parado durante 35 minutos. Natunalmente, su pretensión fue rechazada.

Sin embargo, si el director se da cuenta de que los relojes no están funcionando perfectamente, deberá parar la partida y solo continuarla cuando éstos hayan sido reparados o substituidos, tomando en cuenta los tiempos registrados por los relojes defectuosos al tiempo de la interrupción. Ningún ajuste de tiempo debe hacerse. Además debe tomarse en cuenta que esta intervención del director es aplicable únicamente en el caso de que los relojes estén descompuestos. Bajo ninguna circunstancia deberá el director (o cualquier otra persona), llamar la atención al hecho de que un jugador se olvidó de pisar el botón de su reloj.

En la sección 6 del Art. XIV hay una parte que dice: "los relojes deben ser detenidos. . . ". Nótese que los jugadores no tienen el derecho de parar los relojes durante el curso de una partida, este le corresponde exclusivamente al director. El único caso en que el jugador puede y debe parar los relojes, es el de partida suspendida a que se refiere el Art. XV-1.

EL SISTEMA SUIZO

Aun cuando en ajedrez todo es posible y un jugador mediocre puede clasificarse ventajosamente en un torneo de cualquier tipo, o uno muy bueno alcanzar un lugar inferior a su categoría, el tipo de competencia más equitativo es el llamado ROUND ROBIN, o sea: todos contra todos.

El único inconveniente del R. R. es que solo se puede aplicar en torneos en que participa un número limitado de competidores, ya que siendo muchos, el evento tendría una duración incompatible, en la mayoría de los casos, con las posibilidades de los organizadores o el tiempo disponible de los participantes.

En tal concepto, en los últimos tiempos se ha generalizado el Torneo por SISTEMA SUIZO (S. S.), que en un lapso bastante corto, hace participar a gran número de jugadores.

Este sistema ha permitido que en los países en que el movimiento ajedrecístico es fuerte, se realicen centenares o miles de torneos al año, que no serían posibles por el R. R.; torneos generalmente llamados de "fin de semana", porque en tres o cuatro días, se desarrolla un evento de esta naturaleza, en el que participan cien o más jugadores.

Por lo tanto, el S. S. ha venido a resolver el problema de las Asociaciones, clubes o grupos ajedrecísticos que cuentan con poco tiempo para sus campeonatos, o no pueden disponer

de las cantidades de dinero necesarias para una estancia larga de los participantes.

Como consecuencia inmediata, el nivel del ajedrez tiende a subir cuando hay muchas oportunidades de enfrentar a los mejores exponentes del juego con una frecuencia que resultaría imposible para el R. R.

En su contra se ha expresado que en el S. S. tiene mucho que ver el factor "suerte", algo que muy a pesar de todas nuestras aseveraciones en el sentido de que en el ajedrez nada tiene que ver el azar, lo saben todos los torneístas del mundo, este ronda constantemente en todos los torneos, del tipo que sean.

El Sistema Suizo, de acuerdo con todas las noticias al respecto, se utilizó por primera vez en Zurich, Suiza, en 1895 y su invención se atribuye al Dr. Muller de Brugg.

Actualmente este sistema se juega en todas partes del mundo con excelentes resultados.

Las principales reglas del Sistema son las siguientes:

REGLAS DEL SISTEMA SUIZO

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

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

III.— Si en una ronda hubiera 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 siguientes, al jugador de más baja puntuación con el más bajo "rating", o a uno de los que estén empatados con la puntuación más baja, por 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 la 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 la partida 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 DE 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 el principal atractivo 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 sorteo y aún 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 desempates pregonados por Harkness y bautizados con su nombre, son los que se utilizan en la mayoría de los millares de torneos que se efectúan en diversos lugares de los EE. UU. por considerar que son los que dan resultados más satisfactorios.

(III).— En cualquier ronda el "BYE" solo 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 parea en la primera ronda, pierde ese juego por "DEFAUT".

