

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 y 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 comparten la misma posición en la clasificación o, de no ser así, un método para establecer cómo se clasifican.

2.2 Los métodos disponibles para establecer la clasificación de los participantes empatados son:

- Desempates sobre el tablero (ver Artículo 3)
- Desempates fuera del tablero (ver Artículos 4 en adelante)

3. **Playoff**

3.1 Si se requiere un playoff, 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 formarán una lista ordenada y serán elegidos por el Organizador Principal, ya sea de aquellos enunciados en el Artículo 5, o bien definidos en las propias bases específicas del torneo.

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, a menos que las bases del torneo especifiquen que dichos empates no se resuelvan.

4.3 **Estos desempates computan 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) Resultado particular.
- (13.3) Resultado particular 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.

- (6.6) Partidas que uno decidió jugar.
- (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.
- (9.1) Sonneborn-Berger
- (9.2) Sistema Koya para Round Robin.
- (10.2) Performance del torneo.
- (10.3) Performance perfecta de 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 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) Media de valoración de los oponentes.
- (10.2) Performance del torneo.
- (10.3) Performance perfecta de torneo.
- (10.4) Media de performances 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 enfrentan más de una vez, cada partida o encuentro se tratará como un encuentro por separado (excepto por lo previsto en el artículo 6.1.2). En consecuencia, los datos de los oponentes (por ejemplo, valoraciones, puntos) se utilizan en sumas y promedios en tantas ocasiones como los dos participantes jugaron entre sí.

5. Lista y descripción de desempates

Nombre	Tipo	Sección	Siglas	Corte-1
Media de Buchholz de los oponentes	CC	8.2	AOB	
Media de performances perfectas (de torneo) de los oponentes	DC	10.5	APPO	
Media de performances (de torneo) de los oponentes	DC	10.4	APRO	
Valoración media de los oponentes	D	10.1	ARO	*
Buchholz	C	8.1	BH	*
Resultado Particular	A	6	DE	
Buchholz adelantado	D	8.3	FB	*
Partidas que uno decidió jugar	B	7.6	GE	
Sistema Koya para Round Robin	BC	9.2	KS	
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	
Performance perfecta de torneo	DB	10.3	PTP	
Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB	*
(Suma de) puntuaciones progresivas	B	7.5	PS	*
Performance de torneo	DB	10.2	TPR	
Desempates específicos para eliminatorias por equipos				
Recuento por tablero	B	12.1	BC	
Eliminación de los últimos tableros	B	12.3	BBE	
Resultados de los mejores tableros	B	12.2	TBR	

Desempates específicos para Competiciones por Equipos				
Sonneborn-Berger extendido para equipos	BC	13.2	ESB	*
Resultado Particular Extendido para equipos	A	13.3	EDE	
Puntos de encuentro o puntos de partida	B	13.1	MP y GP	
Combinación de puntuación y dificultad de calendario	BC/BD	13.4	SSSC	

6. Resultado Particular (DE) (Tipo A, es decir, reutilizable)

6.1 Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, para producir una clasificación separada se usa la suma de las puntuaciones de dichos encuentros, con las siguientes salvedades:

6.1.1 Se excluyen las victorias o derrotas por incomparecencia no cubiertas por el Artículo 15.2, a no ser que la reglamentación específica del torneo indique lo contrario – las victorias o derrotas por incomparecencia, cuando se incluyan, serán equivalentes a partidas jugadas.

6.1.2 Contrariamente a lo estipulado en el Artículo 4.4, si dos participantes se han enfrentado entre ellos más de una vez, el sumando que deberán usar en la mencionada suma será el promedio de las puntuaciones de dichas partidas.

6.2 Si todos los participantes empatados se han enfrentado entre ellos, la clasificación separada determinará todas las clasificaciones entre ellos, excepto por cualquier posterior empate entre cualquier subconjunto de ellos, para el cual se volverá a aplicar el Artículo 6 hasta que no se puedan resolver más empates.

6.3 En un torneo por sistema suizo, si los participantes empatados no han jugado todos entre sí, pero si es seguro que uno de ellos queda 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 aplicará entonces para todos los participantes restantes de este conjunto.

7. Desempates Tipo B (basados en los propios resultados 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 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 rondas no jugadas.

9. Desempates basados en tanto los resultados del participante como los de sus oponentes

9.1 Sonneborn-Berger (SB)

Es la suma, para cada ronda, de los resultados 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 valoraciones

Estos desempates deben omitirse de la lista de desempates del torneo cuando haya jugadores no valorados, a no ser que se incluyan reglas detalladas sobre la gestión de jugadores no valorados en las bases del torneo o estas reglas se establezcan y publiquen por parte del Árbitro Principal antes del inicio del torneo.

10.1 Valoración media de los oponentes (ARO)

Es la media de las valoraciones de los oponentes de las partidas jugadas sobre el tablero, redondeadas al entero más cercano (0,5 se redondea 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)

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. Para una puntuación de 0 puntos, este número se establece 800 puntos por debajo de la valoración del oponente con menor valoración del torneo.

La puntuación esperada es la suma de las probabilidades de puntuación que están definidas en el Reglamento de valoración de la FIDE en la tabla de conversión de diferencias de valoración en probabilidades de puntuación.

