

C.05 Reglamento General de Competiciones FIDE (GR)

Aprobadas por la Asamblea General de 1986, Junta Presidencial FIDE 2007.

Modificadas por las Asambleas Generales de 1989, 1992,1993, 1994, 1998, 2006, 2010,2014 y **2018** y Junta Directiva de 2011.

Prefacio

Todas las competiciones de ajedrez se jugarán según las Leyes de Ajedrez de la FIDE (E.I.01A). **El Reglamento General de Competiciones de la FIDE** se usará junto con las Leyes del Ajedrez y se aplicará a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Dichas reglas también se aplicarán a todos los torneos válidos para valoración FIDE, con las modificaciones necesarias. Las reglas en las que no se muestre ningún símbolo serán aplicables a todo tipo de torneos. Se espera de los organizadores, los competidores y los árbitros involucrados en cualquier competición que sean conocedores de estas reglas antes del comienzo de la competición. En estas Reglas, las palabras “él” y “jugador” se entenderán como “él” o “ella” y “jugador” o “jugadora” respectivamente.

Las leyes nacionales del país anfitrión tienen prioridad sobre las reglas de la FIDE.

Los árbitros cuando actúen en otro país deben ser conscientes de que podrían estar, por ejemplo, cometiendo un delito en esa nación si registran a un jugador. Los organizadores deben advertir a los árbitros cuando algunas partes de las leyes FIDE no se pueden obligar a cumplir.

1. Ámbito

- 1.1 Cuando en un torneo se dé un problema no cubierto por las bases del mismo, las presentes reglas se aceptarán como definitivas.
- 1.2 Estas reglas se aplican a las siguientes categorías de competición.
 - L1: Eventos oficiales de la FIDE (consultar el Manual de la FIDE sección D, “Reglamentos para competiciones específicas (Campeonatos del Mundo, Olimpiadas de Ajedrez, Campeonatos continentales, etc).
 - L2: Competiciones donde se pueden obtener títulos y normas FIDE, de acuerdo con B.01 del Manual de la Fide (Reglamento de títulos FIDE)
 - L3: Competiciones evaluadas para la FIDE, según el Manual de la Fide B.02 (Reglamento del sistema de valoración FIDE)
- 1.3 Estas reglas de competición pueden contener normas de funcionamiento de otras Comisiones de la FIDE, que se enumeran en el Manual de la FIDE. Siempre que sea posible, se indicarán las referencias a estas regulaciones externas.

2. El Organizador Principal (CO)

- 2.1 La federación o el organismo responsable de la organización de una competición puede encargar la organización técnica a un Organizador. Éste, de acuerdo con la federación u organismo organizador designará un Comité Organizador responsable de todas las cuestiones económicas, técnicas y organizativas.

Las siguientes reglas se pueden aplicar al papel del Organizador Principal. Tanto él como el Árbitro Principal (ver 3) deben colaborar estrechamente para asegurar el desarrollo fluido de la competición.

2.2 El CO es responsable en particular de:

- (1) Preparación del Reglamento (bases) del torneo (ver las Pautas para organizadores publicado en el sitio web de RC (rules.fide.com))
- (2) Personal y equipo anti trampas: consultar el Manual A.10 de la FIDE. Pautas Anti-trampas,
- (3) Normativa del código de vestimenta para el evento - ver Manual A.09 de la FIDE - Código de ética
- (4) Registro apropiado del torneo y con anticipación - ver Manual B.02 de FIDE – Reglamento del Sistema de Valoración
- (5) Regulaciones de los medios de comunicación - ver el Manual C.09 de FIDE - Normativa para los medios de comunicación
- (6) Supervisar el trabajo del personal técnico de la competición.

3. El Árbitro Principal (CA)

3.1 Los deberes del CA se especifican especialmente en las Leyes del Ajedrez, en el Reglamento General de Competiciones, en las pautas anti trampas y en otras reglas de la FIDE.

