

## C.02. Estándares de material de ajedrez y sedes de torneo de la FIDE

*Aprobado por la Asamblea General de la FIDE 2016 y el Presidential Board 2017, en vigor desde el 1 de Julio de 2017*

### Contenidos:

#### Introducción

1. Material de ajedrez
2. Piezas de ajedrez
3. Tableros de ajedrez
4. Mesas de ajedrez
5. Relojes de ajedrez
6. Planillas electrónicas
7. ***Pruebas de relojes y material***
8. Salas de torneo para los campeonatos Mundial o Continental FIDE y Olimpiadas
9. Retransmisión
10. Probando relojes y material
11. Requisitos sobre el tratamiento de los jugadores discapacidad de ajedrez
12. Ritmo de juego – controles de tiempo
13. Regulaciones de desempate

#### Introducción

Este documento define los estándares generales para el material de ajedrez y las condiciones de juego, ritmo de juego y regulaciones de desempate que se utilizarán en competiciones FIDE.

### 1. Material de ajedrez

- 1.1 El material de ajedrez que ofrecen los organizadores de un torneo FIDE o Campeonato Continental, Olimpiada y otros torneos registrados de la FIDE, se ajustarán a las normas mencionadas a continuación, y deberá ser aprobado por el Organizador Principal y el Árbitro Principal.
  - 1.1.1 Se recomienda que los jugadores participantes aprueben las piezas de ajedrez, los tableros y los relojes utilizados en las competiciones Mundiales o Continentales de alto nivel. También deben aprobar otro material tal como la mesa, las sillas, etc.  
En caso de que un jugador no esté de acuerdo, el Organizador Principal o el Árbitro Principal decidirá el material que se utilizará en el evento, teniendo en cuenta la normativa de tamaño y características que se mencionan a continuación.
  - 1.1.2 Se recomienda encarecidamente que el material de ajedrez utilizado en una competición sea el mismo para todos los participantes y todas las partidas.

## 2. Piezas de ajedrez

### 2.1 Material.

Las piezas de ajedrez deben ser de madera, plástico o una imitación de estos materiales.

### 2.2 Altura, peso, proporciones

El tamaño de las piezas debe ser proporcional a su altura y forma; también se podrán tener en cuenta otras consideraciones tales como estabilidad, consideraciones estéticas, etc. El peso de las piezas debe ser adecuado para un cómodo movimiento y una buena estabilidad.

Las alturas recomendadas de las piezas son las siguientes: Rey – 9,5 cm, Dama – 8,5 cm, Alfil – 7 cm, Caballo – 6 cm, Torre – 5,5 cm y Peón – 5 cm. El diámetro de la base de una pieza debe ser el 40-50% de su altura. Estas dimensiones pueden variar hasta un 10% de las recomendaciones anteriores, pero se debe mantener la relación (por ejemplo, el Rey es más alto que la Dama, etc).

### 2.3 Forma, estilo de las piezas

Las recomendadas para las competiciones de la FIDE son las piezas de estilo Staunton. Las piezas se deben distinguir claramente unas de otras. En particular, la parte superior del Rey debe diferir claramente de la de la Dama. La parte superior del Alfil puede llevar una muesca o ser de un color especial que lo distinga claramente del peón.

Ejemplos de piezas de ajedrez



Piezas de ajedrez Staunton originales, de izquierda a derecha: peón, torre, caballo, alfil, dama y rey

### Juego de piezas Staunton moderno, en madera

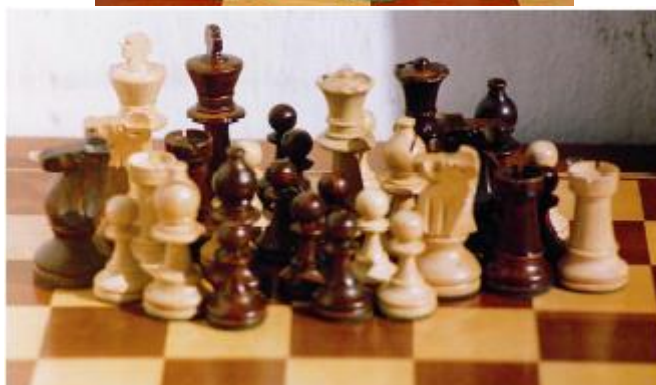


## Juego aprobado por la FIDE para el Torneo de Candidatos de Londres-2013



### 2.4 Color de las piezas

Las piezas “negras” deben ser de color marrón o negro, o de otros tonos oscuros de estos colores. Las piezas “blancas” pueden ser de color blanco o crema, o de otros colores claros. También se puede usar el color natural de la madera (madera de nogal, arce, etc). Las piezas no deben ser brillantes y deben ser agradables a la vista.



## ***Posición inicial de las piezas – según el art. 2 de la Leyes del Ajedrez***



### **3. Tableros de ajedrez**

#### **3.1 Material y color**

Para las competiciones Mundiales o Continentales de alto nivel se deben utilizar tableros de madera. Para otros torneos registrados en la FIDE se recomienda tableros de madera, plástico o cartón. En todos los casos, los tableros deben ser rígidos. El tablero también puede ser de piedra o mármol con colores claros y oscuros apropiados, siempre que el Organizador Principal o el Árbitro Principal lo encuentre aceptable. También se puede utilizar tableros de madera natural con un contraste suficiente, como el abedul, arce o fresno europeo contra nogal, teca, haya, etc, que debe tener un acabado mate o neutral, nunca brillante. La combinación de colores como el marrón, verde o marrón muy claro y blanco, crema, marfil blancuzco, ante, etc, se puede utilizar para las casillas del tablero, además de los colores naturales.

#### **3.2 Tamaño de la casilla y del tablero**

El lado de la casilla debe medir entre 5 y 6 cm. En referencia a 2.2, el lado de una casilla debe ser al menos el doble del diámetro de la base de un peón (esto quiere decir, cuatro peones en una casilla). Se debe utilizar una mesa cómoda de altura adecuada para colocar el tablero de ajedrez. Si la mesa y el tablero son independientes, este último deberá ser fijado y por lo tanto evitar que se mueva durante la partida.

### **4. Mesas de ajedrez**

Para todos los torneos oficiales de la FIDE, la longitud de la mesa es 110 cm (con una tolerancia del 15%). El ancho es 85 cm (para cada jugador al menos 15 cm). La altura de la mesa es 74 cm. Las sillas deben ser cómodas para los jugadores. Se permiten medidas especiales para eventos infantiles. Se debe evitar cualquier ruido al mover las sillas.

## 5. Relojes de ajedrez

**5.1** Se deben utilizar relojes digitales para los campeonatos Mundiales o Continentales y Olimpíadas. Para otros torneos registrados de la FIDE, se recomienda igualmente a los organizadores el uso de relojes digitales.

**5.2** Si se utilizan relojes analógicos de ajedrez, deben tener un dispositivo (una “bandera”) situada con precisión en el lugar en que la manilla de las horas indica horas completas. La bandera debe estar fijada de tal forma que su caída se pueda ver claramente, ayudando a los árbitros y jugadores a comprobar el tiempo. El reloj no debe reflejar, ya que dificultaría verlo. Debe funcionar tan silenciosamente como sea posible, a fin de no molestar a los jugadores durante la partida.

