ARBITERS' / ÁRBITROS

MANUAL EN ESPAÑOL

2022 – v1
(Febrero 2022)

AGRADECIMIENTO

El CTA Comité Técnico de Árbitros de la Feda agradece a todos aquellos árbitros que desinteresadamente han colaborado en el Manual del árbitro.

Relación alfabética

I.A. Antonio Pérez Trapero

I.A. Alberto Muñiz Pardiño

I.A. Carlos Giménez Cañadas

I.A. Enrique Pescador Canora

I.A. Fernando Montes de Santiago

F.A. Ignacio Alonso Herrero

I.A. Javier Pérez Llera

I.A. Mikel Larreategui Arana

F.A. Patricia Llaneza Vega

F.A. Rakel Romero Martínez de Zabarte

I.A. Valerio de la Cruz Chumillas

Bienvenida del presidente de la FIDE

Queridos amigos del ajedrez:

La Comisión de Árbitros de la FIDE representa una de las comisiones más numerosas de la familia de la FIDE, con más de 14,000 árbitros con licencia, y desempeña un papel esencial en el desarrollo del ajedrez en todo el mundo.

Además de la organización de seminarios y talleres de trabajo y la publicación periódica en su página web de reglamentos y nuevos contenidos para todos los árbitros de ajedrez, un logro importante de la Comisión de Árbitros de la FIDE está representado por el Manual de Árbitros, creado hace varios años en la creencia de que era importante tener políticas y procedimientos que pudieran ser fácilmente accesibles y de gran ayuda para los árbitros, las Federaciones Nacionales de Ajedrez, los jugadores y todos los que participan en la organización de torneos de ajedrez en todo el mundo.

El Manual de Árbitros ahora se ha actualizado, y los lectores encontrarán en este libro las nuevas regulaciones y todos los documentos necesarios para que los árbitros de ajedrez sean guiados en sus actividades diarias por un equipo de los expertos más experimentados en este campo. Espero sinceramente que este libro sea una herramienta esencial para la capacitación de futuros árbitros y contribuya a aumentar el número de árbitros de ajedrez profesionales calificados en el mundo y para enriquecer aún más sus conocimientos para permitirles ejercer sus funciones de la mejor manera posible.

Estoy orgulloso de expresar mi más profundo agradecimiento a la Comisión de Árbitros de la FIDE y a todos los que contribuyeron a la creación de este nuevo número del Manual de Árbitros.

Arkady Dvorkovich

FIDE President

Comisión de Árbitros

INTRODUCCIÓN

Queridos compañeros árbitros, queridos amigos,

Este manual es vuestro

Desde la primera edición publicada en 2013, el Manual de Árbitros ha sido una referencia para miles de árbitros de ajedrez en todo el mundo. Ha ido evolucionando con el tiempo, agregando regulaciones, compartiendo ejemplos o comentarios, eliminando partes obsoletas ...

¡Año tras año, ha ido acumulando la experiencia de colegas que invierten apasionadamente su energía en mejorar el manual! Más que un trabajo en equipo, nuestro manual es una ilustración concreta del lema de la FIDE: Gens Una Sumus: somos una familia. Una familia con otras comisiones que producen regulaciones que tenemos que aplicar en torneos; y especialmente con árbitros que comparten diversas opiniones o comentarios. ¡Gracias a todos por su contribución para ayudar a nuestro colectivo a crecer!

Esta nueva edición incluye algunos cambios importantes en la reglamentación. Por favor familiarizaos con ellos:

- ***El Capítulo 10 ahora se llama Reglamentación de la FIDE para árbitros, con nueva reglamentación de títulos, formación, clasificación y selección de árbitros en Eventos Mundiales de la FIDE.***
- ***Los Capítulos 6 y 7 reflejan los cambios recientes en la reglamentación de valoración y títulos. Estos cambios son cruciales para nuestros compañeros que otorguen normas de jugador.***

Nuestro equipo también se tomó un tiempo para revisar los comentarios ***y los ejemplos de preguntas de examen para adaptarlas a los cambios recientes, de manera que no notéis discrepancias entre el texto oficial y los ejemplos concretos que se presentan.***

¡Por todas estas razones, la Comisión de Árbitros de la FIDE se enorgullece en presentar el Manual de Árbitros ***2022!***

¡Te deseo buenas lecturas y torneos todavía mejores!

