



FEDERACION INTERNACIONAL  
DE SCRABBLE® EN ESPAÑOL. A.S.C.

**El Sistema Suizo  
de Torneos**

## **EL SISTEMA SUIZO DE TORNEOS**

**Elaborado por:**

**Comisión Ranking y Mecanismos de Torneos**

José Luis Rodríguez Barroso, Venezuela.

Hugo Gaudín, Uruguay.

Arturo Vaccaro, Argentina.

Esteban Girón, Panamá.

Alejandra Danilov, Honduras.



## **CONTENIDO**

### **INTRODUCCIÓN**

### **SITUACIÓN ACTUAL**

### **EL SISTEMA SUIZO DE TORNEOS**

Cómo Funciona el Sistema Suizo

Reglas de pareo

Definiciones

Procedimiento para parear a los jugadores

Primera Ronda

Segunda Ronda y Siguietes

### **SISTEMA SUIZO MANUAL: LAS TARJETAS DE TORNEO**

### **SISTEMA SUIZO AUTOMATIZADO: EL PROGRAMA “SWISS PERFECT”**

Ejemplo Paso a Paso de un Torneo de SCRABBLE® realizado en Swiss Perfect

Los Pareos Acelerados

## EL SISTEMA SUIZO DE TORNEOS

### INTRODUCCIÓN

En el marco del 5º Campeonato Internacional de Scrabble® en Español realizado en Costa Rica los días 24 y 25 de Noviembre de 2001, la FISE aprobó la creación de la comisión Ranking y Mecanismos de Torneos cuyo cometido es el siguiente:

1. Estudiar las formas de establecer un Ranking Internacional.
2. La creación de títulos de Maestro (al estilo del ajedrez).
3. Propuestas para los distintos mecanismos de Torneos.

Dicha comisión está coordinada por José Luis Rodríguez Barroso (Venezuela), y la integran Hugo Gaudín (Uruguay), Arturo Vaccaro (Argentina), Esteban Girón (Panamá) y Alejandra Danilov (Honduras).

Esta iniciativa surgió con el fin de unificar los diversos sistemas de medición y clasificación de la fuerza de los jugadores y de realización de Torneos de Scrabble® que existen actualmente en los países pertenecientes a la FISE.

Este documento expone el funcionamiento del Sistema Suizo de Torneos como método para la organización de torneos de Scrabble®. El concepto de escalafón tipo ELO, su relación estadística con los puntos Scrabble®, y los detalles de cálculo son objeto de otro documento aparte titulado “**El Escalafón ELO**”.

### SITUACIÓN ACTUAL

Entre los países de la FISE con Clubes y Organizaciones de Scrabble® activas, como Argentina, España, México, Uruguay, Venezuela entre otros, existen variados métodos de organización de torneos y de clasificación del nivel de juego los jugadores. A continuación se describen brevemente algunos de estos métodos:

**Argentina** (Asociación Argentina de Scrabble®, AAS, <http://web.sion.com/myni/aas.htm>): Existen 4 categorías (A1, A2, B y C), ordenadas de acuerdo al nivel ELO de los jugadores. Se juegan dos torneos mensuales de 3 partidas cada uno. Para el cálculo del ELO, se toman las tres mejores partidas de los dos torneos y se promedian para obtener la clasificación general del jugador.

**España** (Club Queimada, <http://www.geocities.com/scrabblequeimada/>): Se juegan torneos totalizando la cantidad de partidas ganadas. El criterio de desempate utilizado cuando hay igual cantidad de partidas ganadas es promedio de puntos Scrabble®. Algunos torneos con otros clubes se juegan sólo a total de puntos Scrabble®.



**México** (Scrabble®): (Información pendiente por suministrar)

**Uruguay** (Asociación Uruguaya de Scrabble®, AUS, <http://www.scrabbel.org.uy/>): Existen dos categorías A y B. La categoría A tiene un número fijo de jugadores. La categoría B engloba al resto de los competidores. Mensualmente se realiza en cada categoría un torneo de 3 partidas. Las partidas son determinadas por sorteo en forma totalmente aleatoria. Bimensualmente se realiza una evaluación del rendimiento de cada jugador tomando como parámetros el número de partidos ganados y el puntaje acumulado en todos sus encuentros. De acuerdo a eso, los 2 jugadores mejor clasificados de la categoría B suben a la A y los 2 clasificados más bajos en la A pasan a la B.

**Venezuela** (Asociación de Scrabble® del Edo. Miranda, Clubes Nacional de Scrabble® CNS, <http://www.cnscrabble.freesevers.com/> y Club de Scrabble® Caracas, CSC): Existen dos categorías: Categoría A (promedio  $\geq 400$  pts. ó ELO  $\geq 2000$ ) y Categoría B (promedio  $<400$  pts. ó ELO  $<2000$ ). Todos los sábados se realizan Torneos Suizos (partidas ganadas) de 6 partidas válidos para el escalafón flotante tipo ELO (igual al utilizado en ajedrez). Los desempates se resuelven mediante el criterio primario Sonneborn-Berger (suma de puntos de los oponentes vencidos) y el total de puntos Scrabble® como criterio secundario. Para la definición del Campeón Nacional del año 2002 se está proponiendo la realización de 7 Torneos Suizos abiertos al público en general, con puntuación acumulativa en cada uno de ellos (similar a las carreras de Fórmula 1). Inicialmente los Torneos Suizos se realizaban manualmente usando la tarjetas individuales para cada jugador) actualmente están automatizados con el programa de computación "Swiss Perfect".

Adicionalmente, siempre es de interés conocer cómo se juega Scrabble® competitivo en otros países del mundo con larga trayectoria en este tipo de justas:

**Estados Unidos y Canadá** (National Scrabble® Association, NSA, y Canadian National Scrabble® Championship, CNSC, <http://www.scrabble-assoc.com/>): Fundada en 1978, agrupa a más de 10.000 jugadores de 200 clubes. Realiza cerca de 170 torneos anuales mediante el Sistema Suizo, con criterio de desempate "spread", o diferencia de puntos Scrabble entre oponentes. Recientemente organizó el Campeonato Mundial en Inglés del 2001 en Las Vegas como un gran Torneo Suizo de 24 partidas.

**Australia** (Australian Scrabble® Players Association, ASPA, <http://www.scrabble.org.au/>): Fundada en 1985, agrupa a alrededor de 1000 jugadores. Utilizan el Sistema Suizo de Torneos y una versión modificada de la clasificación ELO del ajedrez.

**Inglaterra** (Association of British Scrabble® Players, ABSP, <http://www.absp.org.uk/>): Fundada en 1987, agrupa a alrededor de 600 jugadores, organiza 4 torneos nacionales y apoya 60 torneos en las ligas locales. Utiliza el Sistema Suizo de Torneos con criterio de desempate "spread", o diferencia de puntos Scrabble entre oponentes. Clasifican a sus jugadores mediante una versión modificada de la clasificación ELO del ajedrez.



Adicionalmente, otorgan los títulos de Experto, Gran Maestro y Jugador de Mejor Desempeño del Año.

**Francia** (Federación Francesa de Scrabble®, <http://ffsc.asso.fr/>): Agrupa a alrededor de 12.000 jugadores que a juegan bajo la modalidad de Scrabble® duplicado (donde no existe el factor suerte), con partidas de hasta 6000 jugadores participando simultáneamente. El sistema de clasificación es diferente y se basa en los porcentajes mas cercanos a la partida “ideal”, o de más alta puntuación posible (100% de efectividad).

## EL SISTEMA SUIZO DE TORNEOS

El Sistema Suizo es un método sencillo para organizar torneos o enfrentamiento de partidas entre 2 jugadores, es el estándar “de facto” en todos los torneos de ajedrez alrededor del mundo, y puede aplicarse directamente al juego Scrabble®. Entre las bondades del sistema, se encuentran las siguientes:

- Con relativamente pocas partidas, permite organizar torneos para gran cantidad de jugadores (típicamente torneos de  $2^n$  jugadores, donde  $n$  es el número de rondas).
- Si el total de participantes es par, todos juegan la misma cantidad de partidas. Si es el número es impar, habrá una persona distinta en “descanso” en cada ronda.
- Dos jugadores se enfrentan entre sí solamente una vez en el torneo.
- Los jugadores de alto nivel se enfrentan entre sí en las últimas rondas del torneo.
- Vence el torneo aquel jugador que haya acumulado más puntos. Una partida ganada representa un punto, una derrota significa 0 puntos, y un empate otorga  $\frac{1}{2}$  punto.
- Permite la entrada de cualquier jugador en cualquier ronda del torneo.
- Permite el retiro de cualquier jugador en cualquier ronda del torneo.
- Mediante el uso de los “Pareos Acelerados” permite manejar categorías de jugadores en un mismo torneo, y mismo tiempo minimiza o, si así se desea, evita los enfrentamientos entre jugadores de categorías diferentes.
- Puede controlarse manualmente o de forma automática con el uso del computador.