**5.3** *Durante todo el torneo de deben utilizar el mismo tipo de relojes.*

### 5.4 Requisitos para relojes digitales de ajedrez

**5.4.1.** *En los relojes aprobados, cuando un reloj llega a cero en un control de tiempo en modo de incremento, el otro deja funcionar y retiene su última visualización.*

*Para los torneos Rapid y Blitz, cuando uno de los relojes llega a cero, el otro reloj puede configurarse para que continúe funcionando hasta que también llegue a cero.*

**5.4.2.** *Es una ventaja en las partidas de Rápidas y Blitz, ya que cuando ambas banderas han caído, la partida es tablas. Si un jugador no se da cuenta de la caída de la bandera del reloj de su oponente, su reloj también llegará a cero y la partida será tablas.*

**5.4.3.** *Cuando se usan relojes homologados, el jugador cuya bandera cae primero tiene una desventaja y su oponente, a quien le queda algo de tiempo en su reloj, tiene una ventaja definitiva. Esta es una disparidad con los jugadores.*

**5.4.3.1** Los relojes deben funcionar en plena conformidad con las Leyes de Ajedrez de la FIDE.

**5.4.3.2** La pantalla debe mostrar en todo momento el tiempo disponible para completar el siguiente movimiento de un jugador (*preferiblemente también deben mostrar los segundos desde el inicio*).

**5.4.3.3** Las pantallas deben ser legibles desde una distancia de al menos 3 metros.

**5.4.3.4** A una distancia de 10 metros un jugador debe tener una indicación claramente visible de qué reloj está corriendo.

**5.4.3.5** En caso de pasar un control de tiempo, una señal en la pantalla debe señalar claramente qué jugador pasó primero el control.

**5.4.3.6** Para relojes con pilas, se requiere un indicador de batería baja.

**5.4.3.7** En el caso de que se active el indicador de batería baja del reloj, éste debe seguir funcionando durante al menos 10 horas.

**5.4.3.8** Se debe dar especial atención al correcto aviso del paso de los controles de tiempo.

**5.4.3.9** En el caso de los sistemas de acumulación o retraso de tiempo, el reloj no debe añadir ningún tiempo adicional si un jugador ha pasado el último control de tiempo.

**5.4.3.10** En caso de penalizaciones de tiempo, un árbitro tiene que poder llevar a cabo las correcciones de tiempo y contador de jugadas en 60 segundos.

**5.4.3.11** Debe ser imposible borrar o modificar los datos en pantalla con una simple manipulación.

**5.4.3.12** Los relojes deben contener un manual rápido.

**5.4.3.13** Los relojes de ajedrez digitales utilizados para eventos FIDE deben ser aprobados por la Comisión Técnica de la Fide.

## **5.5 Relojes digitales de ajedrez aprobados por la FIDE**

**5.5.1** DGT XL (2007)

**5.5.2** DGT 2010 (2010)

**5.5.3** Silver Timer (2007)

**5.5.4** "Sistemco" (2009)

**5.5.5** DGT 3000 (2014)

**5.5.6** ***CE Clock (2017)***

**5.5.7** ***KK9908 Clock (2017)***

## **6. Planillas electrónicas**

### **6.1. Observaciones generales**

**6.1.1** Una planilla electrónica es un reemplazo para las versiones actuales de papel usadas en torneos y matches. Esto hace que sea más fácil reconstruir las partidas para su publicación en los casos en los que no se emplea ningún otro medio para registrar los movimientos.

**6.1.2** Una planilla electrónica es un dispositivo donde un jugador puede anotar tanto sus jugadas como las del rival durante una partida mediante un registro electrónico de la misma.

**6.1.3** Reglas básicas de la planilla electrónica (dispositivo):

**6.1.3.1** El dispositivo se emplea únicamente para anotar las jugadas (no se puede tratar de un ordenador multitarea).

**6.1.3.2** El dispositivo cumple totalmente las normas FIDE.

**6.1.3.3** La notación de las partidas cumple las Leyes FIDE de Ajedrez, estando permitido el uso de figuras.

**6.1.3.4** El dispositivo puede estar relacionado con el propietario o jugador a través de una identificación única del dispositivo.

**6.1.3.5** El dispositivo registra las acciones del usuario durante el modo partida para prevenir o detectar las trampas

**6.1.3.6** Está previsto que ambos jugadores y los organizadores del torneo compren y utilicen sus propios dispositivos.

**6.1.3.7** El dispositivo debe tener aproximadamente un tamaño de papel A5-A6 (***tamaño de papel***).

## **6.2. Modo partida**

**6.2.1** Éste es el modo donde el jugador anota su partida. El propio jugador o la organización o árbitro del torneo pueden realizar el cambio de cualquier otro modo a modo partida cuando haya terminado.

**6.2.2** Las siguientes reglas se aplican a planillas electrónicas en modo partida:

**6.2.2.1** Durante la partida no es posible cambiar a ningún otro modo.

**6.2.2.2** La notación de la partida debe estar visible para el árbitro, con la restricción de que no es necesario que se vean todos los movimientos.

**6.2.2.3** El estado del dispositivo durante el modo partida tiene que ser perfectamente visible por cualquiera.

**6.2.2.4** No está permitido salir del modo partida por accidente o adrede, sin notificarlo al jugador, a su rival o al árbitro. Tiene que ser igualmente visible para todas las partes.

**6.2.2.5** Se debe avisar en caso de que quede poca batería. Cuando este suceda, la batería debe aguantar al menos 8 horas para que sea posible anotar una partida completa.

**6.2.2.6** Debe haber un mínimo de 7 movimientos visibles en la lista de jugadas.

**6.2.2.7** Se permite la entrada gráfica a través de un tablero de ajedrez con figuras.

**6.2.2.8** Se permite desplazarse por la lista de movimientos, así como corregir las jugadas introducidas incorrectamente.

**6.2.2.9** Una partida termina cuando se anota un resultado y firman ambos jugadores. La firma del árbitro es opcional.

**6.2.10** Los jugadores están obligados a entregar la anotación de sus partidas al Organizador, de acuerdo al artículo 8.3 de las Leyes del Ajedrez.

**6.2.2.11** Al introducir movimientos :

- Está permitido anotar una jugada ilegal:
- Está permitido anotar el tiempo del reloj, las ofertas de tablas y otras abreviaciones de acuerdo con las Leyes del Ajedrez. La entrada de los tiempos del reloj debe ser posible usando notación de figuras;

- Está permitido introducir únicamente jugadas de blancas o de negras durante los apuros de tiempo;
- Está permitido anotar un guión para una jugada durante los apuros de tiempo;
- No está permitido que el dispositivo corrija o señale jugadas ilegales automáticamente;
- Si se pasa por alto un jaque o un jaque mate, o un jugador realiza una jugada ilegal, el dispositivo debe ser capaz de registrar los movimientos siguientes.
- Puede disponerse de un contador automático de movimientos.

**6.2.2.12** El dispositivo debe ser capaz de reanudar la anotación.

### **6.3. Modo árbitro**

**6.3.1** El modo árbitro es un modo opcional del dispositivo. Este modo se crea para facilitar al árbitro algunas características adicionales que faciliten su tarea.

**6.3.2** Si se dispone de modo árbitro, se deben aplicar las siguientes reglas:

**6.3.2.1** Únicamente el árbitro (o un representante de la organización del torneo) puede entrar al modo árbitro durante una partida.

**6.3.2.2** En este modo, los controles reglamentarios se pueden realizar sobre los movimientos realizados:

- Tercera repetición de una posición (quinta repetición)
- Regla de los 50 movimientos (regla de los 75 movimiento)
- Detección de jaque o jaque mate obviado.
- El árbitro puede retroceder movimientos en caso que se detecte una jugada ilegal.

### **6.4. Modo propietario**

**6.4.1** El modo propietario es un modo opcional del dispositivo. Es un modo donde el fabricante puede añadir algunas características para crear un producto atractivo para sus clientes.

**6.4.2** Si se dispone de modo propietario, se deben aplicar las siguientes reglas:

**6.4.2.1** La identificación del propietario debe ser posible en modo propietario.

**6.4.2.2** Este modo sólo está permitido cuando no se esté jugando una partida. En caso contrario, está completamente bloqueado.