Laurent FREYD
Chairman
FIDE Arbiters' Commission

CAPÍTULO I: 1
EL PAPEL DE LOS ÁRBITROS Y SUS DEBERES 1
Resumen de los deberes generales de un árbitro 3
A. Antes del comienzo del juego. 3
B. Durante las partidas. 3
C. Después de acabada la ronda. 4
CAPITULO II 5
UNA BREVE HISTORIA DE LAS LEYES DEL AJEDREZ 5
LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE 7
PRÓLOGO 7
REGLAS BASICAS DE JUEGO 8
Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez 8
Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero 8
Artículo 3: El movimiento de las piezas 10
Artículo 4: La acción de mover las piezas 14
Artículo 5: La finalización de la partida 17
REGLAS DE COMPETICIÓN 18
Artículo 6: El reloj de ajedrez 18
Artículo 7: Irregularidades 24
Artículo 8: La anotación de los movimientos 27
Artículo 9: La partida tablas 29
Artículo 10: Puntuación 32
Artículo 11: La conducta de los jugadores 33
Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo) 36
APÉNDICES 38
A Ajedrez Rápido 38
B Ajedrez Relámpago 40
C Notación Algebraica 41
D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales 44
DIRECTRICES 46
Directrices I Aplazamiento de partidas 46
Directrices II Reglas de Ajedrez960 48
Directrices III Partidas sin incremento incluido Final a caída de bandera 50

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LAS LEYES DEL AJEDREZ 51

CAPITULO III 57

DIRECTRICES ANTI-TRAMPAS PARA LOS ÁRBITROS 57

Recomendaciones para árbitros 58

A. Formación Continua 58

B. Recomendaciones iniciales 58

1. Cómo se pueden producir violaciones de la normativa anti-trampas durante la partida: 58

2. Precauciones aplicables: 59

3. Investigación de partidas para la precaución y la información: 59

4. Cómo proceder con un comportamiento sospechoso: 60

5. Cómo proceder con el nuevo artículo 11.3 de las Leyes del Ajedrez: 60

6. Cómo proceder con las acusaciones: 61

7. Cómo proceder con acusaciones falsas: 62

NOTAS DEL PROFESOR KEN REGAN SOBRE LA APLICACIÓN DE LA EVIDENCIA ESTADÍSTICA 63

I. Propósitos de los resultados estadísticos 63

II. Pruebas estadísticas 63

III. Tipos de acciones del árbitro 64

IV. Instrucciones para usar la evidencia estadística 64

V. Proceso aparte de la evidencia observacional 65

VI. Instrucciones para considerar las quejas 66

VII. Instrucciones para evaluar quejas 66

VIII. Juicios in situ y pasos posteriores 67

CAPITULO IV 68

TIPOS DE TORNEOS. 68

1. Sistema Round-Robin 68

2. Sistemas suizos. 71

3. El sistema Scheveningen. 73

4. Sistema Schiller 75

5. El sistema Skalitzka. 75

6. Otros sistemas. 76

6.1. Matches (encuentros). 76

6.2. Eliminatorias 76

CAPITULO IV 77

SISTEMA SUIZO DE EMPAREJAMIENTO 77

C.04 Reglas del sistema suizo FIDE 78

C.04.1 Reglas básicas para los Sistemas Suizos 78

C.04.2 Reglas generales de gestión para Torneos por Sistema Suizo 80

A Sistemas de Emparejamiento 80

B Orden inicial 80

C Inscripciones tardías 82

D Reglas de emparejamiento, color y publicación 83

C.04.3 Sistema Holandés FIDE 85

A Notas introductorias y definiciones 85

B Proceso de emparejar un grupo 95

C Criterios de emparejamiento 104

D Reglas para crear secuencialmente los emparejamientos 114

E Criterios de asignación de colores 119

Glosario de términos del sistema suizo (no incluido en el manual de árbitros de la Fide) 122

C.04.5 Sistemas Acelerados homologados por FIDE 123

C.04.5.1 Aceleración Bakú 123

CAPITULO VI 125

B.02. REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN DE LA FIDE 125

0. Introducción 125

1. Ritmo de juego 125

2. Leyes a aplicar 126

3. Ritmo de juego por día 126

4. Frecuencia de presentación de informes 126

5. Partidas no jugadas. 126

6. Encuentros individuales 126

7. Lista oficial de valoración FIDE. 127

8. Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE 128

9 Remisión de informes 130

10. Inclusión en la lista de Valoración 131

B.02 REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN DE AJEDREZ RÁPIDO Y RELAMPAGO 132

