

C. Reglas Generales y Recomendaciones Técnicas para Torneos

07. REGLAMENTO DE DESEMPATES

Aprobado por el Consejo de la FIDE el *01/08/2023*

En vigor a partir del 1 de septiembre de 2023 para todas las competiciones de la FIDE bajo los auspicios de la Comisión de Eventos y la Comisión Global Estratégica; a partir del 1 de abril de 2024 para todas las competiciones valoradas por la FIDE.

1. **Ámbito**

Estas normas se aplicarán a todas las competiciones **valoradas por** la FIDE-

Nota: Ver artículo 4.1

2. **Clasificación de Participantes Empatados (Jugadores o Equipos)**

2.1 ***Las bases del torneo especificarán si los participantes empatados compartirán el mismo lugar en la clasificación o, en caso contrario, un método para clasificarlos.***

2.2 ***Los métodos disponibles para clasificar a los participantes empatados son:***

- ***Eliminatorias sobre el tablero (ver Artículo 3)***
- ***Desempates fuera del tablero (ver artículo 4 en adelante)***

3. **Eliminatorias**

3.1 Si se requieren eliminatorias, se establecerán los siguientes parámetros en las bases específicas del torneo, según sea necesario:

- 3.1.1 Si el desempate es para todas las posiciones empatadas o posiciones empatadas específicas (p. ej., primer lugar solamente).
- 3.1.2 Si la clasificación para el desempate se aplica después de la aplicación de todos, algunos o ninguno de los desempates seleccionados en el Artículo 4.1.
- 3.1.3 El formato (por ejemplo, Round Robin o eliminatorias).
- 3.1.4 El sistema por el cual se asignan los números de emparejamiento.
- 3.1.5 El método por el cual se asignan los colores.
- 3.1.6 El(los) límite(s) de tiempo para todas las partidas.
- 3.1.7 El horario de las partidas, o el descanso entre cada partida.

4. **Desempates**

4.1 Los desempates elegidos por el Organizador Principal, ya sea enunciados en el Artículo 5, o bien definidos en las propias bases específicas del torneo, formando una lista ordenada.

Si es necesario, el Árbitro Principal completará la lista eligiendo desempates adicionales entre aquellos enunciados en el Artículo 5, y publicará la lista antes del comienzo del torneo.

4.2 Para la clasificación final del torneo, los participantes se ordenarán según los desempates estipulados empezando por el primer desempate estipulado y pasando al siguiente en la lista siempre que no se pueda deshacer el empate persistente. Si se agota la lista de los desempates, cualquier empate restante se resolverá por sorteo.

4.3 Estos desempates *calculan* una evaluación que puede basarse en:

Tipo A Un subconjunto de las partidas entre los participantes empatados.

Los desempates de este tipo pueden aparecer varias veces en la lista de desempates.

- (6) Encuentro directo.
- (13.3) Encuentro directo extendido por equipos.

Tipo B Los resultados propios del jugador, por lo que su valor puede ser calculado o previsto por los participantes involucrados antes o durante sus propias partidas.

- (7.1) Número de victorias.
- (7.2) Número de partidas reales ganadas.
- (7.3) Número de partidas jugadas con negras.
- (7.4) Número de partidas reales ganadas con negras.
- (7.5) Suma de puntuaciones progresivas.
- (7.6) Partidas que uno decidió jugar.
- (9.1) Sonneborn-Berger.
- (9.2) Sistema Koya para Round Robin.
- (10.2) *Performance del torneo*
- (10.3) *Performance perfecta del torneo*
- (12.1) Recuento por tablero (eliminotorias por equipos).
- (12.2) Resultados de los mejores tableros (eliminotorias por equipos).
- (12.3) Eliminación de los últimos tableros (eliminotorias por equipos).
- (13.1) Puntos de encuentro o puntos de partida (torneos por equipos).
- (13.2) Sonneborn-Berger extendido para equipos.
- (13.4) Combinación de puntuación y dificultad de calendario (torneos por equipos).

Tipo C Los resultados (finales) de los oponentes, por lo que solo se pueden calcular al final de la ronda o del torneo.