(IV).— La regla principal del S. S. es la que prohibe 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 respetarse estrictamente por encima de cualquier otra regla de pareo; en consecuencia, la regla de los colores, la de los "ratings", la de las "siembras" y todas las demás, deben conceder absoluta prioridad a estos conceptos básicos. Así pues, en la segunda ronda los jugadores que ganaron sus juegos se parean entre sí; los que empataron se parean con otros que hayan también empatado y los perdedores se parean entre sí.

Este mismo sistema se sigue en todas las rondas. Por ejemplo: para la cuarta ronda se encuentran entre sí aquellos jugadores que tengan puntuación limpia de 3-0; luego los que tengan

2.5-5; en seguida los 2-1 y así, hasta llegar a los de 0-3 teniendo siempre especial cuidado de que ningún jugador se enfrente con el que previamente se haya enfrentado.

(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 enfrentado con otros del mismo grupo, etc. En estos casos, los jugadores que por cualquier razón no pueden parearse en su propio grupo, deberán ser pareados con jugadores del grupo más próximo que sea posible. Por ejemplo: después de la octava ronda un jugador va punteando el grupo con una puntuación de 7½ — ½. 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 de 7-1, pero el primero ya jugó con ambos en rondas anteriores; entonces se le parea con uno del grupo 6½ — 1½, que no haya jugado con él en rondas anteriores. Estos pareos deben hacerse antes de parear el grupo de 6½ — 1½, pues SIEMPRE DEBE DARSE PRIORIDAD EN LOS GRUPOS A LOS JUGADORES DE MAS ALTA PUNTUACION. Si los jugadores del grupo 7-1, no se han enfrentado previamente, deberán hacerlo ahora; pero si ya lo hicieron, deberán también parearse con los del siguiente grupo más próximo que sea posible, pero siempre respetando las reglas básicas.

(VI).— A ningún jugador se le debe regalar un punto, pareándolo con otro que se haya retirado del torneo y luego dándole un 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 a 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.

(VII).— 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 ronda siguiente.

En torneos en que 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 en la media hora siguiente; 20 en la siguiente media hora, etc.

(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 violar las reglas básicas.

(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 jugadores 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 dan sistemas de desempate.

FORMA DE PAREAR A LOS JUGADORES

El sistema de pareos de Harkness, usado en la mayor parte de los torneos por el Sistema Suizo, consiste, en la primera ronda. en eliminar los sorteos que todavía se utilizan en algunos eventos de esta índole. Para lograr los mejores resultados, se porcede del modo siguiente:

Numere usted a los participantes de acuerdo con su "rating" Al de más alto "rating", dele el número 1; el 2 al que le sigue en puntuación, etc.

Si algunos jugadores no tienen "rating", se les coloca en la lista de acuerdo con la fuerza que se les conozca ya porque hayan participado en otro tipo de torneos en los que no fueron clasificados, o por referencias de jugadores que los conocen lo suficiente para permitir que se les adjudique un "rating" provisional.

Los jugadores que definitivamente no puedan ser clasificados así sea provisionalmente por desconocimiento absoluto, póngalos en la lista después del último clasificado, por orden alfabético de apellidos.

Una vez numerados todos los jugadores, proceda de acuerdo con la regla 5 del Instructivo de la FENAMAC, que en seguida insertamos.

INSTRUCTIVO
PARA LA ORGANIZACION DE TORNEOS POR EL SISTEMA SUIZO

Federación Nacional de Ajedrez de México, A. C.
(FENAMAC)

Este sistema permite, técnicamente, acortar la duración de las competencias que se harían extremadamente largas por los sistemas de ROUND ROBIN (todos contra todos) y representa un sistema mucho más justo que el de eliminatorias formando grupos o que el sistema "knock-out" (pierde y sale) en el que, al perder una sola partida, se queda eliminado de la competencia. Aunque hay diferentes sistemas de pareo, el siguiente será el OFICIAL que imperará en los torneos de la Federación Nacional de Ajedrez de México, al cual se le denomina "Sistema Harkness Mejorado".

