

El Sistema Suizo de organización de torneos

Es un sistema creado básicamente para torneos de ajedrez, con muchos participantes en relativamente pocas rondas. Consiste en ordenar, al inicio de un torneo, todos los jugadores según su Elo nacional o internacional según corresponda. A los jugadores que no tienen Elo se les asigna uno especial, previamente determinado (habitualmente los coloca cerca de la mitad de la lista).

Supongamos que en la lista hay 32 jugadores. En la primera ronda el sistema hará jugar el 1 con el 17, el 2 con el 18 y así hasta el 16 con el 32. Es decir, corta la lista por la mitad y coloca la segunda mitad a la derecha de la primera. Además, hace alternar las salidas de forma que el jugador 1 saldrá, el 2 no y así todos.

En las siguientes rondas hará lo mismo, pero teniendo en cuenta la cantidad de partidas ganadas. En cada ronda, cada jugador enfrentará un rival distinto, que haya ganado igual o similar cantidad de partidas en el torneo.

En la primera ronda suelen darse pareos muy desparejos, situación que se va corrigiendo en las siguientes rondas.

Rey de la Colina

Es una variante del sistema Suizo, introducida hace unos años en el Scrabble en inglés y adoptada por la FISE en 2010. Consiste en establecer que en las últimas rondas de un torneo (entre 1 y 3, según la cantidad total de partidas), no se organiza el pareo según las normas del sistema Suizo. A partir de la tabla de posiciones del torneo al momento de comenzar la aplicación de este sistema, jugará el primer ubicado con el segundo, el tercero con el cuarto y así todos. El nombre del sistema proviene en que cada jugador defenderá su posición o “colina” contra el rival directo que quiere quitársela.

Se comprende su sentido al ver que en torneos largos, el jugador que encabeza el torneo agota los rivales más cercanos y el sistema lo enfrenta en cada ronda con un rival que tiene menos puntos. De esta forma, cada jugador enfrenta a su rival directo, que tiene una posición más o una menos. En este sistema es posible repetir partidas contra un mismo rival.

Si se establece más de una ronda con este sistema, al término de cada ronda se actualiza la tabla de posiciones y se repite el mecanismo.

Regla de Gibson

Esta variante del Rey de la Colina se introdujo en el Scrabble en inglés a partir de David Gibson, jugador estadounidense que logró una supremacía tal que solía clasificarse matemáticamente campeón varias rondas antes del final del torneo. Ante esa situación, pierde sentido el sistema Rey de la Colina original. Entonces se introdujo esta variante, que consiste en que el jugador que ya es campeón pasa a jugar contra el primer ubicado en el torneo que no tiene posibilidades de disputar ningún premio ni clasificación a otro torneo. Y el Rey de la Colina se organiza jugando el segundo con el tercero, que son los que disputan el subcampeonato. Y a continuación el cuarto con el quinto, y así sucesivamente.

Sistemas de desempate

Los torneos de **Scrabble** se definen siempre por cantidad de partidas ganadas. Se otorga un punto por partida ganada, medio punto en caso de empate.

Cuando dos o más jugadores tienen igual cantidad de partidas ganadas, corresponde aplicar criterios de desempate para ordenarlos en la tabla final. Generalmente se establecen dos criterios, para el caso de que subsista el empate al aplicar el primer criterio.

El primer criterio de desempate utilizado es **Bucholz** o **Median Bucholz**.

El sistema **Bucholz** consiste en sumar la cantidad de partidas ganadas por todos los rivales que cada jugador enfrentó en ese torneo. Es decir, indica la dificultad que tuvo un jugador durante el torneo. Un jugador que enfrentó rivales que sumaron más puntos tiene más mérito que quien enfrentó rivales que tuvieron menor desempeño.

Un ejemplo que aclara el sentido de este sistema es el de dos jugadores que terminan con igual cantidad de partidas ganadas. A estuvo en los primeros tableros durante el torneo y B arrancó peor pero se recuperó en las últimas rondas. El Bucholz de A será superior al de B y terminará por encima en la tabla.

El **Median Bucholz** es una variante del anterior, utilizada en torneos largos o para evitar injusticias en el caso de que un jugador haya enfrentado a un rival que se retira del torneo. Consiste en la misma suma que el Bucholz, de partidas ganadas por los rivales, pero restando el mejor y el peor.

El segundo criterio de desempate es **Minor Score** o **Spread**. Es el resultado de calcular el total de puntos Scrabble que cada jugador hizo en todo el torneo, menos el total de

puntos Scrabble que recibió. Ese número puede ser positivo o negativo. Entra en juego cuando dos o más jugadores empatan en el primer criterio de desempate.

Ultima modificacion 9-4-25