el pareo: Al jugador con más alto "RATING" le corresponde el número 1, al siguiente el 2 y así sucesivamente. Los jugadores sin "RATING" se agregan al último de la lista por orden alfabético de apellidos. Cuando a un jugador que al principio del torneo se le enlista sin "RATING", se le asigna posteriormente alguno, se coloca en la lista, en el lugar que le corresponda de acuerdo con su nuevo "RATING" y se le asigna un número de acuerdo con su nueva posición en la lista. Por