**6.4.2.3** No se permiten programas de ajedrez, es decir, no es una computadora de ajedrez.

**6.4.2.4** No se permite nada que no esté relacionado con actividades ajedrecísticas.



**6.4.2.5** Cualquiera debe poder fácilmente ver que el dispositivo está en modo propietario.

## **7. Probando relojes y material**

**7.1** La Comisión Técnica de la FIDE tiene competencia para decidir si un equipamiento es adecuado o no para competiciones FIDE. La Comisión puede recomendar el uso de otro tipo de materiales además de los indicados anteriormente. Puede elaborar una lista de equipamiento que cumpla los estándares, cuya muestra debe permanecer en poder de la Secretaría de la FIDE.

**7.2** Si fuera necesario, la FIDE determinará las condiciones generales para otro equipamiento necesario en competiciones de ajedrez, tales como planillas, tableros de demostración, etc.

## **8 Salas de torneo para los campeonatos Mundial o Continental FIDE y Olimpiadas**

### **8.1. Inspección y preparación de la Sala de Juego**

**8.1.1** Todas las áreas a las que los jugadores tenga acceso durante las partidas deben ser inspeccionadas cuidadosa y repetidamente por el Organizador Principal y el Árbitro Principal.

**8.1.2** Se debe preparar espacio para los espectadores. La distancia entre el tablero de ajedrez y los espectadores no puede ser inferior a un metro, metro y medio en el caso de torneos de alto nivel.

**8.1.3** La iluminación debe ser similar a la utilizada para exámenes, en torno a los 800 lux. La iluminación no debe proyectar sombras o causar puntos de luz que se reflejen en las piezas. Cuidado con la luz directa del sol, especialmente si esta varía durante la partida. Para torneos de alto nivel, el organizador debe tener la posibilidad (dispositivo) de ajustar la luz en la sala – la calidad de la iluminación que cubre un área más grande para el mismo nivel de flujo requiere un mayor número de lúmenes.

**8.1.4** Es muy recomendable que la sala esté enmoquetada. Se debe evitar el ruido de las sillas al moverse.

**8.1.5** También se debe comprobar los niveles de ruido extraños cerca de la sala de juego.

### **8.2. Espacio para jugadores y árbitros**

**8.2.1** Se recomienda un espacio mínimo de 4 metros cuadrados por jugador en los matches individuales y en los torneos Round Robin. Para otros torneos, serían suficientes 2 metros cuadrados (ver Diagrama A).

## Diagrama A

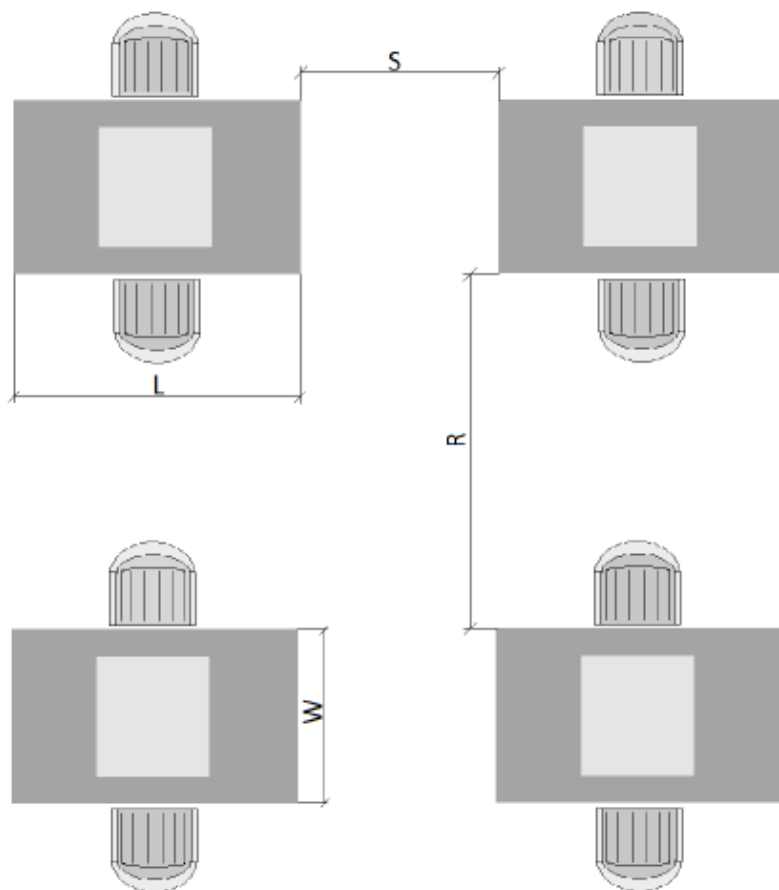
Algunas definiciones y recomendaciones sobre tamaños

L : Longitud de la mesa.  
L = 110 cm, tolerancias: +20 cm, -10 cm.

W : Ancho de la mesa.  
W = 85 cm, tolerancias: +5 cm, -5 cm.

S : Espacio horizontal entre filas de mesas.  
S = 3 m, tolerancias: +1,5 m, -0,5 m.

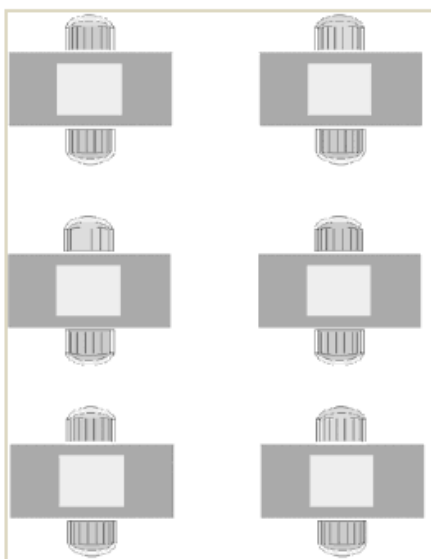
R : Espacio vertical entre filas de mesas.  
R = 3 m, tolerancias: +1,5 m, -0,5 m.



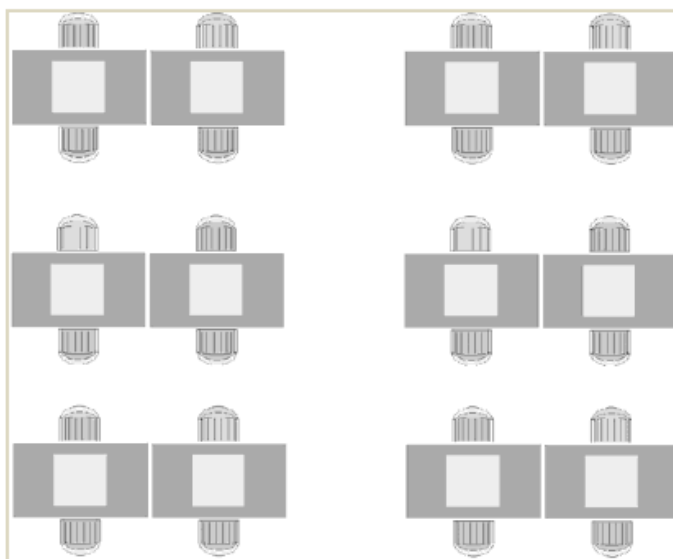
**8.2.2** Debe haber un mínimo de 2,5 metros entre filas de jugadores. Lo mejor es no tener largas filas continuas. Si es posible, los jugadores deberían jugar en mesas individuales, al menos en los primeros tableros o matches del evento (ver Diagrama B).