Durante el torneo también habrá de encargarse de

- (a) la documentación de cada ronda,
- (b) de vigilar el desarrollo apropiado de la competición,
- (c) de asegurar el orden en la sala de juego y
- (d) el confort de los jugadores durante la partida

3.2 Antes del comienzo de la competición:

- (1) podrá confeccionar reglamentación adicional de acuerdo con el Organizador;
- (2) deberá verificar todas las condiciones de juego, incluyendo el local de juego, el área de juego, iluminación, aire acondicionado, temperatura, ventilación, ruido, seguridad, etc.;
- (3) asegurar, a través del organizador, todo el equipo necesario y cerciorarse de que se cuenta con un número suficiente de árbitros y personal técnico y auxiliar y asegurarse de que las condiciones para los árbitros sean satisfactorias. Es él quien ha de emitir la decisión final acerca de si las condiciones de juego reúnen los requisitos establecidos por la reglamentación de la FIDE.

3.3 En caso de divergencia de opiniones entre el CA y el CO con respecto a la interpretación de las Leyes del Ajedrez, se asume que la opinión del CA tiene prioridad.

3.4 Tras la finalización del torneo, el CA enviará el pertinente informe.

4. Disposición de la sala de juego y Equipamiento ajedrecístico

De acuerdo con el Handbook de la FIDE C.02 Estándares de equipamiento de ajedrez y sedes para torneos de la FIDE.

- 4.1. Si es posible se debe disponer un área separada fuera de la sala de juego donde estará permitido fumar. Esta zona será fácilmente accesible desde el área de juego. Si las ordenanzas locales prohíben totalmente fumar dentro del local, deberá proporcionarse un acceso fácil al exterior a jugadores y oficiales.

Si es posible, se podría tener un área para los usuarios de cigarrillos electrónicos. Esto evitaría que aquellos que intentan dejar de fumar utilicen el mismo espacio que aquellos que fuman.

- 4.2 Si está totalmente prohibido fumar, se anunciará con antelación en las bases del torneo.
- 4.3 Todas las partidas se jugarán en el área de juego a las horas especificadas de antemano por los organizadores, salvo que el CA decida otra cosa (en consulta con el CO).
- 4.4 En torneos de la FIDE (L1) con más de 30 participantes en cualquier momento de la sesión se debe instalar en la sala de juego un temporizador o reloj digital de gran tamaño. En los torneos de la FIDE con menos de 30 jugadores se anunciará por megafonía el inicio de la ronda con 5 minutos y posteriormente con 1 minuto de antelación.

5. Emparejamientos

- 5.1 Los emparejamientos de un *round robin* se realizarán de acuerdo con las tablas Berger (Anexo 1), ajustadas cuando sea necesario para torneos a doble vuelta.
- 5.2 Si los emparejamientos se han de restringir de alguna forma, por ejemplo, impidiendo que jugadores de la misma federación se enfrenten en las últimas tres rondas, este extremo habrá de ser comunicado a los jugadores tan pronto como sea posible, pero nunca después del comienzo de la primera ronda.
- 5.3 Para torneos por *round robin* este sorteo restringido puede realizarse mediante las tablas Varma, reproducidas en el Anexo 2, que pueden utilizarse para torneos entre 9 y 24 jugadores.
- 5.4 Los emparejamientos de un torneo por sistema suizo utilizarán el sistema de emparejamiento previamente anunciado. (C.04)

6. Emparejamientos y tratamiento de las partidas no jugadas

- 6.1 La responsabilidad por el sorteo y los emparejamientos reales, recae en el CA.
- 6.2 El sorteo para la primera ronda de una competición por *round robin* será dispuesto por el organizador de modo que sea público a los jugadores
- 6.3 En torneos round robin tipo L1 y L2 y preferiblemente en torneos suizos, el sorteo tendrá lugar al menos doce horas (una noche) antes del comienzo de la primera ronda. **En los torneos tipo L1**, todos los participantes deberían asistir a la ceremonia del sorteo. Aquel jugador que no llegue a

tiempo para el sorteo podrá ser incluido a criterio del CA. Una vez realizado el sorteo, los emparejamientos de la primera ronda se harán públicos tan pronto como sea posible.