## **Cómo Funciona el Sistema Suizo**

El Sistema Suizo parte de un conjunto de principios básicos, a saber:

- Dos jugadores sólo se enfrentan entre sí una vez.
- El jugador que gana la partida obtiene 1 punto, el que pierde 0 puntos, y en caso de ocurrir empate, ambos jugadores obtienen 0,5 puntos.
- El orden final queda determinado por la suma de puntos. Recibirá 1 punto aquel jugador cuyo oponente programado no se presente a disputar la partida, también reciben 1 punto los jugadores que “descansen” cuando el total de participantes sea impar.
- Los jugadores seorean con otros del mismo puntaje acumulado, o el puntaje más cercano.
- Siempre que sea posible, un jugador deberá tener la salida veces como no la tenga.
- El número de rondas a disputar debe anunciarse de antemano.

## **Reglas de pareo**

En general, el Sistema Suizo organiza los jugadores de acuerdo a su fuerza o nivel conocido de juego en forma descendente, divide el grupo en dos mitades y las enfrenta entre sí en la primera ronda. Luego toma todos los jugadores que ganaron, los ordena, divide el grupo en dos mitades y las vuelve a enfrentar entre sí, haciendo lo mismo con los jugadores que perdieron.

Este proceso de selección “piramidal” que enfrenta jugadores con igual puntuación acumulada se repite tantas veces como rondas se hayan estipulado, obteniéndose al final el jugador que más partidas ganó, o en caso de empate con otros jugadores por igual número de partidas ganadas, aquél que mayor mérito haya logrado de acuerdo al criterio de desempate que se seleccione (típicamente la suma de puntos de los jugadores a los venció, y/o los puntos Scrabble® acumulados).

En forma detallada, el Sistema funciona así:



### Definiciones:

- **RONDA:** Conjunto de partidas, simultáneas, cada una de dos jugadores.
- **ESCALAFÓN:** Puntaje de un jugador para un torneo, recalculable al finalizar cada torneo.
- **PAREOS:** Conjunto de enfrentamientos individuales, válido para una ronda.
- **PUNTAJES DE TORNEO:** Se adjudica un (1) punto por partida ganada, medio ( $\frac{1}{2}$ ) por partida empatada y cero (0) por partida perdida.

### Procedimiento para parear a los jugadores:

**Primera Ronda:** El director del torneo elaborará una lista de participantes adjudicando el N° 1, al de mayor escalafón y los números siguientes según el orden descendente de escalafón. Los números asignados se conservarán durante todo el torneo. En caso de igualdad de escalafón, se recurrirá al orden alfabético por apellido.

Los jugadores que no tengan escalafón serán adicionados al final de la lista por orden del promedio conocido de puntos Scrabble®, o por orden alfabético por apellido, o por sorteo al azar.

Los pareos se efectuarán asignando al jugador N° 1 el contendor que se encuentre ubicado colocado en el lugar **(n/2+1)** de la lista, donde el **n** es el número de participantes.

El N° 2 será pareado con el contendor siguiente después del **(n/2+1)** de la lista, y así sucesivamente hasta que el último jugador de la primera mitad de la lista sea pareado con el último de la lista.

**Segunda Ronda y Siguyentes:** Los grupos de jugadores que tengan la misma puntuación se parearán entre sí aplicando el procedimiento usado para la primera ronda, pero vigilando el cumplimiento, cuando aplique, de las siguientes reglas:

1. Nunca se repetirá, durante un torneo, el pareo de los mismos jugadores. Si al aplicar la regla básica de pareo, a un jugador le corresponde repetir el contendor, será pareado con el inmediatamente siguiente del grupo.
2. Si un grupo es impar, el primero de los integrantes del siguiente grupo subirá al último lugar del impar.
3. Si durante el torneo, o en su comienzo, el total de los jugadores es impar, se otorgará “descanso” al último de la tabla y se le adjudicará 1 punto en la ronda en

que descansa. El “descanso” sólo se otorgará una vez a un jugador durante un torneo.

4. Si un jugador se retira después de ser pareado para una ronda, se otorgará un punto a su contendor, pero la partida no se contabilizará para efectos de escalafón.
5. Al efectuar los pareos de un acuerdo con lo adscrito en el punto 2, puede suceder que tengan que jugar entre sí jugadores de la primera mitad de un grupo. Esto puede permitirse porque el criterio básico es enfrentar jugadores que tengan los mismo puntos de torneo.
6. Los desempates al final del torneo se resolverán totalizando a cada jugador la suma de puntos de los contrincantes que vencieron (criterio Sonneborn-Berger). Si el empate persiste, se resolverá totalizando los puntos Scrabble® obtenidos por cada uno de ellos, y si aún persistiera se declarará empate formal.

### SISTEMA SUIZO MANUAL: LAS TARJETAS DE TORNEO

Cuando se organiza un Torneo Suizo de forma manual (sin el apoyo de computadores), a cada jugador se le asigna una tarjeta como la mostrada en este ejemplo:



## TORNEO INTERNO N°

CLUB NACIONAL  
DE SCRABBLE

FECHA :

NOMBRE  N°

RONDA	OPON	SAL.	PUNTOS		PTOS. SCRABBLE		MEDIA	S-B
			partida	acum.	partida	acumulados	FIRMA	
1°								
2°								
3°								
4°								
5°								
6°								
7°								

y se llenan los siguientes campos:





<b>NOMBRE:</b>	Nombre del Jugador
<b>Nº.:</b>	Número del jugador en el torneo, asignado según su escalafón.
<b>RONDA:</b>	Indica el número de cada ronda del torneo.
<b>OPON.:</b>	Número del jugador asignado como oponente en esa ronda.
<b>SAL.:</b>	Se coloca un signo “+” si le corresponde la salida, un signo “-“ indica que no le corresponde.
<b>PTOS. (partida):</b>	Muestra 1, 0, ó 0,5 si la partida fue ganada, perdida, o empatada.
<b>PTOS. (acum):</b>	Va acumulando la cantidad de puntos obtenidos hasta esa ronda.
<b>PTOS. Scrabble® (partida):</b>	Muestra el total de puntos Scrabble® obtenidos por el jugador en esa partida.
<b>PTOS. Scrabble® (acum):</b>	Va acumulando la cantidad de puntos Scrabble® obtenidos hasta esa ronda.
<b>MEDIA FIRMA:</b>	Media firma conforme del jugador oponente de esa partida.
<b>S-B:</b>	Este campo se usa es usado al final del torneo por el árbitro para aplicar el criterio de desempate Sonneborn-Berger. Allí se muestra la cantidad de puntos que obtuvo cada uno de los contrincantes. Se totalizan sólo los puntos que obtuvo de los jugadores que fueron vencidos por el jugador (que muestran un 1 en la columna “PTOS. partida”).

Generalmente se designa un grupo de dos o tres jugadores como árbitros y coordinadores de la aplicación del Sistema Suizo con las tarjetas.



## **SISTEMA SUIZO AUTOMATIZADO: EL PROGRAMA “SWISS PERFECT”**

Cuando se cuenta con el recurso de un computador, puede organizarse de manera rápida y sencilla un Torneo Suizo utilizando alguno de los programas comerciales existentes para tal fin.

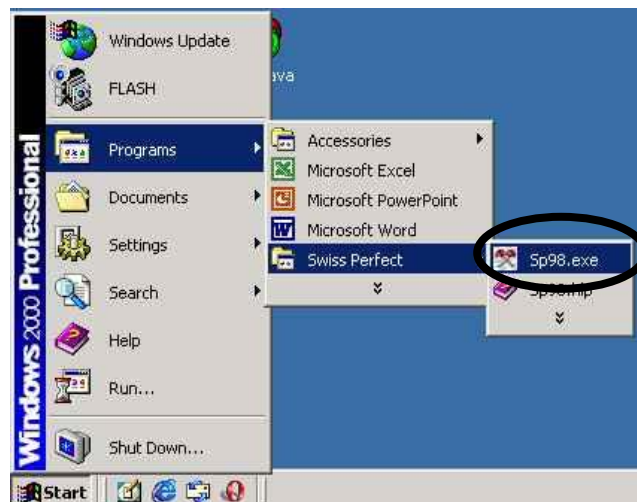
El Programa “Swiss Perfect 98” desarrollado por la compañía australiana “Swiss Perfect International” (<http://www.swissperfect.com/>) es uno de los programas más populares y económicos (US\$ 49) para la ejecución de Torneos Suizos en computadores personales (PC). Cuenta con usuarios registrados en más de 40 países y ha sido usado en torneos de más de 500 jugadores.