- (8.1) Buchholz.
- (8.2) Media de Buchholz de los oponentes
- (9.1) Sonneborn-Berger.
- (9.2) Sistema Koya para Round Robin.
- (10.4) *Media de performances de torneo de los oponentes*
- (10.5) *Media de las performances perfectas (de torneo) de los oponentes.*
- (13.2) Sonneborn-Berger extendido para equipos.
- (13.4) Combinación de puntuación y dificultad de calendario (torneos por equipos).

Tipo D Datos previos conocidos de los oponentes (por ejemplo, valoraciones, pero también resultados de rondas anteriores), por lo que sus valores se pueden

calcular después de que se publiquen los emparejamientos (es decir, antes de que se jueguen las partidas).

- **(8.3)** Buchholz adelantado.
- **(10.1)** Valoración media de los oponentes
- **(10.2)** Performance del torneo.
- **(10.3)** Performance perfecta de torneo.
- **(10.4)** Media de performances de torneo de los oponentes.
- **(10.5)** Media de las performances perfectas (de torneo) de los oponentes.
- **(13.4)** Combinación de puntuación y dificultad de calendario (torneos por equipos).

o alguna combinación de todo lo anterior.

- 4.4 Si dos participantes se enfrentaron más de una vez, cada partida o encuentro se tratará como un encuentro por separado (*salvo lo dispuesto en el artículo 6.1.2*). En consecuencia, los datos de los oponentes (por ejemplo, valoraciones, puntos) se utilizan en tantas ocasiones como los dos participantes jugaron entre sí (por ejemplo, en sumas y promedios).

5. Lista y descripción de desempates

Nombre	Tipo	Sección	Siglas	Corte-1
Buchholz	C	8.1	BH	*
Buchholz adelantado	D	8.3	FB	*
Encuentro Directo	A	6	DE	
Media de Buchholz de los oponentes	CC	8.2	AOB	
Media de performances de torneo de los oponentes	DC	10.4	APRO	
Media de performances perfectas (de torneo) de los oponentes	DC	10.5	APPO	
Número de partidas jugadas con negras	B	7.3	BPG	
Número de partidas reales ganadas	B	7.2	WON	
Número de partidas reales ganadas con negras	B	7.4	BWG	
Número de victorias	B	7.1	WIN	
Partidas que uno decidió jugar	B	7.6	GE	
Performance de torneo	BD	10.2	TPR	
Performance perfecta de torneo	BD	10.3	PTP	
Sistema Koya para Round Robin	BC	9.2	KS	
Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB	*
(Suma de) puntuaciones progresivas	B	7.5	PS	*
Valoración media de los oponentes	D	10.1	ARO	*
Desempates específicos para eliminatorias por equipos				
Eliminación de los últimos tableros	B	12.3	BBE	
Recuento por tablero	B	12.1	BC	
Resultados de los mejores tableros	B	12.2	TBR	
Desempates específicos para Competiciones por Equipos				

Combinación de puntuación y dificultad de calendario	BC/BD	13.4	SSSC	
Encuentro Directo Extendido para equipos	A	13.3	EDE	
Puntos de encuentro o puntos de partida	B	13.1	MP y GP	
Sonneborn-Berger extendido para equipos	BC	13.2	ESB	*

6. Encuentro Directo (DE) (Tipo A, es decir, reutilizable)

6.1 Si *alguno o* todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, **se utiliza la suma de las puntuaciones de dichos encuentros para producir clasificaciones separadas, con las siguientes salvedades:**

6.1.1 *Las partidas perdidas por incomparecencia no cubiertas por el Artículo 15.2 serán excluidas, a menos que las bases específicas del torneo establezcan lo contrario; cuando se incluyan, las partidas perdidas por incomparecencia son equivalentes a partidas jugadas.*

6.1.2 *A diferencia de lo estipulado en el artículo 4.4, si dos jugadores se han emparejado más de una vez, la suma a utilizar será la puntuación media de estas partidas.*