## Diagrama B

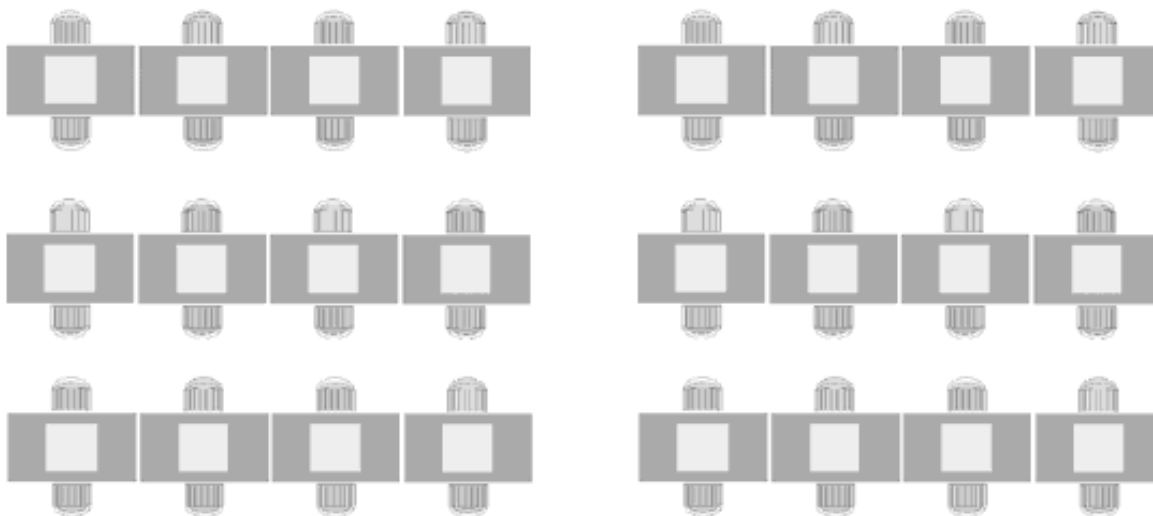
Fila individual  
Estilo preferido para competiciones  
Individuales



Fila doble  
Para eventos multitudinarios (torneos abiertos, campeonatos de las  
juventudes, etc). Un árbitro puede contralar dos mesas al mismo tiempo



Fila múltiple  
Para competiciones por equipos (se deben evitar para eventos individuales tanto como sea posible)



**8.2.3** Se debe disponer de mesas especiales con conexión a Internet para los árbitros.

**8.2.4** No se deben colocar partidas demasiado cerca de las puertas.

**8.2.5** Las condiciones de juego deben ser las mismas para todos los jugadores del evento (especialmente para ambos jugadores de una partida). Las excepciones se han comentado en (b).

## **9. Retransmisión**

**9.1** Todos los eventos oficiales de la FIDE tienen que ser retransmitidos por Internet.

**9.1.1** Todas las partidas de encuentros del Campeonato del Mundo, Copa del Mundo, Olimpiada, Campeonato Mundial por Equipos y FIDE Grand Prix.

**9.1.2** Al menos 10 tableros para cada categoría de edad del Campeonato Mundial de Juventudes y Cadetes.

**9.1.3** Tantas partidas como sea posible de todos los demás campeonatos, pero al menos 30 partidas.

**9.1.4** El Organizador Principal o el Árbitro Principal pueden decidir introducir un retraso en la retransmisión.

## **10. Requisitos sobre el tratamiento de los jugadores discapacidad de ajedrez**

### **10.1. Observaciones generales**

**10.1.1** Se deben usar estas directrices en todos los eventos de la FIDE.

**10.1.2** Nadie tiene derecho a rechazar enfrentarse contra un jugador discapacitado contra el que haya sido correctamente emparejado.

**10.1.3** Todas las dependencias deben ser accesibles para todos, o se debe facilitar una dependencia alternativa con total supervisión para aquellos que no puedan acceder a la dependencia principal.

**10.1.4** Se enviará una circular cuando se conozca todos los jugadores que participarán. Esta circular contiene un formulario de entrada con los puntos y cuestiones habituales, preguntando si algún participante tiene alguna incapacidad que requiera circunstancias especiales. El participante tiene que informar a los organizadores de estas circunstancias especiales al menos 20 días antes del comienzo del evento.

**10.1.5** Ningún jugador será "penalizado" por su discapacidad de acuerdo a los Artículos 6.7 y 8.1e de las Leyes del Ajedrez.

**10.1.6** Se recomienda que en todos los eventos haya un médico del torneo. El Organizador Principal y el Árbitro Principal conocerán el teléfono del hospital local y del médico.

**10.1.7** Se recomienda que cada federación nacional de ajedrez nombre un oficial para cuestiones referentes a los discapacitados.

**10.1.8** Es muy recomendable que todos los organizadores de eventos de ajedrez adopten estas directrices.

## **10.2. Disposiciones especiales para participantes**

**10.2.1** Un jugador discapacitado tiene derecho a solicitar razonadamente y en tiempo la colocación de su material en un sitio u orientación en particular, siempre que no perjudique a su rival o a otros competidores. El organizador del evento debe asegurar que se atienden las necesidades de ambos jugadores.

**10.2.2** Toda la información relevante debe ser mostrada antes del comienzo del evento, incluyendo mapas de las dependencias donde se muestre la ubicación de los baños, los refrigerios y las salidas de emergencia.

**10.2.3** Si un competidor no puede acceder a la ubicación de los refrigerios, se deben tomar medidas para que se satisfagan sus necesidades.

**10.2.4** Si un competidor no puede presionar su propio reloj o mover sus propias piezas, habrá un asistente disponible a menos de que el rival desee hacerlo. Si el rival actúa como asistente, el Árbitro Principal puede decidir darle tiempo extra de reflexión.

**10.2.5** Si un jugador ha hecho una solicitud previa, las copias de todos los avisos estarán disponibles en letra grande. Si un jugador no es capaz de leer la letra grande, se le leerán los avisos.

**10.2.6** Se recomienda que en todos los eventos por equipos tenga la norma de que, si un equipo visitante indica con suficiente antelación que tiene un jugador discapacitado, entonces el equipo local haga todo lo razonablemente posible para asegurar que este jugador pueda participar.

## **10.3. Organización de la sala de juego**

**10.3.1** Sólo una partida por mesa: en caso de que se necesite un asistente, las mesas deberán ser más amplias (2 m de ancho para situar al asistente del discapacitado) y estar separadas.

**10.3.2** Los pasillos entre filas de mesas deben ser el doble de amplios (por las sillas de rueda).

**10.3.3** El árbitro debe ser fácilmente accesible para todos los jugadores.

**10.3.4** Se debe prever tomas de corriente eléctricas adicionales: algunos jugadores discapacitados visuales utilizan una lámpara para su tablero de ajedrez. La lámpara no debe molestar al rival.

**10.3.5** Se debe colocar a los jugadores invidentes en el mismo sitio siempre que sea posible (¡aprenderán el camino de ida y vuelta al baño en seguida!) y facilitarles el mismo asistente durante todo el torneo.

## **10.4. Asistentes**

**10.4.1** El asistente debe tener un mínimo conocimiento de ajedrez; el idioma es menos importante ya que la mayoría de los jugadores discapacitados únicamente hablando su idioma materno.

**10.4.2** Los asistentes de jugadores invidentes deben conocer el nombre de las piezas en su idioma.

**10.4.3** Los asistentes de jugadores invidentes deben informar al jugador cuando abandonen temporalmente el tablero de ajedrez.

**10.4.4** Los asistentes deben anotar siempre las jugadas: es una ayuda importante para el árbitro.

## **10.5. Organización del torneo y Árbitro Principal**

**10.5.1** Se debe organizar una reunión de todos los jugadores antes de la primera ronda, preferiblemente en la sala del torneo.

**10.5.2** Si es posible, se debe jugar una única ronda por día.

**10.5.3** Después de realizar el emparejamiento, el Árbitro Principal debe decidir manualmente en qué tablero debe jugar cada participante: algunos jugadores (discapacitados visuales) deben jugar siempre en el mismo tablero, mientras que se deben reservar los espacios más amplios para los jugadores en silla de ruedas.