Entre las cualidades del programa, se encuentran:

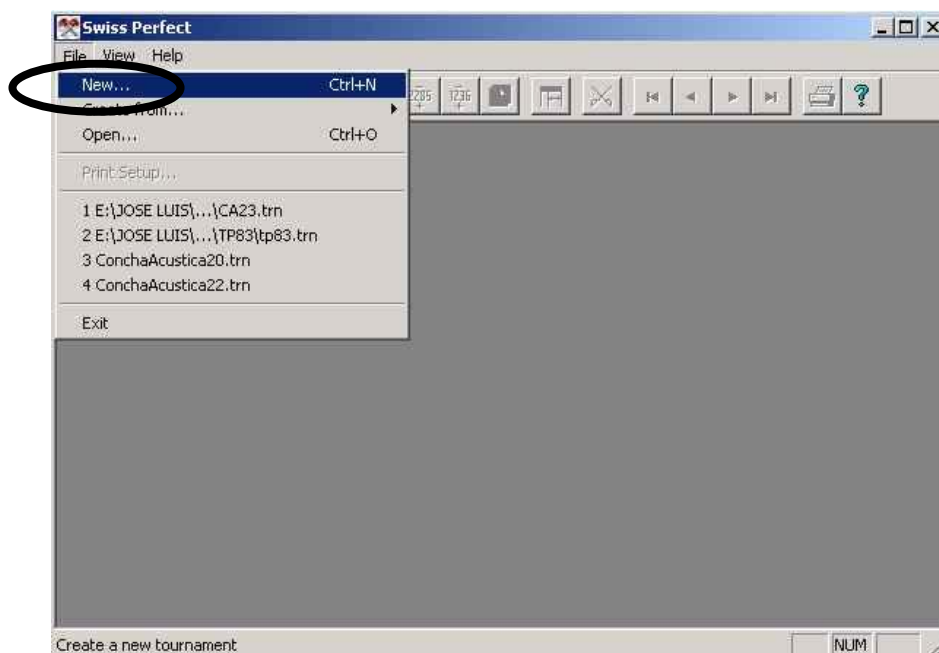
- Maneja 2 tipos de Torneos: Suizo y Todos Contra Todos (Round Robin)
- Tipos de Pareos: FIDE, USCF con opciones configurables como Pareos Acelerados y otras.
- Soporta también pareos manuales.
- Calcula automáticamente la variación de escalafón de los jugadores de acuerdo a alguno de los siguientes métodos: ELO de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez), USCF (Federación Estadounidense de Ajedrez) o PZSZACH (Federación Polaca de Ajedrez).
- Dos modos de Torneos Todos Contra Todos: Estándar y Rutsch (Carrusel).
- Permite entrada tardía de participantes, retiro, y pausas.
- Ordena la lista por cualquier criterio (incluso al azar).
- Importación y exportación de la lista de participantes.
- Fácil entrada de los resultados de las partidas.
- Soporta varios criterios de desempate: Buchholz, Median-Buchholz, Berger, Progresivo, Suma del Escalafón de los oponentes, Suma de Escalafón, Número de Ganadas, Resultados Secundarios, Brightwell.
- Soporta escalafón local y escalafón internacional.
- Impresión de Reportes
- Exporta resultados en formato HTML para páginas WEB.
- Múltiples vistas de los datos del torneo: Lista de Jugadores, Pareos y Resultados de la Ronda, Resultados Parciales, Tabla Cruzada, Escalafones, Información de Pareo, Tarjetas Individuales. Permite guardar/exportar cualquiera de las vistas.

### Ejemplo Paso a Paso de un Torneo de SCRABBLE® realizado en Swiss Perfect

Una vez instalado, el programa se arranca desde la barra de inicio de Windows:



Al entrar el programa, abrir un nuevo torneo con File, New:





Indicar el nombre y la trayectoria en el disco duro de la máquina donde será guardado el torneo, y presionar SAVE, el programa creará 3 archivos con el nombre del torneo, de extensiones TRN, INI, SCO (en este ejemplo, los archivos creados serán TORNEO.TRN, TORNEO.INI y TORNEO.SCO, estos archivos pueden copiarse de una máquina a otra, y se copia el torneo completo):

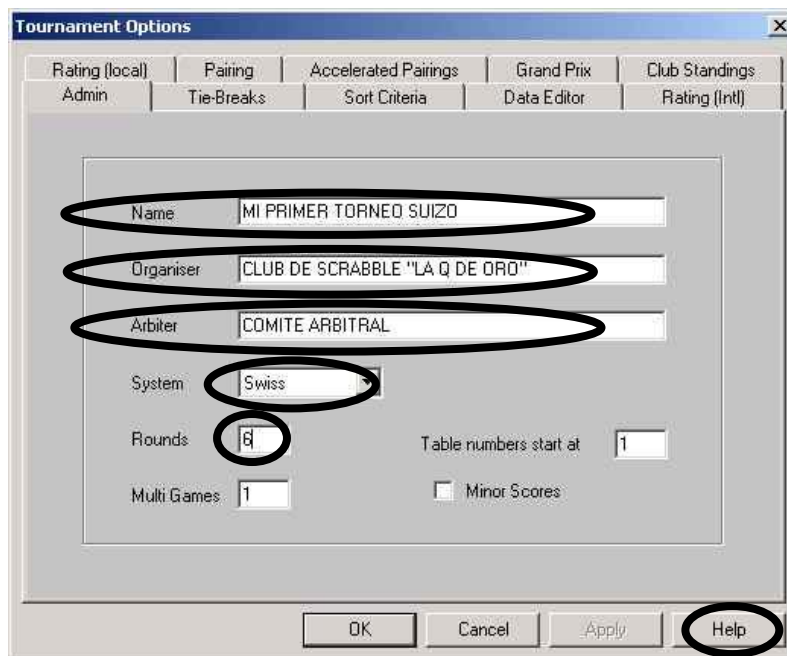


Aparece una ventana de diálogo preguntando si se desea crear este torneo en base a algún otro torneo anterior que ya se configuró. La primera vez esto **NO** puede hacerse, pues hay que configurarlo por completo partiendo de la configuración por defecto. Sin embargo, se puede ahorrar mucho tiempo en los siguientes torneos respondiendo **SÍ** a esta pregunta, pues el programa tomará los parámetros ya definidos en algún torneo anterior:

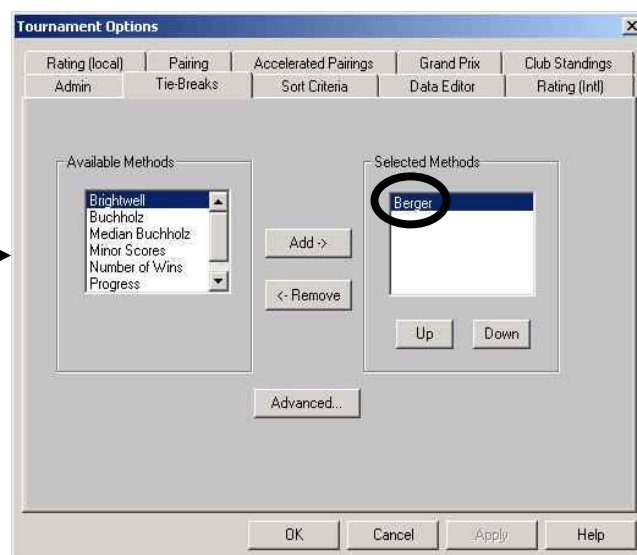
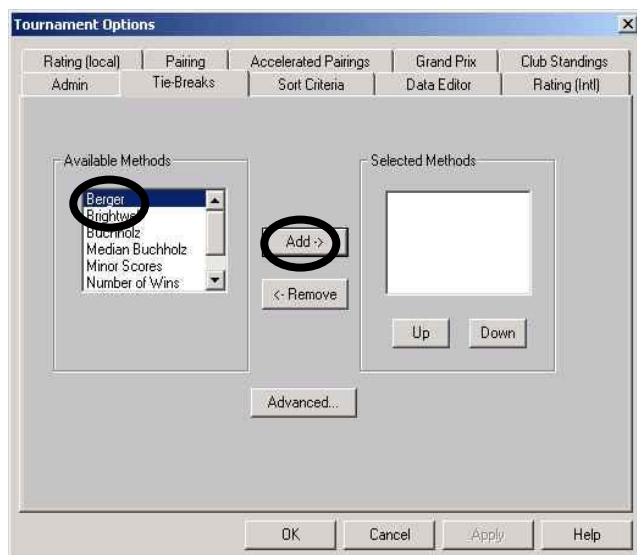


Aparece la ventana de configuración del torneo, con todas las opciones posibles agrupadas como diferentes “carpetas” o pestañas. La primera de ellas es la de Administración, donde se coloca información muy importante, como NOMBRE DEL TORNEO, ORGANIZADOR, ÁRBITRO, TIPO DEL TORNEO (SUIZO o ROUND ROBIN), NÚMERO DE RONDAS, JUEGOS MÚLTIPLES POR RONDA (Dejar este valor en 1), NÚMERO DE INICIO DE LA LISTA DE JUGADORES (Dejar este valor en 1), RESULTADOS SECUNDARIOS (Típicamente no usados, pues los puntos Scrabble® se llevan en una hoja de cálculo aparte). Obsérvese que

siempre puede presionarse el botón “HELP” para obtener una explicación o descripción más detallada de lo que se está haciendo:

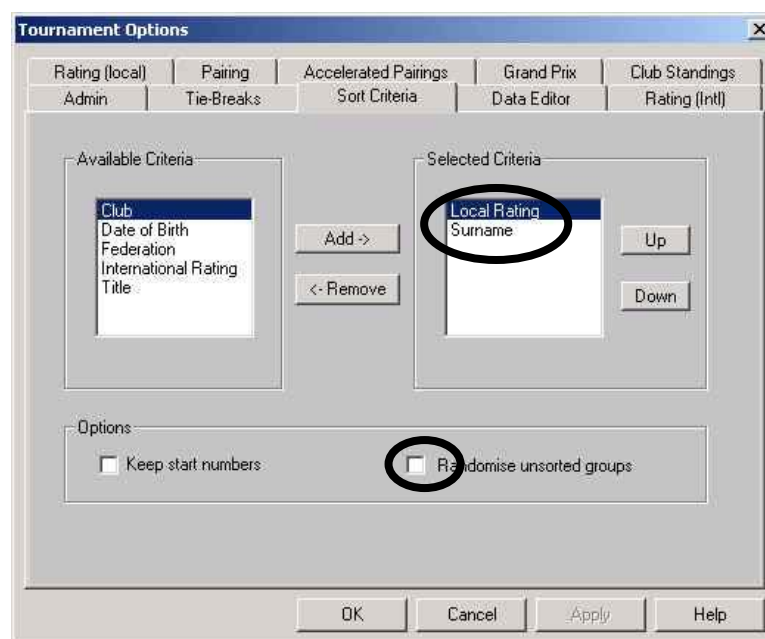


Al hacer clic en la siguiente carpeta “Tie-Breaks” se introducen los criterios de desempate. Pueden añadirse varios, el orden en que sean añadidos será el orden en el que serán aplicados en caso de empates persistentes, este orden puede cambiarse presionando los botones “UP” y “DOWN” a conveniencia. Si se utiliza el criterio Sonneborn-Berger, seleccionar “Berger” y presionar “Add”:

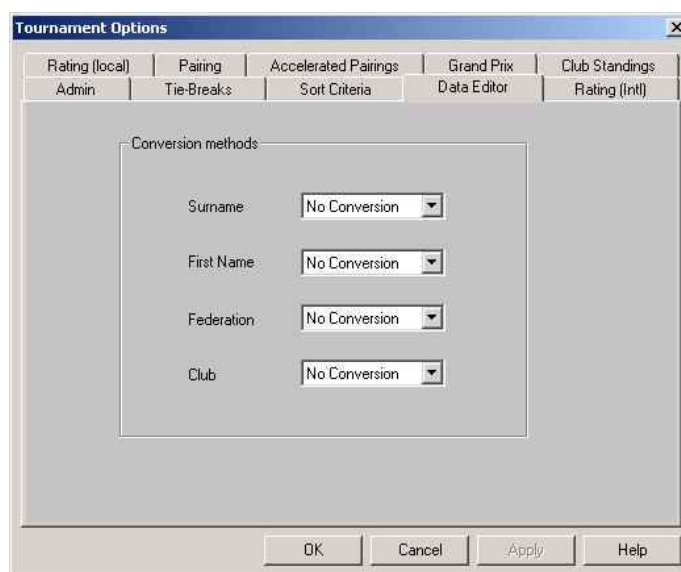




La siguiente carpeta “Sort Criteria” permite introducir los criterios por los que se ordenará la lista de los jugadores, típicamente se ordenan en forma descendente por escalafón local (Local Rating) y luego por apellido, para los jugadores que están en proceso de obtención de escalafón. Debe desactivarse la opción “Randomise Unsorted Groups” para que no coloque al azar los jugadores que no entraron en ninguno de los criterios:



La siguiente carpeta “Data Editor” permite conversiones automáticas de los nombres de los jugadores, de los clubs, etc, para que tengan o no su primera letra en mayúscula. Típicamente estas opciones no se usan, por lo que se suele dejar el contenido por defecto:

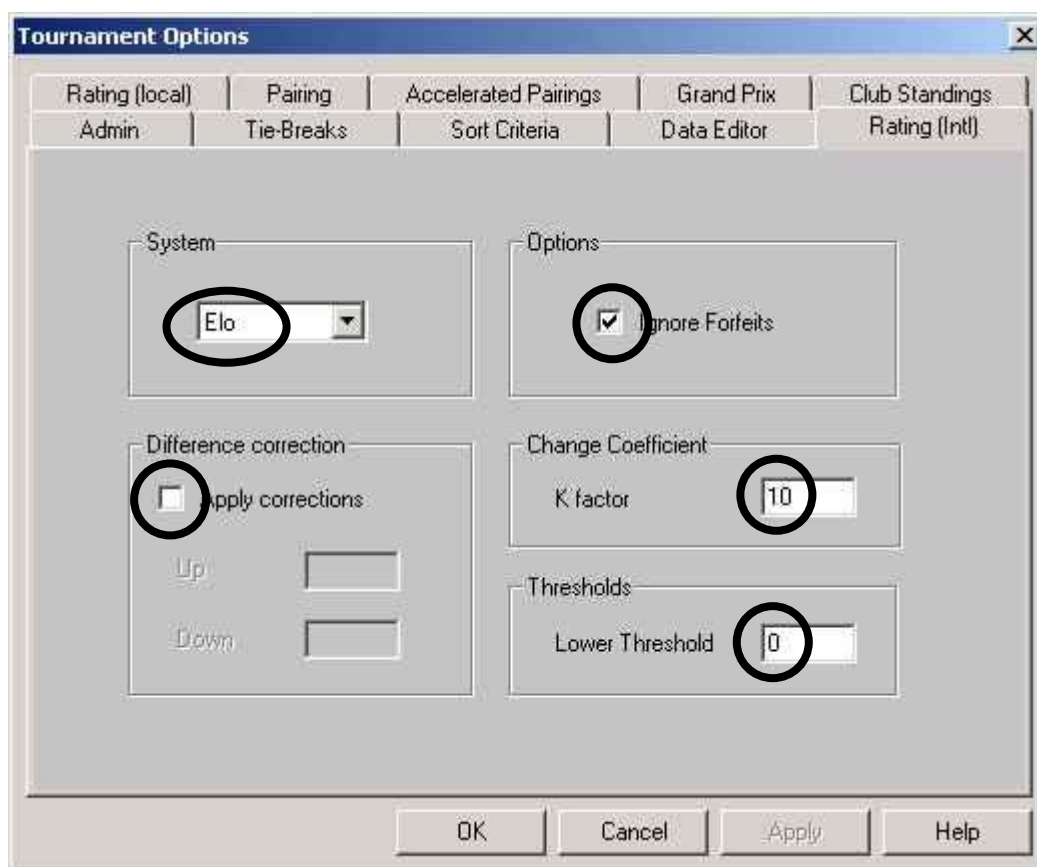






La carpeta siguiente “Rating(Intl)” ajusta las opciones a los escalafones internacionales de los jugadores. En torneos locales o nacionales, los escalafones internacionales no se utilizan, sin embargo, es conveniente dejar estos valores ajustados de igual forma que los ajustes para los escalafones locales de la siguiente carpeta “Rating(local)”.

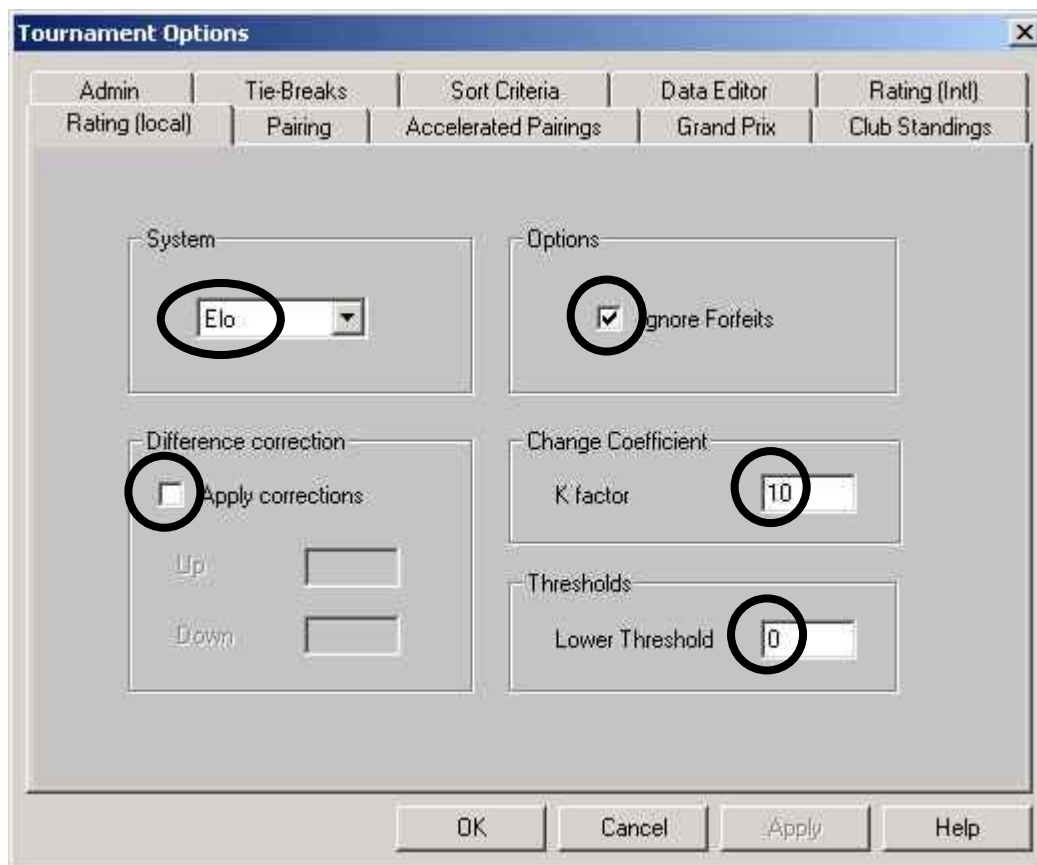
Los valores recomendados para torneos de Scrabble® que se han utilizado satisfactoriamente en experiencia anteriores son los mostrados a continuación:



Es decir: Usar el cálculo de la variación de escalafón tipo ELO según el método de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez), Ignorar los Forfeits (ausencia de un jugador luego de efectuado el pareo) para el cálculo de la variación de escalafón, NO aplicar correcciones cuando haya grandes diferencias de escalafón entre contendores, usar un factor de K=10 para mostrar en pantalla la variación de escalafón, y considerar todos los escalafones desde cero en adelante como escalafones válidos de jugadores ranqueados.



La misma configuración mencionada debe configurarse en la carpeta siguiente “Rating(local)”, pues ésta SÍ será utilizada para la variación de los escalafones locales (típicamente el escalafón llevado por los clubes):



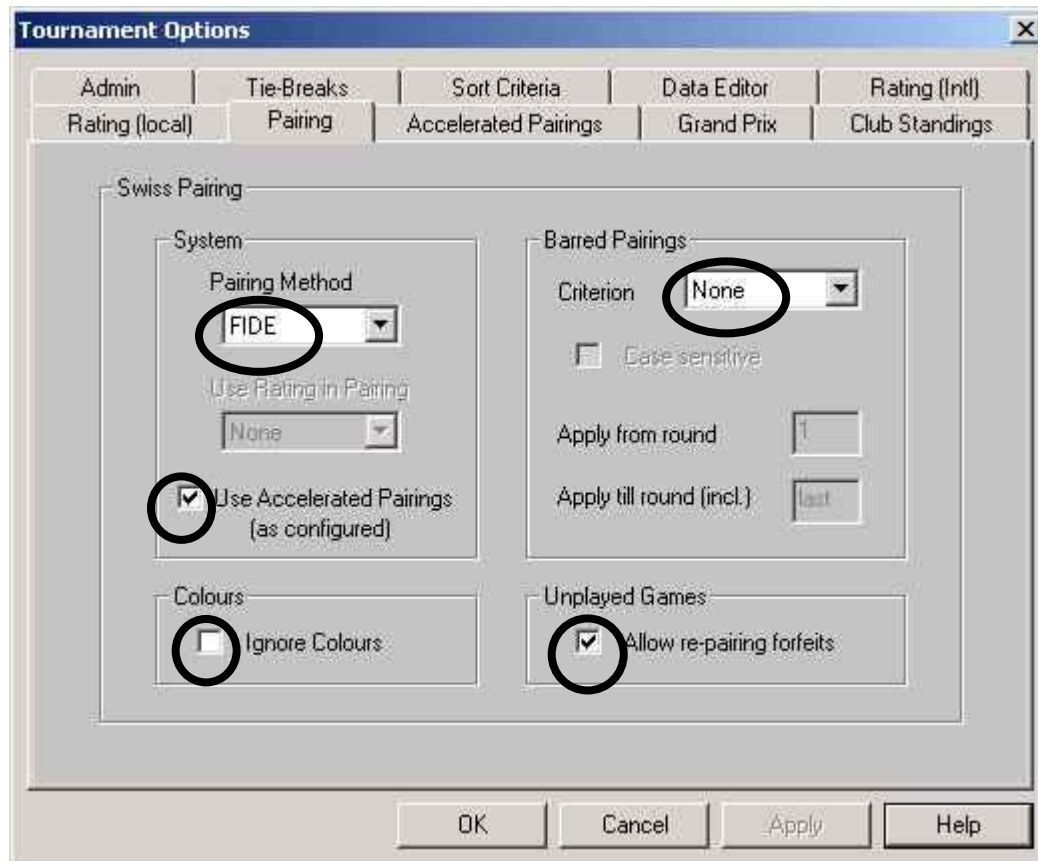
A continuación, debe configurarse la carpeta “Pairing”, en la que se introducen el métodos de pareo a utilizarse en el torneo (FIDE o USCF), se activan o no los Pareos Acelerados (que en el juego de Scrabble® pueden usarse perfectamente para crear y manejar el concepto de categorías dentro de un mismo torneo), y por último se activan o no los criterios de Pareos Barridos (para evitar que en torneos interclubes se enfrenten jugadores del mismo club en las primeras rondas del torneo).

Las opciones recomendadas son las siguientes:

Pareo tipo FIDE, usar Pareos Acelerados para mantener en lo posible a los jugadores en grupos de igual fuerza o nivel de juego, No usar Pareos Barridos (o usarlos sólo en las primeras 2 rondas), Permitir re-parear a los jugadores en caso de Forfeit, y finalmente, ignorar



los colores (opción usada sólo cuando se aplican juegos múltiples por ronda). Esta configuración recomendada puede verse a continuación:



Si la opción “Pareos Acelerados” se activó en la pestaña anterior, entonces la pestaña que le sigue debe configurarse para ajustar apropiadamente sus parámetros.

### **Pareos Acelerados**

Los Pareos Acelerados se usan principalmente para dos propósitos. El primero es limitar el número de puntuaciones perfectas (todas ganadas) en un torneo, el otro es lograr escalafones de alto desempeño para los jugadores que están “en forma”. Estos objetivos se logran al parear en las rondas iniciales grupos de jugadores con fuerza similar.

Por ejemplo, en la primera ronda podemos decidir parear jugadores de la primera mitad de arriba entre sí, en lugar de hacerlo con los jugadores de la segunda mitad de la lista. Al hacer esto, es muy poco probable que aquellos que ganen dos partidas se enfrenten con jugadores de bajo escalafón en las rondas posteriores, y gracias a los pareos acelerados, tampoco encontraron jugadores débiles en las primeras dos rondas.



Todo esto se logra con la ventaja de poder hacerlo en una misma instancia del torneo, sin tener que crear archivos de torneos separados para cada categoría (lo cual complicaría la logística al tener que abrir y cerrar archivos frecuentemente).

El programa “Swiss Perfect” implementa los pareos acelerados mediante la “adición de puntuación virtual”. El sistema puede obtener estos pareos “forzados” añadiendo puntos virtuales (similares a partidas ganadas al momento de parear, pero no tomados en cuenta para el torneo) a los jugadores que se desea enfrentar entre sí. Por ejemplo, en un torneo de 20 jugadores, se puede añadir mentalmente 2 puntos extras a los primeros 10 jugadores para evitar cualquier “pareo cruzado” entre las mitades superior e inferior durante la primera ronda.

Para configurar los pareos acelerados, debe llenarse la pestaña mostrada a continuación:

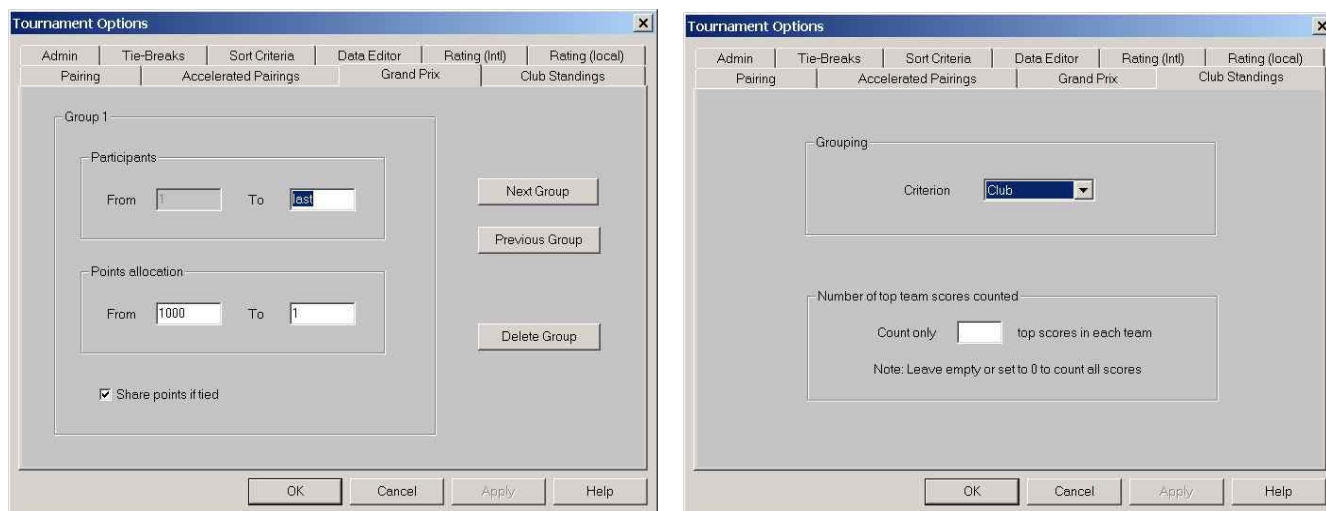
The screenshot shows the 'Tournament Options' dialog box with the 'Accelerated Pairings' tab selected. The 'Group 1' section contains the following settings:

- Participants:** From 1, To 7
- Points allocated to this group:** 4
- Stop acceleration AFTER round:** 6

Buttons on the right include 'Next Group', 'Previous Group', and 'Delete Group'. At the bottom are 'OK', 'Cancel', 'Apply', and 'Help' buttons.