6.2 *Si todos los participantes empatados se han enfrentado entre ellos, las clasificaciones separadas determinan el orden de clasificación entre ellos, a excepción de cualquier empate adicional entre cualquier subconjunto de ellos, para lo cual se volverá a aplicar el Artículo 6 hasta que no se puedan resolver.*

6.3 En un torneo por sistema suizo, si los participantes empatados no han jugado todos entre sí, pero uno de ellos **quedaría** primero en la clasificación separada, independientemente del resultado de las partidas pendientes, ese jugador ocupará el primer lugar entre los empatados - lo mismo se aplica para el segundo clasificado y así sucesivamente para el resto de los empatados. **El artículo 6 se volverá a aplicar a los jugadores empatados restantes de este conjunto.**

7. Desempates Tipo B (basados en los propios registros del participante)

7.1 Número de victorias (WIN)

El número de rondas en las que un participante obtiene, jugando o sin jugar, tantos puntos como los otorgados por una victoria.

7.2 Número de partidas reales ganadas (WON)

El número de partidas ganadas sobre el tablero.

7.3 Número de partidas jugadas con negras (BPG)

El número de partidas jugadas con negras sobre el tablero.

7.4 Número de partidas reales ganadas con negras (BWG)

El número de partidas ganadas con negras sobre el tablero.

7.5 (Suma de) puntuaciones progresivas (PS)

Después de cada ronda, un jugador tiene una determinada puntuación en el torneo. Este desempate se calcula sumando la puntuación del jugador al final de cada ronda.

7.6 Partidas que uno decidió jugar (GE)

El número de rondas totales menos el número de descansos de medio punto, descansos de cero puntos o derrotas por incomparecencia que tuvo un jugador en el torneo.

8. *Buchholz y otros desempates relacionados con el Buchholz*

8.1 Buchholz (BH)

La suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador.

8.2 Media de Buchholz de los oponentes (AOB)

La media de la puntuación de Buchholz de los oponentes en las partidas jugadas sobre el tablero.

8.3 Buchholz adelantado (FB)

La puntuación de Buchholz se calcula como si todas las partidas emparejadas de la **ronda final** acabaran en tablas.

Consultar el artículo 16 para la gestión de las rondas no jugadas

9. Desempates basados en los resultados del jugador y sus oponentes

9.1 Sonneborn-Berger (SB)

Es la suma, para cada ronda, de multiplicar la puntuación **final** de los oponentes por los puntos obtenidos contra ellos. Consultar el **artículo 16** para la gestión de rondas no jugadas.

9.2 Sistema Koya (para Round Robin) (KS)

El número de puntos logrados contra todos los participantes que hayan obtenido al menos el 50% de la puntuación máxima posible del torneo.

10. Desempates basados en valoración

Estos desempates no deben utilizarse en un torneo cuando participan jugadores no valorados, a menos que unas reglas detalladas sobre jugadores no valorados estén incluidas en las bases del torneo o establecidas y publicadas por el árbitro principal antes del comienzo del mismo.

10.1 Valoración media de los oponentes (ARO)

Es la media de las valoraciones de los oponentes de las partidas jugadas sobre el tablero **redondeado al número entero más cercano (0,5 redondeado hacia arriba).**

10.2 Performance de torneo (TPR)

Se calcula sumando a ARO un número (llamado diferencia de valoración (RD) - que puede ser negativo) que resulta de la conversión de la puntuación fraccionada (número de

puntos logrados en partidas jugadas sobre el tablero dividido por el número de partidas) en RD (ver la tabla de conversión en el Reglamento de valoración de la FIDE).

10.3 Performance perfecta de torneo (PTP)

Esta es **un número entero que corresponde a** la valoración más baja que debe tener un participante para que su puntuación esperada sea mayor o igual que su puntuación del torneo.

La puntuación esperada es la suma de las probabilidades de puntuación que se definen en el Reglamento de valoración de la FIDE mediante la tabla de conversión de diferencias de valoración en probabilidades de puntuación.

Cada diferencia de valoración se calcula utilizando la valoración más baja mencionada anteriormente y la valoración de cada oponente al que se enfrenta el jugador durante el torneo.