0 Introducción 132
1 Ritmo de juego 132
2 Leyes a aplicar. 133
3 Ritmo de juego por día. 133
4 Partidas no jugadas. 133
5 Encuentros individuales 134
6 Lista oficial de valoración FIDE en Ajedrez Rápido *y Relámpago* 134
7 Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE 135
8 Remisión de informes 137
9 Inclusión en la lista de Valoración 138
CAPITULO VII 139
B.01 Reglamento de Títulos Internacionales de la FIDE 139
0 Introducción 139
1 Requisitos para los títulos indicados en 0.3.1 141
2. Los formularios de solicitud de títulos se adjuntan como anexo. 150
3. Lista de formularios de solicitudes. 150
ANEXO Tablas de 7 a 19 rondas 151
CAPITULO VIII 160
C.02. Estándares de material de ajedrez y sedes de torneo de la FIDE 160
1. Material de ajedrez 160
2 Piezas de ajedrez 160
3 Tableros de ajedrez 163
4 Mesas de ajedrez 163
5 Relojes de ajedrez 164
6 Planillas electrónicas 165
7 Probando relojes y material 168
8 Salas de torneo para los campeonatos Mundial o Continental FIDE y Olimpiadas 170
9 Retransmisión 173
10 Requisitos sobre el tratamiento de los jugadores discapacidad de ajedrez 173
11 Requisitos para el tratamiento de los torneos escolares. 176
12 Ritmo de juego – controles de tiempo 181
13 Reglas de desempates. 182
Ejemplos para explicar el sistema de oponente virtual– estamos en la ronda 5 de un torneo de 11 rondas 188

13.17 DETALLES DE LAS TABLAS BERGER 191
13.18 DETALLES TABLAS VARMA 193
CAPITULO IX 194
C.05 Reglamento General de Competiciones FIDE (GR) 194
1 Ámbito 194
2 El Organizador Principal (CO) 194
3 El Árbitro Principal (CA) 195
4 Disposición de la sala de juego y Equipamiento ajedrecístico 196
5 Emparejamientos 196
6 Emparejamientos y tratamiento de las partidas no jugadas 196
7 Competiciones por equipos y labor del capitán 198
..... 200
8 Desempates y partidas no jugadas 200
9 La conducta de los jugadores. 200
10 *Procedimiento de* apelaciones. 201
11 Medios de comunicación 201
12 Invitación, registro y funciones *para torneos de tipo L1* 201
13 Designaciones de CA para torneos del tipo L1 203
CAPITULO X 204
B.06 REGLAMENTO DE TÍTULOS DE ÁRBITROS DE LA FIDE 204
B.06.1 REGLAMENTO DE TÍTULOS DE ÁRBITROS DE LA FIDE 205
1. Disposiciones generales 205
2. Normas del árbitro 205
3. Requisitos para el título de Árbitro FIDE 207
4. Requisitos para el título de Árbitro Internacional 209
5. Procedimiento de solicitud 210
6. Normas financieras y reguladoras 211
B.06.2 REGLAMENTO PARA LA FORMACIÓN DE ÁRBITROS DE AJEDREZ DE LA FIDE 213
1 General 213
2 Acreditación de Profesores FIDE 213
3 Programa de Formación de Profesores de la FIDE 215
4 Formación de árbitros 217

5 Seminarios 222

B.06.3 Reglamento para la clasificación de árbitros de la FIDE. 226

1. General 226
2. IA y FA activos e inactivos 229
3. Categoría A 230
4. Categoría B 230
5. Categoría C 231
6. Categoría D 231
7. Procedimiento de solicitud para la clasificación de IA y FA 231
8. Nombramientos de AI y FA según sus categorías 232

B.06.4. Reglamento de la FIDE para la designación de árbitros en Eventos Mundiales. 233

1. General 233
2. Ámbito 233
3. Paneles de selección de árbitros 234
4. Limitaciones en las designaciones 236
5. Eliminación de un panel 236
6. Designación de árbitros en torneos bajo el amparo de la Comisión de Discapacitados o de Eventos 237
7. Designación de árbitros en torneos bajo el amparo de la Comisión Global Estratégica. 237