**10.5.4** Las proposiciones o reclamaciones de tablas pueden ser fácilmente realizables a través del asistente. Todos los jugadores pulsán el reloj por sí mismos, salvo aquellos que estén físicamente incapacitados para ello.

**10.5.5** En caso de que haya un apuro de tiempo con un jugador discapacitado visual, el árbitro debe tener en cuenta que el rival (que no es discapacitado visual) puede responder prácticamente en el acto. Las normas del torneo deben liberar al jugador discapacitado visual de anotar las jugadas durante los últimos cinco minutos, incluso cuando la partida se dispute con incremento de al menos 30 segundos. El jugador discapacitado visual debe actualizar su planilla después del apuro de tiempo.

# **11 REQUISITOS PARA EL TRATAMIENTO DE LOS TORNEOS ESCOLARES.**

## **11.1 Observaciones generales**

**11.1.1** Estas pautas deben ser observadas para todos los torneos escolares que se juegan bajo los auspicios de la FIDE o que deben ser evaluados por la FIDE e idealmente también deben ser seguidos por los torneos escolares nacionales y regionales, especialmente aquellos que pueden ser evaluados a nivel nacional.

Estas pautas también pueden ser útiles para el ajedrez escolar ordinario, que a menudo se describe como "no competitivo" (las partidas generalmente se juegan sin relojes y no se anotan)

en los casos en que el organizador está tratando de introducir a los jugadores en el mundo del ajedrez de competición.

**11.1.2.** Cada jugador debe tener una persona acompañante que será un asistente.

**11.1.3.** El asistente puede ayudar al jugador a buscar su mesa.

**11.1.4.** Durante la partida, todos los asistentes, padres y entrenadores serán tratados como espectadores. Deben permanecer en el lugar destinado a los espectadores y no pueden interferir en ninguna partida en juego. En caso de una situación cuestionable, solo pueden contactar con el árbitro o el organizador.

**11.1.5.** Los asistentes no pueden usar ningún teléfono móvil o dispositivo electrónico en el salón de juego.

**11.1.6.** El uso de cámaras con flash está restringido a los primeros cinco minutos de cada ronda

## **11.2. Los Organizadores y sus deberes**

11.2.1 Los organizadores están obligados a preparar la invitación y el reglamento, que será lo más completo posible, indicando claramente las condiciones y dando todos los detalles que pueden ser útiles para los participantes:

- nombre, dirección (incluidos los correos electrónicos, fax y números de teléfono) de los organizadores,
- fecha y lugar del evento,
- el (los) hotel (es) donde se alojarán los jugadores (incluidos los correos electrónicos y los números de teléfono), también con respecto a la provisión de la junta y alojamiento,
- requisitos para los participantes (por ejemplo, fecha de registro),
- calendario del torneo (con la confirmación de los jugadores, el tiempo aproximado del juego y el tiempo estimado de la ceremonia de entrega de premios),
- El ritmo de juego y el sistema de desempate,
- el tiempo de la sesión de juego,
- Los premios, obsequios, diplomas y diplomas de participación.

**11.2.2** El organizador principal debe estar presente en el salón de juego durante el torneo. Es el responsable de preparar el salón de juego, la ceremonia de inauguración y la ceremonia de entrega de premios.

**11.2.3.** Se recomienda asegurar un árbitro por cada 30 jugadores.

**11.2.4.** Antes de la primera ronda, el organizador está obligado a explicar a los jugadores las reglas del torneo y recordar algunas reglas básicas:

- Conseguir la mesa (numerada), tablero de ajedrez y el color apropiado de las piezas,

- anunciar que los jugadores que pierden su partida juegan la siguiente ronda (a menos que las reglas de una competición especifiquen lo contrario),
- Regla de pieza tocada,
- Enroque (primero tocar el rey y después la torre, con una mano),
- Utilización del reloj de ajedrez (inicio y parada),
- movimiento ilegal y sus consecuencias,
- teléfono móvil y sus consecuencias,
- La forma de reclamar (detener el reloj y llamar al árbitro),
- La forma de comunicar el resultado.
- Llamar al árbitro que recogerá el resultado en la mesa del jugador. También verificará los nombres de los jugadores antes de escribir el resultado.

**Nota:** Algunos niños van a buscar a sus padres rápidamente y se olvidan de comunicar el resultado. A veces dan resultados falsos al llegar a la mesa arbitral o dan el color cambiado. Después de que esto ocurra, el árbitro tiene menos tiempo para intervenir o verificar quién ganó la partida.

### 11.3. Condiciones del torneo

**11.3.1** Si es posible, todas las partidas deben jugarse en una sala de juego, por ejemplo : en el gimnasio de la escuela. Cada jugador debe tener un espacio mínimo de dos metros cuadrados.

**11.3.2** En otros casos, cada sala de juego debe tener al menos un árbitro.

**11.3.3** Las mesas y sillas deben ajustarse a la altura de los niños y al tamaño del tablero de ajedrez.

Tamaño nº	0	1	2	3	4	5	6	7
color	blanco	naranja	morado	amarillo	rojo	verde	azul	marron
Altura (sin zapatos)	80-95	93-116	108-121	119-142	133-159	146-176	159-188	174-207
Altura Poplitea	20-25	25-28	28-31	31-35	35-40	40-43	43-48	48+
Altura silla	21	26	31	35	38	43	46	51
Altura mesa	40	46	53	59	64	71	76	82
edad	5 - 6		7 - 12			13 - 15		

**11.3.4** Es muy recomendable que el material de ajedrez utilizado en una competición sea el mismo para todos los participantes y todas las partidas.

**11.3.5** Las piezas de ajedrez deben ser de madera, plástico o una imitación de estos materiales.

**11.3.6** Se deben usar piezas homologadas para los torneos FIDE. Si el organizador tiene dificultades para conseguir este tipo de equipamiento, puede usar un tablero de ajedrez con un tamaño cuadrado mínimo de 55 mm y una altura de rey de 90 mm (Staunton nº 5). El tablero de



ajedrez con el tamaño de 38mm por cada cuadrado y la altura del rey de 75 mm (Staunton no 4) también es aceptable en los torneos escolares.

**11.3.7** Es necesario preparar conjuntos de juegos de ajedrez de repuesto, piezas y relojes de ajedrez porque se pueden dañar alguna vez durante los torneos escolares.

**11.3.8.** Cada tablero de ajedrez debe tener coordenadas (A-h y 1-8).

**11.3.9** La sala de juego debe estar bien marcada con el letrero que indica el área de juego, el área de espectadores, las mesas de árbitros y organizadores, así como los salones de descanso, etc.

**11.3.10** Si los jugadores participan en categorías diferentes, se recomienda indicar el nombre de la categoría usando diferentes colores y otros caracteres. Se puede usar el mismo color para marcar los emparejamientos, resultados, etc. Es más fácil para los niños recordar los colores y encontrar la categoría correcta.

**11.3.11** El espacio para espectadores debe estar preparado y claramente marcado. Puede ser otra habitación o un lugar separado de la sala de juego. La distancia entre los tableros de ajedrez y los espectadores no debe ser inferior a un metro. Se aconseja la barrera de la cuerda.

**11.3.12** No está permitido que los espectadores caminen entre los tableros de ajedrez o se queden frente a un jugador de apoyo.

**11.3.13** Los jugadores se convierten en espectadores cuando terminan su partida. Los jugadores no pueden jugar partidas amistosas en la sala de juego.

**11.3.14** La publicidad debe publicar las listas de Ranking Inicial, emparejamientos, resultados y otra información del torneo.

**11.3.15** No se permitirá comida o bebida, excepto agua embotellada, en el área de competición. El agua embotellada no se puede colocar sobre la mesa.

#### **11.4. Tiempos de juego y resultados**

**11.4.1.** No debe haber más de 5-6 horas de juego para todas las rondas en un día. Ejemplos: un día, 6 rondas de 15 minutos; 5 rondas de 30' o tres días con dos rondas de 60 '. Podría estar relacionado con la posibilidad de alcanzar la categoría de ajedrez local.