1) AGRUPAMIENTO. Todos los participantes en el torneo donde se aplica el Sistema Suizo pueden jugar en un solo grupo, aunque sean de distintas categorías.

2) TARJETAS DE CONTROL. A cada jugador inscrito se le llena una tarjeta en la que conste su nombre y puntos que se

le hayan asignado, ya sea en la lista oficial de "rating", o en forma provisional por el Director del Torneo.

(NOTA: al final de este capítulo, se insertará una tarjeta de pareo).

3) NUMERACION Y ORDENAMIENTO DE TARJETAS. Las tarjetas se ordenan y se numeran en el orden de puntuación de los jugadores. El de mayor "rating" tendrá el número 1, el que le sigue en puntuación será el número 2, etc.

4) DESCANSO ("Bye"). Si hay un número impar de jugadores se le dará descanso (bye) en la primera ronda al jugador de "rating" más bajo. Se saca la tarjeta de este jugador y se anota el punto ganado por el descanso, haciéndole un círculo a este número para señalar que la puntuación recibida se debe a una partida no jugada. Esta tarjeta se mantiene separada de las otras, con las que se procede a hacer el pareo.

5) PAREO PARA LA PRIMERA RONDA. Para formar el pareo de la primera ronda se divide el total de tarjetas siguiendo el orden de puntuación formado, pareando a los jugadores de la mitad superior con los jugadores de la mitad inferior. Ejemplo: Si son 100 participantes, la mitad superior queda integrada por las tarjetas del 1 al 50 y la mitad inferior por las numeradas del 51 al 100. Se parea el jugador número 1 con blancas, contra el 51 con negras. El jugador número 2 con negras, contra el jugador número 52 con blancas. El jugador Núm. 3 con blancas, contra el jugador Núm. 53 con negras. El jugador Núm. 4 con negras contra el Núm. 54 con blancas, etc.

6) PAREO PARA LA SEGUNDA RONDA. Una vez anotados en las tarjetas los resultados de la primera ronda (cuidando de especificar el color con que se jugó, el nombre y número del contrincante, el resultado y los puntos totales), se dividen las tarjetas en tres grupos: los ganadores (con 1 punto); los que empataron (con ½ punto) y los perdedores (con 0 puntos). Si hubo un jugador que recibió el descanso (bye) se incluye su tarjeta en el grupo de ganadores. Se ordenan las tarjetas de ganadores por orden numérico de acuerdo con los números que les fueron asignados inicialmente. Si es número par, se divide en dos partes iguales, una con los más altos (mitad superior) y otra con los más bajos (mitad inferior). Si es número impar, se toma la primera tarjeta (la de más alta puntuación) del grupo de jugadores de ½ punto y se añade en el último lugar de las del grupo de 1 punto y se procede como en el punto anterior. Se hace el pareo: el primer jugador de la mitad superior cambia color contra el primer jugador de la mitad inferior, que también cambia color. El segundo jugador de la mitad superior cambiando color contra el 2o. jugador de la mitad inferior.

Se facilita el procedimiento al colocar las tarjetas de la mitad superior frente a las tarjetas de la mitad inferior, formando así dos columnas verticales. Si al formar la pareja el color con que hubiesen jugado la ronda anterior fuese el mismo, las tarjetas del segundo grupo de la mitad inferior se cambian con la siguiente inferior, o con la que sigue si se repitiese el mismo problema, hasta lograr que no se repita el color por parte de las tarjetas de la mitad inferior. Si no es posible llevar esto al cabo, entonces se hace el pareo como quedó originalmente y llevará negras el jugador con "rating" mayor.