CAPITULO XI 239

E.04 NORMAS PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE 239

Introducción 239

Parte I: Reglas Básicas de Juego 240

Art. 1: Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE 240

Parte II: Reglas del Ajedrez en línea 240

Art. 2: Plataforma de juego 240

Art. 3: Movimiento de las Piezas en el Tablero Virtual de Ajedrez 241

Art. 4: Reloj Virtual de Ajedrez 242

Art. 5: Finalización de la Partida 243

Parte III: Normas para las Competiciones en línea 244

Art. 6: Tipos de Competiciones 244

Art. 7: Sistema de Puntuación 244

Parte III a: Normas para Competiciones en línea con Supervisión 245

Art. 8: Consideraciones Generales 245

Art. 9: Conducta de los Jugadores 246

Art. 10: El papel del Árbitro 248

Art. 11: Desconexiones 249

Art. 12: Dispositivo de juego 250

Art. 13: Sistema de Videoconferencia 250

Art. 14: Cámaras y Micrófonos 251

Art. 15: Irregularidades 252

Parte III b: Normas para Competiciones de Ajedrez Híbrido 252

Art. 16: Consideraciones generales 252

Art. 17: Conducta de los Jugadores 254

Art. 18: El papel del Árbitro 255

Art. 19: Irregularidades 256

Art. 20: Uso de juegos tradicionales de ajedrez en competiciones híbridas 257

APÉNDICE I Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones En línea con Supervisión 258

A Consideraciones generales 258

B Trampas en línea 260

C Cargas y estándares de Prueba 261

D Falsa Acusación 261

E Sanciones 262

F Jurisdicción 262

G Reclamaciones e investigaciones 262

H Procedimiento de la investigación 263

I Reglas de procedimiento. 264

J Condición para Inscribirse en un Evento Deportivo En línea. 264

APÉNDICE II 265

Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones en línea con supervisión 265

APÉNDICE III. 266

Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones híbridas 266

Glosario de Términos en las Normas de Ajedrez En línea de la FIDE..... 266

CAPITULO XII 268

EJEMPLO DE PREGUNTAS DE EXAMEN PARA ARBITROS DE LA FIDE 268

Leyes 268

Rating y Títulos 272

Sistema Suizo 273

Reglas de competición 275

Desempates 275

Anti trampas 276

Títulos de Árbitro 277

Respuestas 278

APENDICES 284

Ejemplo de cálculo de Valoración 284

Directrices para comprobar si el resultado de un jugador es válido para norma de título: 285

Algunos ejemplos más cálculo de normas para título: 286

Entrega de premios en metálico 288

Comprobación manual de emparejamientos 290

Ejemplo de hoja de control de tiempo 291

FORMULARIOS DE SOLICITUD 293

IA1 Impreso para norma de Árbitro Internacional 293

IA2 Formulario de solicitud para la concesión del título de Árbitro Internacional 294