Ver también art. 6.7 y las tablas Berger y Varma en esta sección, así como Tipos de torneos

- 6.4 Si un jugador se retira o es excluido de una competición después del sorteo pero antes del comienzo de la primera ronda, o se dan inscripciones adicionales, los emparejamientos permanecerán inalterados. Se podrán realizar cambios o emparejamientos adicionales a criterio del CA y tras consultarlo con todos los jugadores directamente involucrados, pero siempre que minimicen los cambios en los emparejamientos ya publicados.
- 6.5 Un jugador que se ausente sin notificárselo al árbitro se considerará retirado (se ha retirado), a menos que justifique su ausencia, con razones aceptables, antes de que se publique el siguiente emparejamiento. Las bases de la competición podrán especificar otra cosa.
- 6.6 Round robins
- (1) Cada jugador se compromete a jugar el torneo completo
 - (2). Si un jugador se retira o es expulsado de un torneo por *round robin*, se procederá según los siguientes criterios:
 1. Si ha completado menos del 50% de sus partidas, su puntuación permanecerá en la tabla del torneo (para valoración y propósitos históricos), pero los puntos conseguidos por él o contra él no se tendrán en cuenta en la clasificación final. Las partidas no jugadas por el jugador y sus oponentes se indicarán por “-” en la tabla del torneo y las de sus oponentes por “+”. Si ninguno de los jugadores estuviera presente, se indicaría con dos “-”.
 2. Si ha completado al menos el 50% de sus partidas, su puntuación se mantendrá en la tabla del torneo y se tendrá en cuenta en la clasificación final. Sus partidas no jugadas se indicarán como en el punto anterior.
- 6.7 Suizos**
- (1) Si un jugador se retira, los resultados de mantienen en la tabla cruzada para evaluaciones. Únicamente las partidas jugadas realmente serán evaluadas.
 - (2) Si un jugador no puede jugar una ronda específica, es necesario que informe al oficial de emparejamientos y al CA antes de que se realicen los emparejamientos de esa ronda.

A menos que las reglas de la competición digan otra cosa:
 - (3) En torneos L2, L3: Si, después de que haya comenzado una ronda, dos jugadores no tienen partida, estos pueden ser emparejados entre sí. Esto sólo se puede hacer cuando el árbitro y ambos jugadores están de acuerdo y aun no se han enfrentado entre sí. El árbitro ajustará el reloj de una manera equitativa.
 - (4) En torneos L2, L3, la reglamentación puede permitir al jugador solicitar un bye de medio punto en una determinada ronda. Solo se permite una vez durante el torneo. Esto es únicamente posible si se ha avisado al árbitro y éste ha aceptado. Este permiso no debería

otorgarse a un jugador que recibe condiciones, o que este exento de abonar la cuota de inscripción en el torneo.

Normalmente, se puede dar ½ punto de descanso a los jugadores que no pueden estar presentes en la primera y en la segunda ronda del torneo.

Es aconsejable no darlos en rondas posteriores, especialmente en la última ronda, ya que pueden afectar la clasificación final y, por lo tanto, a la distribución de los premios.

En cualquier caso, las posibilidades de dar ½ punto de descanso se describirán claramente y se anunciarán en las bases del torneo.

7 Competiciones por equipos y labor del capitán

Una competición por equipos es donde los resultados de las partidas individuales contribuyen por igual a la puntuación final de un grupo definido de jugadores

- 7.1 Dependiendo de las bases de la competición, el capitán podrá ser requerido a entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda (alineación), Si no se entrega antes de la hora designada, la alineación del equipo para esa ronda serán los primeros jugadores nombrados en la lista presentada por el equipo antes del inicio del evento. El Capitán comunicará los emparejamientos a sus jugadores
- 7.2 En los torneos L1, y al comienzo de cualquier ronda, un equipo participante debe estar presente con más del 50% de jugadores. Si hay un 50% o menos de jugadores presentes al comienzo de una ronda, los jugadores presentes no están autorizados a comenzar sus partidas. Para otros niveles esto no es obligatorio, pero sí recomendado.

Si el tiempo de incomparecencia es cero, un equipo en el que están presentes el 50% de jugadores pierde automáticamente el encuentro. De lo contrario, el árbitro debe poner en marcha los relojes.

- 7.3 El capitán deberá firmar el protocolo (acta) indicando los resultados en el encuentro al final de las partidas.

Si el capitán no está presente cuando finaliza la última partida del encuentro, el jugador del equipo debe firmar en su lugar.