En este cálculo se utiliza la escala de valoración completa (es decir, sin corte de ± 400).

10.4 Media de performances de torneo de los oponentes (APRO)

El promedio de las performances (TPR) de los oponentes en partidas jugadas sobre el tablero **redondeado al número entero más cercano (0,5 redondeado hacia arriba).**

10.5 Media de performances perfectas (de torneo) de los oponentes (APPO)

El promedio de las performances perfectas (PTP) de los oponentes de las partidas jugadas sobre el tablero **redondeado al número entero más cercano (0,5 redondeado hacia arriba).**

11. Desempates por equipos

11.1 En los torneos por equipos, en cada encuentro entre dos equipos puede haber dos tipos de puntuación:

11.1.1 Puntos de encuentro (MP)

Puntos asignados a cada equipo que gana, empata o pierde.

11.1.2 Puntos de partida (GP)

Suma de los puntos individuales que consigue cada jugador del equipo.

12. Desempates específicos para eliminatorias por equipos

Aunque estos desempates se pueden utilizar en competiciones por equipos (**ver Artículo 13**), y se describen como tales, son específicos para eliminatorias por equipos cuando ambos equipos tienen el mismo número de **puntos de encuentro y puntos de partida.**

Solo para estos desempates:

- las incomparecencias individuales ganadas o perdidas se consideran como partidas ganadas o perdidas estándar
- si el equipo recibió un descanso asignado por emparejamiento, los puntos de partida para cada tablero son los mismos que los asignados a una victoria estándar.

12.1 Recuento por tableros (BC)

Se calcula sumando para cada tablero un valor dado al multiplicar la puntuación de la partida conseguida en ese tablero (sin importar quién estaba jugando en él) por el número del tablero (por ejemplo, uno para el primer tablero, dos para el segundo tablero).

Cuanto menor sea el total, mejor será la clasificación.

Solo se puede utilizar cuando todos los equipos empatados tienen (conseguidos) la misma cantidad de puntos de partida.

12.2 Resultados de los mejores tableros (TBR)

Es el número de puntos de partida logrados en el primer tablero de todas las partidas jugadas por el equipo en el torneo, sin importar quién estaba jugando en ese tablero.

Si los resultados en el primer tablero superior no desempatan, se vuelve a aplicar este desempate en el segundo tablero y así sucesivamente hasta que se desempate.

12.3 Eliminación del tablero inferior (BBE)

Este es el número de puntos de juego logrados en todos los tableros excepto en el último tablero en todas las partidas jugadas por el equipo en el torneo, sin importar quién estaba jugando en ese tablero.

Si excluir el tablero inferior no desempata, se vuelve a aplicar en el tablero inmediatamente anterior y así sucesivamente hasta que se desempate.

13. Desempates específicos para competiciones por equipos

Todos los desempates descritos en los Artículos **6 a 10**, o alguna variación de ellos, también se pueden aplicar a los equipos, usando los puntos de encuentro (MP) o los puntos de partida (GP) de los equipos **como la puntuación de referencia del equipo - siendo la puntuación principal la predeterminada, si la puntuación de referencia no se indica explícitamente.**

13.1 Puntos de encuentro o Puntos de partidas (MP o GP)

Puntos de encuentro en competiciones por equipos que se deciden por puntos de partida o puntos de partida en competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro.

13.2 Sonneborn Berger extendido (ESB) para equipos

Combinando MP (puntos de encuentro) y GP (puntos de partida), hay cuatro combinaciones posibles de desempates de Sonneborn-Berger. Se puede utilizar cualquiera de ellos o cualquier combinación de ellos. Cada desempate Sonneborn-Berger (Extendido) se calcula sumando para cada oponente un valor dado por el producto de dos elementos:

- a. el número total de MP o GP alcanzado por el oponente al final del torneo;
- b. el número de MP o GP conseguidos contra ese oponente.