Cada diferencia se calcula usando la valoración más baja anteriormente mencionada y la valoración de cada oponente al que se ha enfrentado el participante 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, redondeadas al entero más cercano (0,5 se redondea 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 entero más cercano (0,5 se redondea 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.

Para estos desempates:

- las incomparencias 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)

Para cada equipo y cada tablero, se obtiene un valor al multiplicar el número del tablero (por ejemplo, uno para el primer tablero, dos para el segundo tablero) por el número de puntos conseguidos en cada tablero en todas las partidas jugadas por el equipo en el torneo, independientemente de quién jugaba en él.

Cuanto menor sea el total, mejor será la clasificación.

Solamente se puede utilizar cuando todos los equipos empatados hayan obtenido el mismo número 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 del tablero superior no son decisivos, se vuelve a aplicar este desempate al tablero superior que aún no se haya contado. Se seguirá aplicando este desempate sucesivamente hasta que se desempate.

12.3 Eliminación del tablero inferior (BBE)

Este es el número de puntos de partida 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 aún no excluido, 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 principal del equipo – por defecto, será la puntuación principal, si no se ha indicado explícitamente la puntuación de referencia.

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 actualmente 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 Resultado ParticularExtendido por Equipos (EDE)

13.3.1 Se aplica la regla de Resultado Particular (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 Cuando exactamente dos equipos están empatados tanto en puntos de encuentro como en puntos de partida, las bases 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 entre la puntuación secundaria más alta que se puede lograr en un solo encuentro, redondeado al entero más cercano por truncamiento, 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 menos significativo

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

- Corte de Buchholz 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, excluye al oponente con la menor puntuación – si hubiera más de uno, se excluye a aquel con el que se hubiera conseguido menor puntuación)

14.1.2 En una competición por equipos, todos los desempates extendidos de Sonneborn-Berger para equipos (ver Artículo 12.2) 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 menos significativos

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

14.3 Mediano-1: anular el valor menor y el más significativo (en este orden)

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

14.4 Mediano-2: anular los dos valores menos y los dos más significativos (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 cualquier ronda en la que un participante, emparejado o no, no jugó una partida en un torneo individual o un encuentro en un torneo por equipos

15.2 En los torneos con emparejamientos predeterminados, las partidas ganadas o perdidas por incomparecencia (las únicas rondas posibles sin jugar) se tratan como partidas normales.

15.3 En torneos por sistema suizo, ver Artículo 16

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

En torneos individuales o por equipos por sistema suizo, 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; o sus modificadores por “Corte”, ver Artículos 14.1 a 14.4), los cuales están directamente o indirectamente basados en los resultados de los oponentes, están afectados por la presencia de partidas no jugadas en el historial de los participantes.

16.1. Se utilizan las siguientes definiciones en esta sección:

16.1.1 descanso solicitado: descanso de medio punto o descanso de cero puntos (nota: cualquier ronda después de que un participante se retira es un descanso 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 llegó a jugar, o circunstancias imprevistas por el que se concedió un punto completo.

16.2 Las rondas no jugadas pueden dividirse 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 la categoría 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 finaliza el torneo con los mismos puntos que el propio participante, y finaliza con el resultado (ganado, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgados.

Nota: Para competiciones de equipos, “puntos” se refiere a “puntos de encuentro y puntos de partida”.

16.5 Excepción de Corte-1

Una ronda no jugada voluntariamente es un descanso solicitado o una derrota por incomparecencia (artículos 16.2.3 a 16.2.5)

16.5.1 Cuando un modificador exija hacer un corte con el valor menos significativo (ver Artículos 14.1 a 14.4) de un participante con una o más rondas no jugadas voluntariamente, la menor contribución proveniente de dichas rondas debe ser la que se omite, siempre y cuando dicha contribución no sea menor que el valor menos significativo.

Esto significa:

- En Buchholz, se omite la menor contribución que provenga de una ronda no jugada voluntariamente.
- En Sonneborn-Berger, después de determinar:
 - La menor contribución que provenga de una ronda no jugada voluntariamente
 - El valor menos significativo (ver Artículos 14.1.1.d y 14.1.2)
 se omite el mayor de estos dos valores (nota: son el mismo elemento si el valor menos significativo proviene de una ronda no jugada voluntariamente).

16.5.2 El Artículo 16.5.2 se vuelve a aplicar a los elementos restantes si el modificador requiere más cortes (Ver Artículos 14.2 a 14.4)

16.6 Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución alternativa a los Artículos 16.3, 16.4 y 16.5.

GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS A EFECTOS DE DESEMPATE				
			Individual	Equipos
16.3.1				
	16.2.1	Descanso de emparejamiento	1 - 0,5 - 0	Puntos de encuentro y puntos de partida
		Descanso de 1 punto		
	16.2.2	Victorias por incomparecencia		
	16.2.3	Descanso solicitado por el jugador que continúa en el torneo		
	16.2.4	Derrota por incomparecencia		
16.3.2				
	16.2.5	Descanso solicitado sin más rondas para jugar	Tablas	Tablas
16.4		Ronda no jugada	Partida contra jugador ficticio con los mismos puntos	Puntos de encuentro y puntos de partida contra equipo ficticio con los mismos puntos
16.5		Modificación con cortes	16.2.3 a 16.2.5 primeras en eliminar	
16.6		Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución a los artículos 16.3; 16.4 y 16.5		