- 7.4 Al capitán del equipo se le permite salir o volver a entrar en la sala de juego sólo con el permiso del árbitro.
- 7.5 El capitán del equipo (así como los jugadores) no puede permanecer en pie detrás del equipo contrario durante las partidas.
- 7.6 Si el capitán del equipo tiene que hablar con uno de sus jugadores, se lo dirá primero al árbitro. Si el árbitro está de acuerdo, el capitán deberá hablar con el jugador en presencia del árbitro y hablaran en un idioma que el árbitro pueda entender. El mismo procedimiento se hará si el jugador habla con su capitán.
- 7.7 El capitán del equipo tiene derecho a aconsejar a los jugadores de su equipo para hacer o aceptar una oferta de tablas salvo que el reglamento del torneo diga lo contrario. Él no intervendrá en una partida de ninguna otra forma. No debe hablar sobre ninguna posición de ninguna partida

durante el juego. El jugador también puede preguntarle a su capitán si puede proponer o aceptar una oferta de tablas.

- 7.8 El Capitán del equipo podrá delegar sus funciones en otra persona, previo informe por escrito al CA.

En las bases de un torneo de equipos, se deben incluir detalles sobre la composición de los equipos.

Normalmente se puede aplicar lo siguiente:

Un orden fijo de tablero (puede ser por la valoración FIDE de los jugadores; la valoración más alta será el número 1). Algunos torneos permiten al capitán la alineación libre, otros no permiten que un jugador juegue por encima de otro que si hay más de 100 puntos de diferencia.

La lista por defecto del equipo debe presentarse antes de la primera ronda según lo estipulado en las bases del torneo. El orden no se cambiará durante todo el torneo.

Si un equipo tiene reserva(s): cada ronda deberá presentar su alineación (por ejemplo, si el equipo consta de 4 jugadores y un reserva, la composición del equipo puede ser: 1, 2, 3, 4 o 1, 2, 4, 5 o 1, 3, 4, 5 o 1, 2, 3, 5 o 2, 3, 4, 5,), las bases determinaran la hora límite de presentación.

Si el capitán no presenta ninguna alineación a la hora estipulada, su composición será: 1, 2, 3, 4. Se utilizará el orden de la lista por defecto presentada. El jugador reserva siempre debe jugar en el tablero número 4. No se permite ningún otro cambio.

Cuando los jugadores juegan en tableros equivocados, el resultado de la partida cuenta para valoración, pero no para el total de puntos del encuentro. Se perderán (+/- o - / +).

Ejemplo:

Equipo A - equipo B

1A 1-0 2B: tablero correcto

2A 0-1 4B: tablero incorrecto (debe ser 3B) + -: resultado corregido

3A ½ 3B: tablero incorrecto (debe ser 4B) + -: resultado corregido

4A 0-1 5B: tablero correcto

Resultado inicial del encuentro: 1.5-2.5 (válido solo para valoración)

Resultado corregido del encuentro: 3.0-1.0 (válido para clasificaciones y emparejamientos futuros).

El capitán de cada equipo es responsable de la presentación de la alineación de su equipo al árbitro que corresponda.

Los Árbitros de un Torneo por equipos, en coordinación con los Capitanes de los equipos, DEBEN VERIFICAR las alineaciones de los Equipos en cada ronda, para evitar errores en el orden de los tableros.

8 Desempates y partidas no jugadas

Consultar el Manual FIDE C.02 - Estándares para equipamientos de ajedrez y recintos de juego para Torneos FIDE.

9 La conducta de los jugadores.

- 9.1 Una vez que un jugador haya aceptado formalmente una invitación, estará obligado a jugar, salvo en casos de circunstancias excepcionales (fuerza mayor), tales como enfermedad o incapacidad.

La aceptación de otra invitación no se considera una razón válida para no participar o para retirarse.

- 9.2 Todos los participantes se vestirán de forma apropiada. En caso de violación del código de vestimenta, pueden ser penalizados; consultar el Manual de la FIDE A.09 - Código de ética, artículo 3.2.

El árbitro principal es el responsable de garantizar el cumplimiento del código de vestimenta. El árbitro de mesa, si observa una violación del código de vestimenta debe informar a un árbitro de mayor rango.

- 9.3 El jugador que, no queriendo continuar una partida, se vaya sin abandonar ni notificárselo al árbitro será considerado descortés. Podrá ser castigado, según el criterio del CA, por su escasa deportividad. Ver el Handbook E.01 de la FIDE - Leyes del ajedrez, artículo 12.9
- 9.4 Cuando esté claro que los resultados han sido pre-acordados - ver el Manual E.01 de la FIDE - Artículo 11.1 de las Leyes de Ajedrez,- el CA impondrá las sanciones apropiadas - ver el Manual E.01 de la FIDE - Leyes del ajedrez, artículo 12.9.
- 9.5 Los jugadores no deberían comer en el tablero de ajedrez durante la partida.