Las cuatro posibilidades son:

13.2.1 EMMSB Total MP oponente × MP conseguidos

13.2.2 EMGSB Total MP oponente × GP conseguidos

13.2.3 EGMSB Total GP oponente × MP conseguidos

13.2.4 EGGSB Total GP oponente × GP conseguidos

Consultar el **artículo 16** para la gestión de rondas no jugadas.

13.3 Encuentro Directo Extendido por Equipos (EDE)

13.3.1 Se aplica la regla de Encuentro Directo (**Artículo 6**), utilizando primero la puntuación principal (puntos de encuentro o de partida), y luego, si todos los equipos continúan empatados, se usa la puntuación secundaria.

13.3.2 *Si solo dos equipos siguen empatados tanto en puntos de encuentro como en puntos de partida, las reglas del torneo deben especificar si se aplican los desempates específicos para eliminatorias por equipos (artículo 12), y, de ser así, cuáles y en qué orden.*

13.3.3 Cada vez que se determina un nuevo subconjunto de equipos empatados, se reinicia con el nuevo subconjunto de **13.3.1**.

13.4 Combinación de puntuación y dificultad de calendario (SSSC)

Este desempate suma dos elementos:

13.4.1 la puntuación secundaria de un equipo (puntos de partida si la puntuación principal la dan los puntos de encuentro, o viceversa);

13.4.2 un valor que representa la fuerza de sus oponentes (llamado dificultad de calendario). Este valor es el resultado de una división entre:

- a. [dividendo] Buchholz del equipo, basado en la puntuación principal (nota: si el desempate debe conocerse antes de jugar, usar Buchholz adelantado);
- b. [divisor] un factor de normalización, dado por la puntuación principal más alta que se puede lograr dividido por la segunda puntuación más alta que se puede lograr en una sola partida, redondeado al entero más cercano a cero, o por un valor diferente si así lo establecen las bases de la competición.

14. Modificadores

Cada desempate basado en una suma de valores (que puede provenir de resultados, valoraciones o cualquier valor calculado con ellos) se puede redefinir aplicando un modificador, que es una forma de variar los elementos que forman parte del cálculo, generalmente excluyendo algunos de estos elementos o, más raramente, añadiendo algunos:

14.1 Corte-1: anular el valor más bajo

14.1.1 Es el modificador más utilizado, aplicable en muchos desempates. Los más utilizados son:

- Buchholz Corte-1 (**BH-C1**), excluye al oponente con el menor número de puntos)
- ARO Corte-1 (**ARO-C1**), excluye al oponente con la valoración más baja)
- Puntuación Progresiva Corte-1 (PS-C1, excluye la puntuación obtenida en la primera ronda).
- **Sonneborn-Berger Corte-1 (SB-C1), *excluir al oponente con la puntuación más baja; si hay más de uno, excluir aquel con el que se obtuvo el peor resultado***).

14.1.2 En **competiciones por equipos**, todos los desempates extendidos de Sonneborn-Berger para equipos (**ver Artículo 13.2**) se pueden calcular excluyendo a uno de los oponentes con la puntuación principal más baja (puntos de encuentro para EMMSB y EMGSB, o puntos de partida para EGMSB y EGGSB) - pudiendo elegir aquella con la que se haya obtenido el peor resultado.

14.2 Corte-2: anular los dos valores más bajos

El más utilizado es **Buchholz Corte-2 (BH-C2)**.

14.3 Mediano-1: anular el valor más bajo y más alto (en este orden)

El más utilizado es el Mediano de Buchholz 1 (**BH-M1**).

14.4 Mediano-2: anular los dos valores más bajos y los dos más altos (en este orden)

El más utilizado es el Mediano de Buchholz 2 (BH-M2).

14.5 Límite: cambiar un límite

La modificación más común está en el Koya: el límite del 50% de la puntuación máxima posible del torneo se puede aumentar o disminuir medio punto a la vez para permitir que menos o más participantes contribuyan respectivamente a la evaluación del desempate.

14.6 Todos los modificadores están sujetos a la gestión de rondas no jugadas (**consultar el artículo 16**).

15. Rondas no jugadas

15.1 **Una ronda no jugada es aquella en la que un participante, emparejado o no, no jugó su partida en un torneo individual o un encuentro en un torneo por equipos.**

15.2 En los torneos Round Robin, las partidas perdidas por incomparecencia (las únicas rondas posibles sin jugar) se tratan como partidas normales.