**11.4.2.** Torneos sin relojes de ajedrez. Después de 20 minutos, los árbitros ponen el reloj a los jugadores con, por ejemplo, 5 minutos para que cada jugador complete su partida.

**11.4.3.** El jugador que gana su partida, o gana por incomparecencia, anota un punto (1), un jugador que pierde su partida, o pierde por incomparecencia, no gana puntos (0), y un jugador que hace tablas gana medio punto ( $\frac{1}{2}$ ).

#### **11.5. Sistema de desempate**

**11.5.1** El sistema de desempate se decidirá por adelantado y se publicará antes del inicio del torneo. El árbitro debe aclarar las reglas de cálculo de los sistemas de desempate para los niños y los espectadores. Si fallan todos los empates, el desempate se hará por sorteo.

**11.5.2** Las partidas de desempate es el mejor sistema, pero no siempre es el apropiado, ya que requiere un tiempo adicional. Sin embargo, se recomienda que las partidas de desempate se apliquen en el caso del primer lugar en el campeonato o lugares clasificatorios.

**11.5.3 El sistema de desempate en torneos suizos:**

- 11.5.3.1** Buchholz-1 (la suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador menos la más baja del oponente)
- 11.5.3.2** El sistema Buchholz (la suma de los puntos de cada uno de los oponentes de un jugador)
- 11.5.3.3** Mayor número de victorias.
- 11.5.3.4** El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugadas contarán como jugados con Blancas).

**11.5.4. Los desempates en los torneos Round-Robin:**

- 11.5.4.1** Mayor número de victorias.
- 11.5.4.2** Sonneborn-Berger (la suma de las puntuaciones de los oponentes que un jugador a los que ha vencido y la mitad de las puntuaciones de los jugadores con los que ha hecho tablas).
- 11.5.4.3** Sistema Koya (el número de puntos logrados contra todos los oponentes que han alcanzado el 50% o más de la puntuación total)
- 11.5.4.4** El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugados se contarán como jugados con blancas)

## 12. Ritmo de juego – controles de tiempo

Los siguientes ritmos de juego están aprobados para Eventos Mundiales de la FIDE:

Nº	EVENTO	CONTROL DE TIEMPO
1	Match Campeonato del Mundo	100'/40+50'/20+15'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
2	Torneo de Candidatos	100'/40+50'/20+15'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
3	Copa del Mundo	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
4	Grand Prix	100'/40+50'/20+15'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
5	Match Campeonato Mundial Femenino	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
6	Olimpiada de Ajedrez	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
7	Campeonato Mundial por Equipos	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
8	Campeonato Mundial por Equipos Femenino	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
9	Grand Prix Femenino	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
10	Campeonato Mundial Senior	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
11	Campeonato Mundial por Equipos Senior	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
12	Campeonato Mundial Sub20 Juniors y Femenino	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
13	Campeonato Continental Individual	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
14	Campeonato Continental por Equipos	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
15	Campeonato Mundial de las Juventudes Sub14-16-18	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
16	Campeonato Mundial de Cadetes Sub08-10-12	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
17	Campeonato Mundial Escolar Individual	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
18	Campeonato Mundial Escolar por Equipos	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
19	Campeonato Mundial Amateur	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
20	Olimpiada Mundial Sub16	90'/40+30'/finish con incremento de 30"/jugada, desde la jugada 1
21	Campeonato Mundial Rápido	15' con incremento de 10" por jugada, desde la jugada 1
22	Campeonato Mundial Blitz	3' con incremento de 2" por jugada, desde la jugada 1

### Observaciones:

#### A. Ritmo de juego para los torneos de títulos.

- Ver Reglamento de Título Internacional (Comisión de Calificación).

#### B. Ritmo de juego para los torneos clasificados

- Ver Reglamento de Clasificación FIDE (Comisión de Calificación)

## **13 Reglas de desempates.**

### **13.1 Elección del sistema de desempate**

**13.1.1** La elección del sistema de desempates de un torneo se hará de antemano y se dará a conocer antes del inicio del torneo. Si todos los desempates fallan, se resolverá por sorteo.

**13.1.2** El play-off es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado. Por ejemplo, puede que no haya tiempo suficiente.

**13.1.3** La lista de todos los demás sistemas de desempate usados comúnmente se da en orden alfabético. Los jugadores serán clasificados en orden descendente del sistema respectivo.

### **13.1 Partida(s) de desempate**

**13.2.1** Se debe reservar tiempo suficiente para llegar a un resultado final.

**13.2.2** El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben determinarse de antemano antes de empezar el torneo.

**13.2.3** Todas las eventualidades deben estar recogidas en las bases.

**13.2.4** Se recomienda que los play-offs solo se organicen para determinar el primer puesto, un campeonato o plazas clasificatorias.

**13.2.4** Cada puesto en la clasificación será asignado de acuerdo con el play-off, cuando los puestos restantes se estén decidiendo con este sistema. Por ejemplo: tres jugadores empatan, el número 1 gana el play-off, el número 2 acaba segundo y el número 3 tercero. Entonces el número 2 recibe el segundo premio.

**13.2.5** Si dos jugadores empatan después de haberse decidido el primer puesto, compartirán el premio en metálico que tuvieron asignado. Por ejemplo: cuatro jugadores empatan y se organiza un play-off. Los jugadores 3 y 4 perdedores de la semifinal compartirán el tercer y cuarto puesto a partes iguales.

**13.2.6** Si el tiempo está supeditado a una ceremonia de clausura, las partidas entre los jugadores potencialmente implicados en dichos empates en la última ronda pueden programarse para que empiecen antes que el resto de partidas.

**13.2.7** Si hay un play-off, comenzará después de un descanso de al menos 30 minutos después de la última partida que implique a jugadores en el play-off. Si hay fases posteriores, habrá un descanso de 10 minutos entre las fases.

**13.2.8** Cada partida será supervisada por un árbitro. Si hay una disputa, el asunto se remitirá al árbitro principal Su decisión será definitiva.

**13.2.9** Los colores iniciales se determinarán mediante sorteo en todos los casos.

**13.2.10** Lo siguiente es un ejemplo en el que el tiempo para el play-off está restringido de alguna manera.

**(1)** Si dos jugadores deben jugar un match de desempate, se juega un mini encuentro con un ritmo de 3 minutos para la partida entera con 2 segundos de incremento por jugada **desde el primer movimiento**. Si el match queda empatado.

Se sortean de nuevo los colores. El ganador será el que gane una partida. Después de cada partida impar los colores se alternan.

**(2)** tres jugadores deben jugar un match de desempate:

Se juega un round-robin a una vuelta con el ritmo definido en 1.a. Si los tres jugadores empatan de nuevo:

Se utiliza el siguiente desempate (ver G.) y el jugador que queda último se elimina. El procedimiento es entonces como en 1.a.

**(3)** Si cuatro jugadores deben tomar parte en el play-off se juega una eliminatoria. Los emparejamientos se deciden por sorteo.

Habrán dos matches de eliminación con el ritmo descrito en 1.a

**(4)** Si deben tomar parte cinco o más jugadores en el play-off se ordenan en el siguiente desempate (ver G.) y todos menos los cuatro de arriba son eliminados.

**13.2.12** Se reserva el derecho a hacer los cambios necesarios.

**13.2.13** Si sólo están implicados en el play-off dos jugadores pueden jugar a un ritmo más lento, si el tiempo lo permite, por acuerdo entre el árbitro principal y el organizador principal.

### **13.3 Valoración media de los oponentes.**

**13.3.1** La valoración media de los oponentes (ARO) es la suma de las valoraciones de los rivales de un jugador, dividida por el número de partidas jugadas.