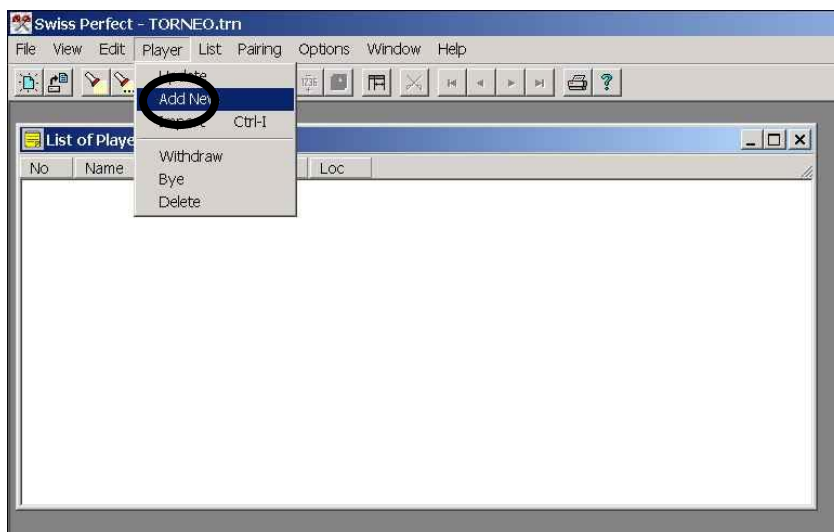
En este ejemplo, se configuró un grupo conformado por los 7 primeros jugadores de la lista, quienes tienen una “ventaja virtual” de 4 puntos que los separan de los demás jugadores, haciéndolos jugar entre sí hasta que algún jugador del grupo inferior siguiente por mérito propio obtenga 4 partidas ganadas (lo cual sólo ocurrirá a partir de la 4ª ronda), dándole el derecho a jugar contra aquél del primer grupo que no haya ganado ninguna partida (ambos con 4 puntos).

Finalmente, las dos últimas pestañas “Grand Prix” y “Club Standings” permiten definir múltiples torneos como parte de una competencia más grande (por etapas), y permiten ver los resultados de cada torneo de acuerdo a los jugadores de cada club, como para determinar en el caso de torneos interclubes, cuál fue el club ganador. Estas opciones se modifican a conveniencia del tipo de torneo que se esté organizando. Inicialmente pueden dejarse las definiciones estándar del programa:



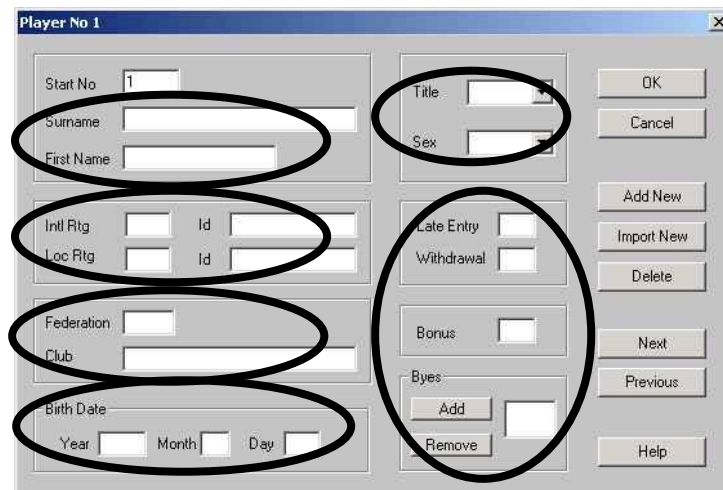
Después de configurado el torneo, el siguiente paso es introducir la lista de jugadores con su escalafón, y comenzar los pareos.

Inicialmente la lista de jugadores aparece vacía, por lo que deben introducirse los jugadores seleccionando “Player”, y “Add New”:





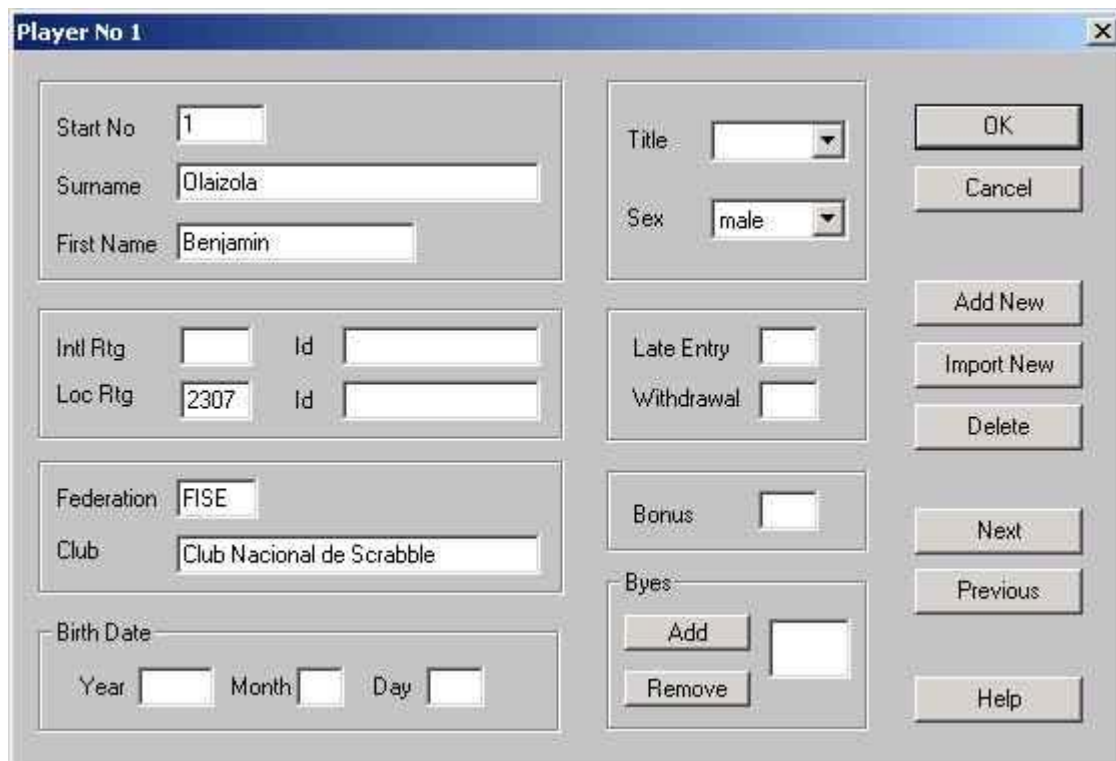
Al hacerlo, aparece la planilla a ser llenada con los datos del jugador:



The screenshot shows a form titled "Player No 1" with the following fields and controls:

- Start No: 1
- Surname: [Empty]
- First Name: [Empty]
- Intl Rtg: [Empty]
- Loc Rtg: [Empty]
- Federation: [Empty]
- Club: [Empty]
- Birth Date: Year [Empty], Month [Empty], Day [Empty]
- Title: [Empty]
- Sex: [Empty]
- Late Entry: [Empty]
- Withdrawal: [Empty]
- Bonus: [Empty]
- Byes: Add [Empty], Remove [Empty]
- Buttons: OK, Cancel, Add New, Import New, Delete, Next, Previous, Help

Permitiendo colocar los datos pertinentes como: Apellido, Nombre, Escalafón Internacional, Escalafón Local, Federación y Club al que pertenece, Fecha de Nacimiento, Título (Maestro, Gran Maestro, etc.), Sexo (masculino, femenino, computador). También los datos relativos a su participación en este torneo, como la ronda tardía en la que se va a incorporar (si aplica), ronda en la que se retira, bono de emparejamiento, y retiros o descansos. Una planilla llena luce de esta forma:



The screenshot shows the "Player No 1" form filled with the following data:

- Start No: 1
- Surname: Olaiola
- First Name: Benjamin
- Intl Rtg: [Empty]
- Loc Rtg: 2307
- Federation: FISE
- Club: Club Nacional de Scrabble
- Birth Date: Year [Empty], Month [Empty], Day [Empty]
- Title: [Empty]
- Sex: male
- Late Entry: [Empty]
- Withdrawal: [Empty]
- Bonus: [Empty]
- Byes: Add [Empty], Remove [Empty]
- Buttons: OK, Cancel, Add New, Import New, Delete, Next, Previous, Help





Así se van introduciendo los datos de todos los jugadores que participarán en el torneo. Es importante indicar que esto sólo hay que hacerlo una vez por jugador, pues luego esa información puede transferirse a los siguientes torneos en el futuro. La lista completa de jugadores puede lucir así:

No	Name	Loc
1.	Olaizola, Benjamin	2307
2.	Gonzalez, Carlos	2244
3.	Contreras, Augusto	2238
4.	Martinez, Carlos	2209
5.	Olaizola, Carlos	2141
6.	Casano, Guillermo	2137
7.	Urdaneta, Johnny	2119
8.	SalvatiV, Marianela	2100
9.	Noronha, Agustin	2078
10.	Arias, Itala	2069
11.	Salvati, Manolo	2049
12.	Revilla De, Angela	2047
13.	Barroso, Jose Luis	2019
14.	Trajkovic, Aurora	2012
15.	Klie, Hector	2005
16.	Rivas, Maria	2001
17.	Azuaje, Myrna	1957
18.	De Los Santos, Carlos	1954
19.	Castellanos de, Olivia	1901
20.	Macor, Gabriela	1898
21.	Castellanos, Jose Vicente	1738
22.	Tejeira, Dulce	1715
23.	Millan, Jorge	
24.	Maurera, Jaimar	
25.	Valenzuela, Carol	
26.	Klie, Manuel	

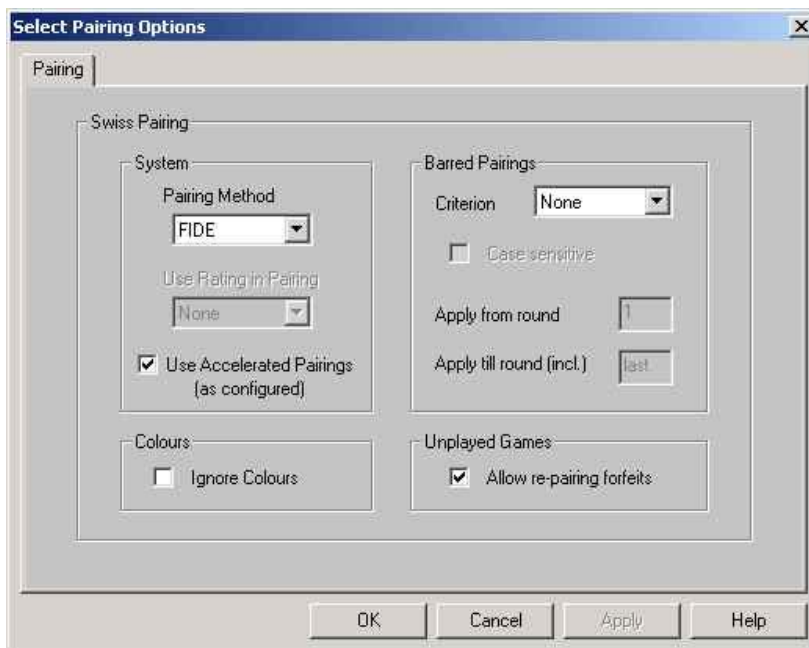
Si se requiere ordenar la lista por los criterios previamente especificados para el torneo, basta con ejecutar en el menú superior "List", Sort, y OK para lograrlo.



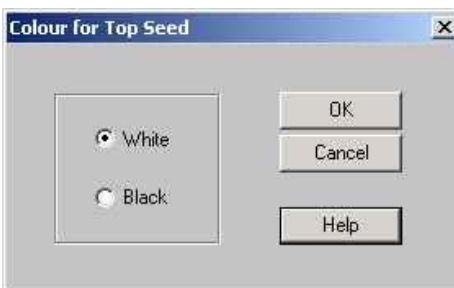
Finalmente, ya se está listo para comenzar el torneo, presionando sobre el botón que muestra un par de espadas en posición de enfrentamiento:



Inmediatamente aparece la ventana correspondiente al tipo de pareo que se predefinió para este torneo, para que el árbitro verifique que está correctamente configurado:



e inmediatamente después pregunta el color que le debe corresponder a los primeros sembrados, que en el caso del Scrabble® se puede interpretar como a quién se le asigna la salida (la primera jugada) para evitar el sorteo de las letras al inicio de cada partida:





Al presiona “OK”, aparece la primera ventana mostrando los enfrentamientos de la primera ronda:

No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Olaizola, Benjamin	[0]		Olaizola, Carlos	[0]
2	Casano, Guillermo	[0]		Gonzalez, Carlos	[0]
3	Contreras, Augusto	[0]		Urdaneta, Johnny	[0]
4	SalvatiV, Marianela	[0]		Martinez, Carlos	[0]
5	Noronha, Agustin	[0]		Rivas, Maria	[0]
6	Azuaje, Myrna	[0]		Arias, Itala	[0]
7	Revilla De, Angela	[0]		De Los Santos, Carlos	[0]
8	Castellanos de, Olivia	[0]		Barroso, Jose Luis	[0]
9	Trajkovic, Aurora	[0]		Macor, Gabriela	[0]
10	Castellanos, Jose Vicente	[0]		Klie, Hector	[0]
11	Tejeira, Dulce	[0]		Millan, Jorge	[0]
12	Valenzuela, Carol	[0]		Maurera, Jaimar	[0]

Esta ventana puede configurarse para mostrar, además del resultado de la partida, datos adicionales del jugador, en el ejemplo mostrado arriba, se indica entre corchetes [ ] la cantidad de puntos (partidas ganadas) que tiene cada jugador.

El enfrentamiento se define por cada fila, y se interpreta que al jugador mostrado del lado izquierdo le corresponde la salida. Así por ejemplo, en el primer pareo Benjamín Olaizola vs. Carlos Olaizola, le correspondió la salida a Benjamín.

En este momento los jugadores pasan a jugar la partida indicada, y al terminar, se indica quién ganó asignando el punto al jugador que obtuvo la victoria, usando los íconos que ubicados para tal fin en la parte inferior de la pantalla:



Así por ejemplo, si la partida fue ganada por el jugador del lado izquierdo del pareo, se presiona el botón **1:0**.

Si la partida quedó empatada, se presiona el botón  $\frac{1}{2}$ , quedando cada uno con 0,5 pts.





En el ejemplo, los resultados de la primera ronda ya incorporados se ven así:

No	Name	Total	Result	Name	Total
1	Olaizola, Benjamin	[0]	0 : 1	Olaizola, Carlos	[0]
2	Casano, Guillermo	[0]	0 : 1	Gonzalez, Carlos	[0]
3	Contreras, Augusto	[0]	1 : 0	Urdaneta, Johnny	[0]
4	SalvatiV, Marianela	[0]	0 : 1	Martinez, Carlos	[0]
5	Arias, Itala	[0]	0 : 1	Rivas, Maria	[0]
6	Azuaje, Myrna	[0]	0 : 1	Noronha, Agustin	[0]
7	Revilla De, Angela	[0]	0 : 1	De Los Santos, Carlos	[0]
8	Castellanos de, Olivia	[0]	1 : 0	Barroso, Jose Luis	[0]
9	Trajkovic, Aurora	[0]	1 : 0	Macor, Gabriela	[0]
10	Castellanos, Jose Vicente	[0]	1 : 0	Klie, Hector	[0]
11	Tejeira, Dulce	[0]	1 : 0	Millan, Jorge	[0]
12	Valenzuela, Carol	[0]	0 : 1	Maurera, Jaimar	[0]

Pueden solicitarse otras vistas como la ubicación de los jugadores (Standings) luego de la 1ra ronda, o la variación de escalafón que llevan hasta el momento:

Place	Name	Feder	Rtg	Loc	Score	Berg.
1	Gonzalez, Carlos			2244	1	0.00
	Contreras, Augusto			2238	1	0.00
	Martinez, Carlos			2209	1	0.00
	Olaizola, Carlos			2141	1	0.00
	Noronha, Agustin			2078	1	0.00
	Trajkovic, Aurora			2012	1	0.00
	Rivas, Maria			2001	1	0.00
	De Los Santos, Carlos			1954	1	0.00
	Castellanos de, Olivia			1901	1	0.00
	Castellanos, Jose Vicente			1738	1	0.00
	Tejeira, Dulce			1715	1	0.00
	Maurera, Jaimar				1	0.00
13	Olaizola, Benjamin			2307	0	0.00
	Casano, Guillermo			2137	0	0.00
	Urdaneta, Johnny			2119	0	0.00
	SalvatiV, Marianela			2100	0	0.00
	Arias, Itala			2069	0	0.00
	Salvati, Manolo			2049	0	0.00
	Revilla De, Angela			2047	0	0.00
	Barroso, Jose Luis			2019	0	0.00
	Klie, Hector			2005	0	0.00
	Azuaje, Myrna			1957	0	0.00
	Macor, Gabriela			1898	0	0.00
	Klie, Manuel				0	0.00
	Millan, Jorge				0	0.00
	Valenzuela, Carol				0	0.00