15.3 **Para torneos suizos, se aplica el Artículo 16.**

16. Gestión de rondas no jugadas en torneos por sistema suizo

En los torneos suizos individuales o por equipos, los desempates **Buchholz (ver Artículo 8.1), Sonneborn-Berger (ver Artículos 9.1 y 13.2) y sus variantes (Buchholz adelantado, ver Artículo 8.3; y Modificadores "Corte", ver Artículos 14.1 a 14.4)**, que directa o indirectamente se basan en los resultados de los oponentes, pueden verse afectados por **la presencia de rondas no jugadas en el historial del participante**.

- 16.1 En esta sección se utilizan las siguientes definiciones:
- 16.1.1 Bye solicitado: un bye de medio punto o un bye de cero puntos (nota: cualquier ronda después de que un participante se retira es un bye de cero puntos)
- 16.1.2 Ronda disponible para jugar: cualquier ronda en la que un participante jugó su partida, o terminó sin jugar debido a un descanso asignado por emparejamiento, el oponente no se presentó a jugar o circunstancias imprevistas que acabaron con la concesión de un punto completo.
- 16.2 Las rondas no jugadas se pueden dividir en las siguientes categorías:
- 16.2.1** Descansos asignados por emparejamiento o descansos de puntos completos.
- 16.2.2 Victorias por incomparecencia**
- 16.2.3** Descansos solicitados seguidos de al menos una ronda disponible para jugar.
- 16.2.4 Derrotas por incomparecencia**
- 16.2.5** Descansos solicitados que no van seguidos de rondas disponibles para jugar.
- 16.3** Cuando un participante tiene rondas sin jugar, con el único propósito de calcular el desempate de sus oponentes, la puntuación del participante se ajusta de la siguiente manera:
- 16.3.1** Las rondas no jugadas de las categorías **16.2.1, 16.2.2, 16.2.3 y 16.2.4** se evalúan con el resultado (ganado, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgados o, para equipos, puntos de encuentro y puntos de partida.
- 16.3.2** Las rondas no jugadas de las categorías **16.2.5** se evalúan como tablas.
- 16.4** Para calcular el desempate propio del participante, cualquiera de sus rondas no jugadas se evalúa como si hubiera jugado una partida contra **un jugador ficticio que tiene los mismos puntos que el propio jugador**, y finaliza con el resultado (ganado, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgados.
- Nota:** Para competiciones por equipos puntos significa puntos de encuentro y puntos de partida.
- 16.5** Cuando se usa un modificador que **quita** la puntuación más baja (ver Artículos 14.1 a 14.4), la puntuación de desempate para un participante que ha tenido rondas no jugadas o solicitado byes entre sus rondas, se calcula eliminando la puntuación mas baja proveniente de rondas no jugadas de este tipo, siempre que dicha contribución no sea inferior al valor menos significativo; si es inferior, no hay excepción: se elimina el valor mas bajo (ver Artículo 14.1).-
- 16.6** Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución alternativa a los Artículos **16.3, 16.4 y 16.5**

SOLO A EFECTOS DE DESEMPATE		
		Individual Equipos
16.1		

	16.2.1	Victoria por incomparecencia	1 - 0,5 - 0	Puntos de encuentro y puntos de partida
		Descanso de 1 punto		
	16.2.2	Ganada por Incomparecencia. Descanso solicitado con ronda posterior para jugar		
	16.2.3	Descanso solicitado con ronda posterior para jugar		
	16.2.4	Perdidas por incomparecencia		
	16.2.5	Eliminado del torneo (antes última ronda)	Tablas	Tablas
16.4		Ronda no jugada	Partida contra si mismo	Puntos de encuentro y puntos de partida contra si mismo
16.5		Modificación con cortes	16.2.1 1 16.2.5 primeras a eliminar	
16.6		Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución a los artículos 16.3; 16.4 y 16.5		