Este problema se resolverá en la misma forma para las rondas subsecuentes con la regla de que en rondas nones, el mayor "rating" llevará blancas y en rondas pares el mayor "rating" llevará negras. Ejemplo: supongamos que el grupo de jugadores con 1 punto se haya dividido en la siguiente forma:

Mitad Superior		Mitad Inferior	
Jugador	**Color que le tocará**	**Jugador**	**Color que le tocará**
1	B	11	B
2	N	12	N
3	B	14	N
5	B	16	N
8	N	17	B
9	B	19	B

De acuerdo con el sistema descrito para que sea posible que los jugadores alternen colores, al cambiar la tarjeta del jugador 11 por la del 12 quedan correctas las dos primeras

parejas. En la tercera, cuarta y quinta parejas no hay problema, pero en la sexta los dos deberán llevar blancas. Como ya no hay posibilidad de cambiar la tarjeta del jugador 19, entonces este llevará blancas por tener el "rating" menor y tratarse de una ronda par.

En la misma forma se procede con el grupo de los jugadores de ½ punto, y los de 0 puntos. Si el número original de jugadores fue impar, en este último grupo se hara descansar (bye) al jugador de 0 puntos con menor "rating".

Es interesante hacer notar que en la práctica se ha encontrado más justo el sistema de **subir** al jugador de "rating" más alto de un grupo de puntuación inferior al grupo que tuvo un número de tarjetas impar, que el sistema de **bajar** al jugador de "rating" más bajo del grupo superior para un grupo inferior, pues el espíritu del sistema suizo va más acorde con darle oportunidad al jugador fuerte que esté en grupo inferior, antes que intentar bajar a un contrincante de un grupo superior. Este sistema de bajar al jugador sobrante del grupo superior, puede usarse solamente en el siguiente caso descrito en el número siete.

7) SISTEMA PRACTICO. Un torneo con gran número de jugadores es más fácil de parear que un torneo pequeño, por ejemplo, de 15 jugadores, pues en este último caso se requiere el más estricto cuidado para que las reglas básicas del pareo se observen. En estos casos debe ser opcional del Director del torneo observar el siguiente sistema, indicando a los participantes que se va hacer así: a) dividir las tarjetas en grupos de jugadores con igual puntuación; b) empezar el pareo por el grupo de mayor puntuación; c) continuar el pareo con el grupo más bajo de puntuación; d) parear el 2o. grupo de más puntuación; e) parear el penúltimo grupo en puntuación f) parear el 3er. grupo; g) parear el antepenúltimo grupo, terminando con el pareo de los grupos centrales.

8) PAREO PARA RONDAS POSTERIORES. Para cada ronda subsecuente, el procedimiento a seguir es el mismo. Se hace necesario antes de hacer ningún pareo, examinar cuidadosamente los nombres y números de los oponentes para asegurarse de que no se hayan enfrentado en rondas anteriores. Una de las tareas más importantes del Director es la de esforzarse para que cada contendiente juegue con piezas blancas el mismo número de veces que con negras. Se pone énfasis en que a las reglas básicas del paro debe dársele prioridad sobre la designación de colores. Dos jugadores que ya jugaron entre sí, no deben enfrentarse otra vez. Y jugadores con la misma puntuación deben ser pareados siempre que sea posible.

9) RETIRO DE UN JUGADOR. Un jugador debe considerarse retirado si pierde una partida por no asistir, no informando al Director que tiene intenciones de jugar la próxima ronda. Queda establecido que un jugador será descalificado para seguir compitiendo, si en el curso de un torneo pierde dos partidas por falta de asistencia. Debe evitarse dar un punto gratuito a un contendiente pareándolo con un jugador retirado.

10) JUEGOS INCONCLUSOS. En el Sistema Suizo, es de primera importancia que los juegos de una ronda finalicen completamente, para poder formar, atendiendo a sus resultados, la ronda siguiente. En caso de juegos inconclusos, se le conceden facultades al Director para resolver el pareo de la ronda en turno, adjudicando temporalmente los puntos correspondientes a esas partidas. En la práctcia se ha establecido la costumbre, únicamente para fines de pareo, de dar a ambos contendientes un punto por partida inconclusa, en todos los casos en que la posición de la misma no esté claramente definida. La partida deberá continuarse a la brevedad posible. El Director citará a ambos contendientes en cuanto exista la oportunidad para continuarla.