IA3 Solicitud de actualización de categoría de IA 295

FA1 Impreso para norma de Árbitro Fide 296

FA2 Formulario de solicitud para la concesión del título de Árbitro FIDE 297

APR Norma de Fide Lecturer 298

FL2 Solicitud de Fide Lecturer 299

IT1 Certificado de norma de jugador 300

IT2 Formulario de solicitud para la concesión del título de jugador 301

IT3 Impreso de información de torneo 302

Formulario anti trampas de informe de torneo 303

Informe Anti Trampas post torneo 309

TABLA DE TITULOS DIRECTOS EN VIGOR A PARTIR DE 1 DE JULIO DE 2017 315

Tabla 1.24a 315

Tabla 1.24b 317

OTROS REGLAMENTOS Y ARCHIVOS DE LA FIDE IMPORTANTES PARA EL ARBITRO Y NO PUBLICADOS EN EL MANUAL DE LA FIDE 320

Emparejamientos Hilton 320

C.04.4 Otros sistemas de emparejamiento homologados por FIDE 321

C.04.4.1 Sistema Dubov 321

C.04.4.2 Sistema Burstein 327

C.04.4.3 Sistema Lim 331

b.06.5a Reglamento de régimen disciplinario de los árbitros 339

b06.5.b Comisión de árbitros de la fide 343

A9 NORMAS ANTI-TRAMPAS 344

1. PROPÓSITO, PRINCIPIOS RECTORES Y DEFINICIONES 344

II. JURISDICCIÓN. 344

III. RECLAMACIONES E INVESTIGACIONES. 345

IV. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN. 346

V. ACUSACIONES MANIFIESTAMENTE SIN FUNDAMENTO. 348

VI. REGLAS DE PROCEDIMIENTO. 348

VII. SANCIONES. 349

TERMINOS 349

MEDIDAS DE PROTECCIÓN ANTI-TRAMPAS 350

Sección 1 Niveles de protección 350

Sección 2 Prevención 351

Sección 3 Diferentes estándares de medidas de protección AC 351

ANEXO A Recomendaciones 354

CÓDIGO ÉTICO Y DISCIPLINARIO 355

Preámbulo 355

Parte I: Preliminares 355

art. 1: objetivos del presente código 355

art. 2: Interpretación 356

Parte II: Principios 356

art. 3: La comisión de ética y disciplina 356

Parte III: Código ético 363

art. 7: Deber de cumplimiento con los principios de fide según su carta constitutiva 369

art. 8: Deberes de los oficiales y empleados de la fide 369

art. 9: Reglas de juego limpio. 378
art.10: Acción disciplinaria o correctiva para infracciones de los valores, principios y deberes éticos. 379
Parte IV: Código disciplinario 382
art. 11: Infracciones disciplinarias 382
art. 12: Suspensión provisional y otras medidas. 390
art. 13: Sanciones. 391
art. 14: Reglas para determinar sanciones. 392
art. 15: Período de prueba. 393
art. 16: Reglas generales de prueba y procedimiento. 393
art. 17: Apelaciones. 395
PARTE V: DISPOSICIONES COMUNES 396
art. 18: Responsabilidad vicaria. 396
art. 19: Mantenimiento de registros. 397
art. 20: Ejecución de las decisiones. 398
art. 21: Entrada en vigor. 399
APÉNDICE DEFINICIONES 399
DIRECTRICES PARA LOS ORGANIZADORES 404
TABLAS KRAUSE DE INFORME DE TORNEO TRF 407
Introducción práctica al sistema suizo 410
Documento confeccionado por el I.A. Javier Pérez Llera
1.- Introducción 410
2.- Terminología básica 411
3.- Emparejando un torneo completo 414
Emparejando la Ronda 2: Transposiciones 417
Emparejando la Ronda 3: Flotantes 426
Emparejando la Ronda 4: 436
Emparejando la Ronda 5: Selección secuencial de transposiciones 447
Emparejando la Ronda 6 : Anulando X 460
Emparejamiento de la Ronda 7: Excepciones de la última ronda 472
FORMATOS DE LISTADO DE CHEQUEO – COLORES 485
B.02 CAMBIOS REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN ESTANDAR DE LA FIDE 486
B.02 CAMBIOS REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN AJEDREZ RÁPIDO Y RELAMPAGO DE LA FIDE 497

B.01 CAMBIOS REGLAMENTO DE TÍTULOS..... 509
CAMBIOS EN EL MANUAL..... 524

CAPÍTULO I:

EL PAPEL DE LOS ÁRBITROS Y SUS DEBERES

Este capítulo está escrito por la Comisión de Árbitros de la FIDE y es muy importante para los árbitros, pero no forma parte del Manual de la FIDE.

Los Árbitros son el enlace entre el organizador y los jugadores de un torneo.

Nosotros, los árbitros, no solo tenemos que supervisar las partidas para garantizar que se cumplan las Leyes del Ajedrez, sino también para garantizar las mejores condiciones para los jugadores que no deberían ser molestados y podrán jugar sin ninguna dificultad. Por lo tanto, tenemos que cuidar el área de juego, el equipo, el entorno y toda la zona de juego.

Además, siempre debemos ser conscientes de la posibilidad de hacer trampas.

Las obligaciones generales de los Árbitros en una competición se describen en las Leyes del Ajedrez. (Art. 12) y son:

a. Para que se cumplan las Leyes del Ajedrez.

b. Para garantizar el juego limpio y seguir las reglas contra las trampas. Esto significa que también debemos tener cuidado para evitar cualquier trampa por parte de los jugadores.

c. Actuar en el mejor interés de la competición. Para asegurar que se mantenga un buen ambiente de juego y que los jugadores no sean molestados. Supervisar el desarrollo de la competición.

d. Observara las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados tiempo, y hará cumplir las decisiones tomadas e imponer sanciones a los jugadores cuando corresponda.