**13.3.2** El corte de valoración media de los oponentes (AROC) es el promedio de las valoraciones de los rivales, con exclusión de uno o más jugadores, empezando por el rival con más baja valoración.

### **13.4 Sistema Buchholz**

**13.4.1** El Sistema de Buchholz es la suma de las puntuaciones de cada uno de los rivales de un jugador.

**13.4.2** Buchholz mediano: se eliminan la puntuación más alta y la más baja de los rivales.

**13.4.3** Buchholz mediano 2: es la puntuación Buchholz eliminando las 2 más altas y las 2 más bajas de los rivales.

**13.4.4** Buchholz -1: es la puntuación Buchholz eliminando la puntuación más baja de los rivales.

**13.4.5** Buchholz -2 es la puntuación Buchholz eliminando las dos puntuaciones más bajas de los rivales.

### **13.5 Encuentro directo**

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, se utiliza la suma de los puntos de estos encuentros. El jugador que haya conseguido más puntos quedara primero y así sucesivamente

### 13.6 Sistema Koya de Torneos Round-Robin

**13.6.1** Es el número de puntos conseguidos contra todos los oponentes que han conseguido el 50% o más de los puntos (*incluidos las ganadas por incomparecencia*)

**13.6.2** el sistema Koya ampliado

Si el empate continúa, el sistema Koya puede ser ampliado, paso a paso, para incluir grupos de puntuación con menos del 50%, o reducir, paso a paso, para excluir a jugadores que tienen el 50% (*incluidas las ganadas por incomparecencia*) y después puntuaciones superiores

### 13.7 número de partidas jugadas con piezas negras

### 13.8 El mayor número de partidas jugadas con piezas negras

(las partidas no jugadas se contarán como jugadas con las piezas blancas).

### 13.9 Sonneborn-Berger (*calcula*)

**13.9.1** Sonneborn-Berger para Torneos **Round Robin** Individuales es la suma de las puntuaciones de los oponentes a los que un jugador ha derrotado (*incluidas las victorias por incomparecencia*) más la mitad de los puntos de los jugadores con quien ha hecho tablas.

**13.9.2** *Sonneborn-Berger para Torneos Round Robin Individuales a doble vuelta es la suma de las puntuaciones de las 2 partidas de los oponentes a los que un jugador ha derrotado (incluidas las victorias por incomparecencia) multiplicado por la puntuación obtenida por ese oponente*

**13.9.3** Sonneborn-Berger para Torneos de Equipos es la suma de multiplicar la puntuación hecha por cada equipo adversario por el resultado hecho contra ese equipo.

**Ejemplo:** *En las Olimpiadas de Ajedrez la suma de Los puntos de Sonneborn-Berger se calculan de la siguiente manera: puntos de encuentro de cada oponente, excluyendo al oponente que anotó el número más bajo de puntos, multiplicado por el número de puntos de partida conseguidos contra este oponente.*

### 13.10 Competiciones por Equipos

**13.10.1** Puntos de encuentro en competiciones por equipos decididas por puntos de tablero. Por ejemplo:

2 puntos por cada encuentro ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente.

1 punto por cada encuentro empatado.

0 puntos por cada encuentro perdido.

**13.10.2** Puntos de tablero en las competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro. El desempate se deshace determinando la cantidad total de puntos conseguidos por todo el equipo.

### **13.11 Sistemas de desempate utilizando los resultados propios y de los oponentes**

**13.11.1** Sonneborn-Berger

**13.11.2** El Sistema Koya de Torneos Round-Robin

**13.11.3** El Sistema Koya extendido

**13.11.4** Número de partidas ganadas (*incluyendo victorias por incomparecencia*)

**13.11.5** *Número de partidas ganadas con piezas negras*

**13.11.6** Encuentro directo

### **13.12 Sistemas de desempate utilizando resultados propios del equipo.**

**13.12.1** Puntos de encuentro

**13.12.2** Puntos de tablero en competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro. El desempate se resuelve determinando los puntos totales de tablero conseguidos por todo el equipo.

**13.12.3** Encuentro directo

### **13.13 Sistemas de desempate con resultados de los rivales**

***Nota: Tener en cuenta que estos resultados se determinarán en cada caso, después de la aplicación de la norma relativa a las partidas no jugadas.***

**13.13.2** Sistema Buchholz

**(2.1)** Buchholz Mediano

**(2.2)** Buchholz Mediano 2

**(2.3)** Buchholz -1

**(2.4)** Buchholz -2

**(2.5)** Suma de Buchholz: la suma de las puntuaciones de Buchholz de los oponentes

**13.13.3** Sistema Sonneborn-Berger

**(3.1)** Sonneborn-Berger para Torneos Individuales

**(3.2)** Sonneborn-Berger para Torneos por equipos A: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, o

**(3.3)** Sonneborn-Berger para Torneos por equipos B: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo, o

**(3.4)** Sonneborn-Berger para Torneos por equipos C: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, o

**(3.5)** Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo, o

**(3.6)** Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 A: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al peor equipo o

**(3.7)** Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 B: suma de los puntos de encuentro multiplicado por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al peor equipo, o

**(3.8)** Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 C: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de encuentro en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al peor equipo, o

**(3.9)** Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 D: la suma de los puntos de partida, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.

#### **13.14 Sistemas de desempate en torneos individuales (donde todos los jugadores tienen valoración)**

**13.14.1** Cuando un jugador no ha disputado más de 2 partidas en un torneo, el ARO o AROC serán considerados menores que la de cualquier jugador que haya disputado más partidas.

- (a) ARO - Ver 13.3.1
- (b) AROC - Ver 13.3.2

**13.14.2** A efectos de desempate, un jugador que no tiene rival será considerado como si hubiera jugado contra un oponente virtual que tiene el mismo número de puntos al comienzo de la ronda, y que entabla el resto de rondas. Para la propia ronda la incomparecencia será considerada como un resultado normal.

Esto lo da la fórmula:  $S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0,5 * (n - R)$

donde para el jugador P que no jugó en la ronda R:

n = número de rondas completadas

S<sub>von</sub> = puntuación del oponente virtual después de la ronda n

SPR = puntuación de P antes de la ronda R

SfPR = puntuación por incomparecencia de P en la ronda R

Ejemplo 1: en la ronda 3 de un torneo de nueve rondas, el jugador P no se presenta.

La puntuación del jugador P después de 2 rondas es de 1.5. La puntuación de su oponente virtual es:

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2,5 \text{ después de la ronda 3}$$

$$S_{von} = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (9 - 3) = 5,5 \text{ al finalizar el torneo}$$

Ejemplo 2: en la ronda 6 de un torneo de nueve rondas, el oponente del jugador P no se presenta.

La puntuación de jugador P después de 5 rondas es de 3.5. La puntuación de su oponente virtual es:

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0,5 * (6-6) = 3,5 \text{ después de la ronda 6}$$

$$S_{von} = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (9-6) = 5,0 \text{ al finalizar el torneo.}$$



## 13.15 Sistemas de desempate recomendados

**13.15.1** Se recomienda la siguiente aplicación de los sistemas de desempate según los distintos tipos de torneos, y ***se recomienda que se apliquen en el orden indicado***

**13.15.2** Round-Robin individual:

- ***Resultado particular***
- ***El mayor número de victorias (incluidas las incomparencias)***
- ***Sonneborn-Berger***
- ***Sistema Koya***

**13.15.3** Equipo Round-Robin Torneos:

- Puntos de encuentro (***si se ha decidido por puntos de partida***)
- Puntos de partidas (***si se ha decidido por puntos de encuentro***)
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

**13.15.4** Torneo suizo Individual (cuando no todos los jugadores están valorados):

- ***Buchholz -1***
- ***Buchholz***
- ***Sonneborn-Berger***
- ***Resultado particular***
- ***Número de victorias (incluidas incomparencias)***
- ***Mayor numero de victorias con piezas negras***

**13.15.5** Torneo suizo Individual (cuando todos los jugadores están valorados)

- ***Buchholz -1***
- ***Buchholz***
- ***Resultado particular***
- ***AROC***
- ***Número de victorias (incluidas incomparencias)***
- ***Número de victorias con piezas negras***
- ***Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)***
- ***Sonneborn-Berger***

**13.15.6** Torneos suizos por equipos:

- Puntos de encuentro (***si se ha decidido por puntos de partida***)
- Puntos de partidas (***si se ha decidido por puntos de encuentro***)
- Resultado particular
- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

## 13.6 DETALLES DE LAS TABLAS BERGER

### 13.6.1 Tablas Berger para torneos por Round Robin

Cuando el número de jugadores sea impar, el número más alto cuenta como descanso.