10. Procedimiento de apelaciones.

- 10.1 Cuando haya una disputa, el CA o el CO cuando corresponda, deberá esforzarse en resolver el problema por medio de la conciliación. Si esto fallara, y la disputa fuera tal que se considerara apropiada una decisión punitiva, aunque dichas penalizaciones no estuvieran específicamente contempladas en las *Leyes del Ajedrez o del Reglamento General de Competiciones*. A continuación, el CA (en consulta con el CO) tendrá la capacidad discrecional de imponerlas. Debería ocuparse de mantener la disciplina ofreciendo otro tipo de soluciones que pudieran apaciguar a las partes en disputa.
- 10.2 En todo torneo deberá haber un Comité de Apelación (AC). El CO se asegurará de que sea elegido o nombrado antes del comienzo de la primera ronda, normalmente durante el sorteo o la reunión técnica. Se recomienda que esté formado por un presidente, al menos dos miembros titulares y cuando sea necesario, dos reservas. Sera preferible que no haya dos miembros procedentes de la misma federación si se trata de un torneo internacional. Ningún miembro del AC que esté implicado en la disputa intervendrá en dicha disputa. Dicho comité tendrá un número impar de miembros con derecho a voto. Los miembros del AC no serán menores de 21 años.
- 10.3 Un jugador o un delegado que representa a un jugador o a un equipo puede apelar cualquier decisión tomada por el CA o CO o por uno de sus asistentes. Dicho delegado puede ser el capitán del equipo del jugador, el jefe de la delegación u otra persona como se defina en las bases del torneo.
- 10.4 La reclamación deberá ir acompañada por una fianza y presentarse por escrito dentro del plazo estipulado. Tanto la fianza como el plazo de presentación habrán sido fijados de antemano. Se devolverá la fianza en el caso de que la reclamación prospere. También se podrá devolver la fianza (o parte de ella) aunque la reclamación no prospere si ésta resulta razonable a ojos del Comité.

11. **Medios de comunicación**

- 11.1 Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del CO y CA sólo si operan silenciosa y discretamente. El CA se asegurará de que los jugadores no sean distraídos o molestados de ninguna forma por la presencia de TV, vídeos, cámaras u otro equipamiento.
- 11.2 Sólo los fotógrafos autorizados pueden tomar fotografías en la sala de juego. La autorización para hacerlo con flash se restringirá a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los cinco primeros de cada una de las demás, a no ser que el CA decida otra cosa.

Las bases del torneo pueden incluir otras normas debido a las particularidades del evento. Sólo con la autorización de CA los fotógrafos autorizados podrán tomar fotografías **durante el resto de la ronda de juego.**

12 **Invitación, registro y funciones para torneos de tipo L1**

- 12.1 Las invitaciones para una competición de la FIDE habrán de ser enviadas tan pronto como sea posible.
- 12.2 El CO deberá enviar, a través de las federaciones nacionales respectivas, invitaciones a todos los participantes clasificados para esa competición. La carta de invitación deberá ser aprobada primero por el presidente de la FIDE en el caso de competiciones mundiales y por el Presidente Continental en el caso de competiciones continentales.
- 12.3 La invitación debe ser tan completa como sea posible, en la primera oportunidad, declarando claramente las condiciones previstas y dando todos los detalles que pueden ser de utilidad al jugador. En la carta o prospecto de invitación, que también se anunciará en la página web de la FIDE, se incluirá lo siguiente:
 - 1. Las fechas y lugar de celebración del torneo.
 - 2. Referencia a los Reglamentos de la FIDE.
 - 3. El hotel u hoteles en los que se alojarán los jugadores con los detalles de contacto.
 - 4. El programa del torneo con fechas, hora y lugar de: llegada, ceremonia de apertura, reunión técnica, sorteo, partidas, eventos especiales, ceremonia de clausura y salida.
 - 5. El ritmo de juego y el tipo de relojes a utilizar en el torneo.
 - 6. El sistema de emparejamiento y desempates que se utilizarán en el torneo.
 - 7. El tiempo predeterminado de demora
 - 8. Las reglas específicas para el acuerdo de tablas en el caso de que haya alguna restricción.
 - 9. Para las competiciones de ajedrez relámpago y de ajedrez rápido, si se aplica el artículo A3 o A4, o B3 o B4
 - 10. Las condiciones económicas: gastos de viaje; alojamiento, duración para la que se proveerá alojamiento y manutención, o el coste de tal alojamiento, incluyendo las personas que acompañan al jugador; condiciones relativas a la manutención.
 - 11. Cuota de inscripción, detalles completos sobre el fondo de premios, incluyendo los premios especiales, dinero fijo, dinero de bolsillo, el dinero "puntual", la divisa concreta en la que se abonarán las cantidades económicas; forma y condiciones de pago; condiciones fiscales.