No	Name	Feder	Loc Id	Loc	Score	Exp.	ChgTK	Rav	Rprfm
1.	Olaizola, Benjamin			2307	0.0/1	0.72	-7	2141	1142
2.	Gonzalez, Carlos			2244	1.0/1	0.65	4	2137	3136
3.	Contreras, Augusto			2238	1.0/1	0.66	3	2119	3118
4.	Martinez, Carlos			2209	1.0/1	0.65	4	2100	3099
5.	Olaizola, Carlos			2141	1.0/1	0.28	7	2307	3306
6.	Casano, Guillermo			2137	0.0/1	0.35	-4	2244	1245
7.	Urdaneta, Johnny			2119	0.0/1	0.34	-3	2238	1239
8.	SalvatiV, Marianela			2100	0.0/1	0.35	-4	2209	1210
9.	Noronha, Agustin			2078	1.0/1	0.66	3	1957	2956
10.	Arias, Itala			2069	0.0/1	0.59	-6	2001	1002
11.	Salvati, Manolo			2049					
12.	Revilla De, Angela			2047	0.0/1	0.63	-6	1954	955
13.	Barroso, Jose Luis			2019	0.0/1	0.66	-7	1901	902
14.	Trajkovic, Aurora			2012	1.0/1	0.66	3	1898	2897
15.	Klie, Hector			2005	0.0/1	0.82	-8	1738	739
16.	Rivas, Maria			2001	1.0/1	0.41	6	2069	3068
17.	Azuaje, Myrna			1957	0.0/1	0.34	-3	2078	1079
18.	De Los Santos, Carlos			1954	1.0/1	0.37	6	2047	3046
19.	Castellanos de, Olivia			1901	1.0/1	0.34	7	2019	3018
20.	Macor, Gabriela			1898	0.0/1	0.34	-3	2012	1013
21.	Castellanos, Jose Vicente			1738	1.0/1	0.18	8	2005	3004
22.	Tejeira, Dulce			1715					
23.	Klie, Manuel								
24.	Maurera, Jaimar								
25.	Millan, Jorge				0.0/1			1715	716
26.	Valenzuela, Carol								



Este proceso se repite en cada ronda, hasta llegar a la última (en este ejemplo 6 rondas), en la que ya pueden obtenerse los resultados finales:

Place	Name	Feder	Rtg	Loc	Score	Berg.
1	<b>Gonzalez, Carlos</b>			2244	4	11.00
	Castellanos de, Olivia			1901	4	11.00
3	Olaizola, Carlos			2141	4	9.00
4	Noronha, Agustin			2078	4	8.00
5	Rivas, Maria			2001	3	10.00
6	Castellanos, Jose Vicente			1738	3	8.00
7	Klie, Hector			2005	3	7.00
8	Arias, Itala			2069	3	6.00
	Macor, Gabriela			1898	3	6.00
	Tejeira, Dulce			1715	3	6.00
11	Casano, Guillermo			2137	3	4.00
12	Olaizola, Benjamin			2307	2	6.00
13	Contreras, Augusto			2238	2	5.00
	Urdaneta, Johnny			2119	2	5.00
	Barroso, Jose Luis			2019	2	5.00
	Trajkovic, Aurora			2012	2	5.00
17	De Los Santos, Carlos			1954	2	4.00
	Millan, Jorge				2	4.00
19	Revilla De, Angela			2047	2	3.00
20	Martinez, Carlos			2209	2	2.00
	Maurera, Jaimar				2	2.00
22	Valenzuela, Carol				2	0.00
23	Salvati, Manolo			2049	1	1.00
24	Azuaje, Myrna			1957	1	0.00
25	SalvatiV, Marianela			2100	0	0.00
	Klie, Manuel				0	0.00

Obsérvese como en este caso, hubo 4 jugadores que ganaron 4 partidas, pero luego de aplicar el primer criterio de desempate (Sonneborn-Berger), sólo dos lograron 4 ganadas con 11 puntos obtenidos de los oponentes que ellos a su vez vencieron. Los otros dos lograron 9 y 8 pts, por lo que quedaron en 3º y 4º lugar. Para definir el vencedor de este torneo, hay que usar un criterio adicional de desempate como el total acumulado de puntos Scrabble®.





La ventana de variación de escalafones al final del torneo luce así:

No	Name	Feder	Loc Id	Loc	Score	Exp.	Chg*K	Rav	Rprfm
1.	Olaizola, Benjamin			2307	2.0/5	3.50	-15	2158	2086
2.	Gonzalez, Carlos			2244	4.0/5	2.75	13	2206	2446
3.	Contreras, Augusto			2238	2.0/5	3.25	-13	2128	2056
4.	Martinez, Carlos			2209	2.0/5	3.00	-10	2139	2067
5.	Olaizola, Carlos			2141	4.0/5	1.90	21	2227	2467
6.	Casano, Guillermo			2137	3.0/5	2.30	7	2168	2240
7.	Urdaneta, Johnny			2119	2.0/5	2.45	-5	2127	2055
8.	SalvatiV, Marianela			2100	0.0/2	0.80	-8	2173	1174
9.	Noronha, Agustin			2078	4.0/5	3.00	10	2003	2243
10.	Arias, Itala			2069	3.0/5	3.45	-5	1931	2003
11.	Salvati, Manolo			2049	1.0/1	0.63	4	1957	2956
12.	Revilla De, Angela			2047	1.0/4	2.88	-19	1881	1688
13.	Barroso, Jose Luis			2019	1.0/4	3.04	-20	1813	1620
14.	Trajkovic, Aurora			2012	1.0/4	2.64	-16	1893	1700
15.	Klie, Hector			2005	2.0/4	2.40	-4	1930	1930
16.	Rivas, Maria			2001	3.0/5	2.40	6	2013	2085
17.	Azuaje, Myrna			1957	0.0/4	1.44	-14	2061	1062
18.	De Los Santos, Carlos			1954	2.0/5	1.75	3	2065	1993
19.	Castellanos de, Olivia			1901	4.0/5	1.45	26	2062	2302
20.	Macor, Gabriela			1898	2.0/4	1.24	8	2039	2039
21.	Castellanos, Jose Vicente			1738	3.0/5	1.10	19	1962	2034
22.	Tejeira, Dulce			1715	2.0/4	0.80	12	1954	1954
23.	Klie, Manuel				0.0/1			1957	958
24.	Maurera, Jaimar				0.0/2			2012	1013
25.	Millan, Jorge				0.0/3			1887	888
26.	Valenzuela, Carol				0.0/1			2012	1013

Donde se muestra la lista original de los jugadores, pero incluyendo los detalles de su desempeño en este torneo. Las columnas se interpretan así:

**LOC:** Escalafón inicial antes de comenzar el torneo.

**SCORE:** (Partidas Ganadas)/(Partidas Jugadas contra jugadores con escalafón)

**EXP:** Cantidad de partidas que se esperaba que el jugador ganara tomando en cuenta su escalafón y el de los jugadores a los que se enfrentó. Si el jugador ganó más partidas de la que se esperaba, subirá en su escalafón, de lo contrario, bajará.





**CHK\*K:** Cambio o variación del escalafón del jugador al finalizar este torneo. Si el número es positivo, el jugador se desempeñó mejor de los que se esperaba, por lo que subirá en su escalafón la cantidad de puntos mostrada. Si por el contrario, este número es negativo, el jugador se desempeñó peor de los que se esperaba, por lo que bajará en su escalafón la cantidad de puntos mostrada.

**RAV:** Promedio de escalafón de los jugadores a los que se enfrentó.

**RPRFM:** Escalafón “virtual” con el que el jugador se desempeñó en este torneo. (Así, por ejemplo, la Sra. Gabriela Macor, ubicada en el puesto 20 por su escalafón entre los jugadores que asistieron al torneo, a pesar de tener un escalafón de 1898 puntos, se desempeñó en este torneo como si fuera una jugadora de un escalafón de 2039 puntos. Su buen desempeño también puede verificarse al observar que se esperaba que ganara 1.24 partidas del total de 4 que jugó, pero ganó 2, por lo que subirá 8 puntos en su escalafón, de 1898 a 1906 luego de este torneo. Ella quedó en el puesto 8 de este torneo).

De este modo funciona el programa “Swiss Perfect 98” aplicado a los torneos de Scrabble®. Adicionalmente, el programa incluye facilidades para exportar los resultados en formato html para ser publicados directamente en páginas web, por lo que puede aprovecharse esta característica en los clubes que publiquen sus resultados en sus sitios de Internet.