#### 3 o 4 jugadores:

**R 1:** 1-4, 2-3. **R 2:** 4-3, 1-2. **R 3:** 2-4, 3-1.

#### 5 o 6 jugadores:

**R 1:** 1-6, 2-5, 3-4. **R 2:** 6-4, 5-3, 1-2. **R 3:** 2-6, 2-6, 3-1, 4-5. **R 4:** 6-5, 1-4, 2-3. **R 5:** 3-6, 4-2, 5-1.

#### 7 o 8 jugadores:

**R 1:** 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **R 2:** 8-5, 6-4, 7-3, 1-2. **R 3:** 2-8, 3-1, 4-7, 5-6. **R 4:** 8-6, 7-5, 1-4, 2-3.

**R 5:** 3-8, 4-2, 5-1, 6-7. **R 6:** 8-7, 1-6, 2-5, 3-4. **R 7:** 4-8, 5-3, 6-2, 7-1.

#### 9 o 10 jugadores:

**R 1:** 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **R 2:** 10-6, 7-5, 8-4, 9-3, 1-2. **R 3:** 2-10, 3-1, 4-9, 5-8, 6-7.

**R 4:** 10-7, 8-6, 9-5, 1-4, 2-3. **R 5:** 3-10, 4-2, 5-1, 6-9, 7-8. **R 6:** 10-8, 9-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**R 7:** 4-10, 5-3, 6-2, 7-1, 8-9. **R 8:** 10-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **R 9:** 5-10, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1.

#### 11 o 12 jugadores:

**R 1:** 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7. **R 2:** 12-7, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2. **R 3:** 2-12, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 1-2.

**R 4:** 12-8, 9-7, 10-6, 11-5, 1-4, 2-3. **R 5:** 3-12, 4-2, 5-1, 6-11, 7-10, 8-9. **R 6:** 12-9, 10-8, 11-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**R 7:** 4-12, 5-3, 6-2, 7-1, 8-11, 9-10. **R 8:** 12-10, 11-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5. **R 9:** 5-12, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-11.

**R 10:** 12-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6. **R 11:** 6-12, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1.

#### 13 o 14 jugadores:

**R 1:** 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8. **R 2:** 14-8, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 1-2.

**R 3:** 2-14, 3-1, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **R 4:** 14-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 1-4, 2-3.

**R 5:** 3-14, 4-2, 5-1, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **R 6:** 14-10, 11-9, 12-8, 13-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**R 7:** 4-14, 5-3, 6-2, 7-1, 8-13, 9-12, 10-11. **R 8:** 14-11, 12-10, 13-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

**R 9:** 5-14, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-13, 11-12. **R 10:** 14-12, 13-11, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

**R 11:** 6-14, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-13. **R 12:** 14-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

**R 13:** 7-14, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1.

#### 15 o 16 jugadores:

**R 1:** 1-16, 2-15, 3-14, 4-13, 5-12, 6-11, 7-10, 8-9. **R 2:** 16-9, 10-8, 11-7, 12-6, 13-5, 14-4, 15-3, 1-2.

**R 3:** 2-16, 3-1, 4-15, 5-14, 6-13, 7-12, 8-11, 9-10. **R 4:** 16-10, 11-9, 12-8, 13-7, 14-6, 15-5, 1-4, 2-3.

**R 5:** 3-16, 4-2, 5-1, 6-15, 7-14, 8-13, 9-12, 10-11. **R 6:** 16-11, 12-10, 13-8, 14-8, 15-7, 1-6, 2-5, 3-4.

**R 7:** 4-16, 5-3, 6-2, 7-1, 8-15, 9-14, 10-13, 11-12. **R 8:** 16-12, 13-11, 14-10, 15-9, 1-8, 2-7, 3-6, 4-5.

**R 9:** 5-16, 6-4, 7-3, 8-2, 9-1, 10-15, 11-14, 12-13. **R 10:** 16-13, 15-11, 14-12, 1-10, 2-9, 3-8, 4-7, 5-6.

**R 11:** 6-16, 7-5, 8-4, 9-3, 10-2, 11-1, 12-15, 13-14. **R 12:** 16-14, 15-13, 1-12, 2-11, 3-10, 4-9, 5-8, 6-7.

**R 13:** 7-16, 8-6, 9-5, 10-4, 11-3, 12-2, 13-1, 14-15. **R 14:** 16-15, 1-14, 2-13, 3-12, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

**R 15:** 8-16, 9-7, 10-6, 11-5, 12-4, 13-3, 14-2, 15-1.

13.16.2 En un torneo a doble vuelta se recomienda invertir el orden de las dos últimas rondas de la primera vuelta para evitar así que se jueguen tres partidas seguidas con el mismo color.

## 13.17 DETALLES TABLAS VARMA

### 13.17.1 Instrucciones para el sorteo “restringido” de los números del torneo:

13.17.1.1 El árbitro preparará de antemano sobres no marcados conteniendo cada uno los números indicados en el punto 5. Se pondrán entonces los sobres que contengan un grupo de números en sobres no marcados más grandes.

13.17.1.2 El orden en el que los jugadores son sorteados se confecciona de antemano como sigue: los jugadores de la federación con el mayor número de representantes se sortearán primero. Cuando dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la prioridad se determinará por el orden alfabético del código FIDE del país. Entre jugadores de la misma federación, la prioridad se determinará por el orden alfabético de sus nombres.

13.17.1.3 Por ejemplo, el primer jugador de la primera federación con el mayor número de participantes escogerá uno de los sobres grandes que contengan al menos números suficientes para su grupo y extraerá uno de los números de este sobre. Los demás jugadores de ese mismo grupo seguirán extrayendo números de ese sobre. Los números restantes se destinarán a otros jugadores.

13.17.1.4 Los jugadores del siguiente grupo sortearán sus números por el mismo procedimiento hasta que todos los participantes cuenten con un número.

13.17.1.5 Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para torneos de nueve a veinticuatro jugadores:

#### 9-10 jugadores

A (3, 4, 8)  
B (5, 7, 9)  
C (1, 6)  
D (2, 10)

#### 11-12 jugadores

A (4, 5, 9, 10)  
B (1, 2, 7)  
C (6, 8, 12)  
D (3, 11)

#### 13-14 jugadores

A (4, 5, 6, 11, 12)  
B (1, 2, 8, 9)  
C (7, 10, 13)  
D (3, 14)

#### 15-16 jugadores

A (5, 6, 7, 12, 13, 14)  
B (1, 2, 3, 9, 10)  
C (8, 11, 15)  
D (4, 16)

#### 17-18 jugadores

A (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16)  
B (1, 2, 3, 10, 11, 12)  
C (9, 13, 17)  
D (4, 18)

#### 19-20 jugadores

A (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18)  
B (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14)  
C (5, 10, 19)  
D (4, 20)

#### 21-22 jugadores

A (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20)  
B (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15)  
C (11, 16, 21)  
D (5, 22)

#### 23-24 jugadores

A (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22)  
B (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17)  
C (12, 18, 23)  
D (5, 24)