12. Información de visados y como obtenerlos.
 13. Cómo llegar al local de juego y las condiciones de transporte.
 14. El número estimado de participantes, los nombres de los jugadores invitados y del CA.
 15. El sitio web del torneo y detalles de contacto con los organizadores, incluyendo el nombre del CO.
 16. La responsabilidad de los jugadores hacia los medios de comunicación, público en general, patrocinadores y representantes del gobierno, así como otras consideraciones similares.
 17. El código de vestimenta, si corresponde.
 18. Cualquier restricción para fumadores será mencionada en la invitación.
 19. Medidas de seguridad.
 20. Consideraciones médicas especiales tales como vacunas recomendadas o exigidas por adelantado.
 21. Información referida a turismo, eventos especiales, acceso a Internet, etc.
 22. La fecha en la que el jugador debe dar una respuesta definitiva a la invitación y dónde y cuándo será su llegada.
 23. En su respuesta, el Jugador deberá comunicar la preexistencia de condiciones médicas, regímenes alimenticios especiales y/o requerimientos religiosos.
 24. Si el organizador tiene que tomar medidas especiales debido a una discapacidad del jugador, el jugador deberá comunicarlo al organizador en su respuesta.
- 12.4 Una vez que la invitación haya sido enviada al jugador, no podrá ser retirada siempre que éste la acepte en el plazo estipulado. Si el torneo es cancelado o pospuesto, los organizadores habrán de proveer una compensación.
- 12.5 El CO garantizará tratamiento médico y medicinas para todos los participantes, acompañantes, árbitros y oficiales y los asegurará contra accidentes y necesidad de servicios médicos, incluidas las medicinas, operaciones quirúrgicas, etc., pero no tendrán responsabilidad sobre una enfermedad crónica. Se nombrará un equipo médico oficial para la competición.
- 12.6 Se seguirá el mismo protocolo que **en 12.3; 12.4 y 12.5 para** las competiciones L2, L3 modificadas si corresponde.

13 Designaciones de CA para torneos del tipo L1

- 13.1 (a) El CA de un campeonato mundial oficial será nombrado por el presidente de la FIDE, tras consulta con el CO. El CA de un campeonato continental nombrado será nombrado por el presidente Continental, en consulta con el CO.
- El CA tendrá el título de árbitro internacional clasificado como "A" o "B" (consultar el Manual B.06 de la FIDE, Anexo 2, Reglamento para la clasificación de los árbitros de ajedrez) y tendrá la experiencia adecuada de las competiciones de la FIDE, los idiomas oficiales de la FIDE y Reglamentaciones relevantes de la FIDE.
- (b) La FIDE y / o el Comité Organizador designarán, en consulta con el Árbitro Principal, el resto de los árbitros y otros miembros del equipo.

13.17.1 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, 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.	

13.17.2 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.

ANEXO II TABLAS VARMA

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

13.18.1.1 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.

13.18.1.2 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.

13.18.1.3 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.

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

13.18.1.5 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)

ANEXO III REGLAS DE DESEMPATE

13.1 Elección del sistema de desempate

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.

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

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.

Partida(s) de desempate

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

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

Todas las eventualidades deben estar recogidas en las bases.

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

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.

Si dos jugadores empatan después de haberse decidido el primer puesto, compartirán el premio en metálico que tuvieran 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.

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.

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.

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

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

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 (3' + 2 seg) Si los tres jugadores empatan de nuevo: Se utiliza el siguiente desempate (ver **lista de desempates**) y el jugador que queda último se elimina. El procedimiento es entonces como en 1.

(3) Si cuatro jugadores deben tomar parte en el play-off se juega una eliminatoria. Los emparejamientos se deciden por sorteo. Habrá dos matches de eliminación con el ritmo descrito en 1.

