

## Sistemas de desempate

Cuando dos o más jugadores logran el mismo puntaje final, el desempate por partidas entre ellos aparece como lógico, pero generalmente no disponemos de ese tiempo, por lo que adoptamos alguno de los sistemas de desempate, como por ejemplo los dos que mencionamos a continuación.

### **Berger**

Es el sistema más empleado en torneos por sistema round robin, americano o todos contra todos.

Consiste en sumar:

- la totalidad de los puntos de los rivales a quienes ganamos
- la mitad de aquellos con quienes entablamos
- nada si perdimos

Ejemplo:

Nº	Jugador	1	2	3	4	5	6	Pts	SB			B		C	
1	<b>A</b>	X	½	½	1	1	1	4.0				riv	<b>SB</b>	riv	<b>SB</b>
2	<b>B</b>	½	X	½	1	1	½	3.5	<b>7.50</b>			1	<b>2.00</b>	1	<b>2.00</b>
3	<b>C</b>	½	½	X	½	1	1	3.5	<b>6.75</b>			3	<b>1.75</b>	2	<b>1.75</b>
4	<b>D</b>	0	0	½	X	½	1	2.0				4	<b>2.00</b>	4	<b>1.00</b>
5	<b>E</b>	0	0	0	½	X	1	1.5				5	<b>1.50</b>	5	<b>1.50</b>
6	<b>F</b>	0	½	0	0	0	X	0.5				6	<b>0.25</b>	6	<b>0.50</b>

### **Bucholz**

Es el sistema de desempate más usado para torneos suizos.

Si bien este sistema posee muchas variantes, explicaremos sólo el Standard, que es el más sencillo para utilizar en todo torneo.

Standard: Suma los puntos de todos los rivales del jugador que queremos desempatar.

Ejemplo:

Juan jugó un suizo a 5 rondas y totalizó 3.5 puntos

Ronda	Jugó con	Puntos rival	Resultado	Bucholz
1	Bye	-	0.5	0
2	<b>María</b>	1.5	0-1	1.5
3	Libre	-	1	0
4	<b>Pedro</b>	2.0	1-0	2.0
5	<b>Luis</b>	2.0	1a-0a	2.0
			<b>Totales</b>	<b>3.5</b>