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

Se reserva el derecho a hacer los cambios necesarios.

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.

Valoración media de los oponentes.

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.

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.

Valoración media de los oponentes Corte 1 (AROC 1)

La valoración promedio de los oponentes Corte 1 (AROC 1) es la valoración promedio de los oponentes, excluyendo al oponente con la valoración más baja.

Todas las incomparencias y descansos (byes o rondas no jugadas) deben ser eliminados del cálculo de AROC1. Si un jugador tiene uno o más incomparencias o descansos, entonces no se eliminarán resultados adicionales del cálculo de AROC 1.

Sistema Buchholz

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

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

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

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

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

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

Sistema Koya de Torneos Round-Robin

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)

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

número de partidas ganadas con piezas negras

El mayor número de partidas jugadas con piezas negras

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

Sonneborn-Berger (*calculo*)

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.

Sonneborn-Berger para Torneos Round Robin Individuales a doble vuelta es la suma de las puntuaciones de las 2 partidas (incluidas las victorias por incomparecencia) multiplicado por la puntuación obtenida por ese oponente

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.

Sistema progresivo acumulativo

Suma de la puntuación progresiva.

Después de cada ronda, un jugador tiene unos determinados puntos en el torneo.

Estas puntuaciones se suman para determinar la suma total de la puntuación progresiva.

Suma de cortes de puntuación progresiva

La suma de la puntuación progresiva se reduce quitando la puntuación, comenzando con la primera ronda.

Competiciones por Equipos

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.

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.

Sistemas de desempate utilizando los resultados propios y de los oponentes

Sonneborn-Berger

El Sistema Koya de Torneos Round-Robin

El Sistema Koya extendido

Número de partidas ganadas (incluyendo victorias por incomparecencia)

Número de partidas ganadas con piezas negras

Encuentro directo

Sistemas de desempate utilizando resultados propios del equipo.

Puntos de encuentro

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.

Encuentro directo

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.

Sistema Buchholz

Buchholz Mediano

Buchholz Mediano 2

Buchholz -1

Buchholz -2

Suma de Buchholz: la suma de las puntuaciones de Buchholz de los oponentes

Sistema Sonneborn-Berger

Sonneborn-Berger para Torneos Individuales

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

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

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

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

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

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

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

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.

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

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.

ARO
AROC

Oponente Virtual

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: $S_{\text{von}} = S_{\text{PR}} + (1 - S_{\text{fPR}}) + 0,5 * (n - R)$

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

n = número de rondas completadas

Svon = 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:

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

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

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:

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

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

Ejemplos para explicar el sistema de oponente virtual– estamos en la ronda 5 de un torneo de 11 rondas.

	jugador "A"	oponente virtual
(a) en caso de un descanso		
puntos antes de la ronda	2	2
resultado de la ronda	1	0
puntos después de la ronda	3	2
puntos para las siguientes rondas	?	3
puntos al final del torneo	?	5

	jugador "A"	oponente virtual
(b) en caso de un "+ / - "		
puntos antes de la ronda	2	2
resultado de la ronda	1	0
puntos después de la ronda	3	2
puntos para las siguientes rondas	?	3
puntos al final del torneo	?	5

	jugador "A"	oponente virtual
(c) en caso de un "- / + "		
puntos antes de la ronda	2	2
resultado de la ronda	0	1

puntos después de la ronda	2	3
puntos para las siguientes rondas	?	3
puntos al final del torneo	?	6

(d) en caso de un descanso de ½ punto

	jugador "A"	oponente virtual
puntos antes de la ronda	2	2
resultado de la ronda	0,5	0,5
puntos después de la ronda	2,5	2,5
puntos para las siguientes rondas	?	3
puntos al final del torneo	?	5,5

A efectos de desempate, se considera que todas las partidas no jugadas en los que los jugadores están involucrados indirectamente (resultados por incomparecencia de oponentes) se considerarán como tablas (está en el handbook)

Sistemas de desempate recomendados

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**

Round-Robin individual:

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

Observación: No utilizar los sistemas Buchholz para torneos Round Robin

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

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

- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- **Sistema progresivo acumulativo -suma de las puntuaciones progresivas**
- Resultado particular
- Número de victorias (incluidas incomparecencias)
- Mayor número de victorias con piezas negras

Torneo suizo Individual (cuando todos los jugadores están valorados)

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

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