Para hacer todo esto, los Árbitros deberán tener la competencia necesaria, buen juicio y objetividad absoluta (Prefacio de las Leyes del Ajedrez).

El número de Árbitros requeridos en una competición varía, dependiendo del tipo de evento (Individual, Equipo), en el sistema de las partidas (Round Robin, Sistema Suizo, eliminatorias, encuentros), del número de participantes y en la importancia del evento.

Normalmente se designa un Árbitro principal, un Árbitro Adjunto y varios Árbitros (aproximadamente uno por cada 20 a 25 jugadores) para una competición. En casos especiales (por ejemplo, partidas de desempate con supervisión adecuada), se pueden nombrar árbitros asistentes.

Adicionalmente podemos considerar los siguientes requisitos muy importantes para los árbitros en un torneo:

1. Mostrarán un comportamiento digno y respetuoso con jugadores, ***capitanes*** y espectadores. Evitarán cualquier disputa durante las partidas y cuidarán de la buena imagen del torneo.

2. Controlarán tantas partidas como sea posible durante cada ronda de la competición.
Los árbitros deben vigilar las partidas de los que son responsables, observar y verificar la progresión de las partidas (especialmente cuando hay problemas de tiempo).
No es aceptable que los Árbitros abandonen el área de juego cada 10 o 15 minutos para fumar o vapear, ni para hablar con los amigos, espectadores, funcionarios u otras personas, ni dejar su sector desatendido para ir a ver otras partidas en otra zona de la sala de juego.
No es aceptable que los árbitros permanezcan sentados en sus sillas leyendo periódicos o libros (¡incluso libros de ajedrez!), Ni que se sienten frente a un ordenador, naveguen por Internet, etc., dejando sus partidas sin supervisión. Tampoco es aceptable que los árbitros hablen por sus móviles en la sala de juego durante las partidas. Las Leyes del Ajedrez con respecto a los teléfonos móviles son válidas no solo para los jugadores, capitanes y espectadores, sino también para los Árbitros.
Ciertamente, los mayores problemas durante las partidas son causados por la ausencia o la falta de atención de los Árbitros y, por lo tanto, la ignorancia de lo que realmente sucedió en el caso de un incidente. Cómo puede un árbitro ausente tomar una decisión justa en una disputa entre dos jugadores causada por una pieza tocada (por ejemplo, los oponentes no están de acuerdo de si el jugador dijo "compongo" antes de tocar la pieza, Sin saber lo que realmente sucedió, el árbitro tiene un 50% de probabilidad de tomar una decisión correcta y un 50% de tomar la decisión equivocada, perdiendo así su credibilidad y la confianza de los jugadores.

(Por supuesto, los Árbitros son seres humanos y podemos cometer errores, pero tenemos que intentar en todo lo que posible evitar tales problemas).

3. Para mostrar responsabilidad en la ejecución de sus funciones.
La hora exacta de llegar a la sala de juego antes del inicio de la ronda y seguir las instrucciones del árbitro principal son parámetros que ayudan al buen funcionamiento del torneo.

4. Para mostrar espíritu de equipo y cooperar de la mejor manera posible con los demás árbitros de la competición. El trabajo de un árbitro en una competencia es principalmente el trabajo en equipo y los árbitros se ayudarán y cubrirán mutuamente, en cualquier caso, para evitar o corregir, si es posible, cualquier problema que surja durante las partidas.
Los árbitros están facultados para tomar sus propias decisiones sobre las partidas que observan, sin embargo, deben consultar con el árbitro principal en cualquier situación en la que no se sientan capacitados para tomar una decisión importante en relación con la partida que controlan.

5. Estudiar las regulaciones y estar al día sobre cualquier cambio en las Leyes del Ajedrez y las reglas del torneo. Los árbitros deben conocer las Leyes del Ajedrez y las Regulaciones del torneo, ya que deben tomar decisiones de inmediato cuando sea necesario. Los jugadores no pueden esperar mucho tiempo y el juego debe continuar sin demora indebida.

6. Tener un excelente conocimiento del manejo de los relojes electrónicos.
No es aceptable que un árbitro haga esperar a los jugadores durante mucho tiempo, mientras tratan de ajustar un reloj electrónico mal puesto durante una partida.

7. Seguir el código de vestimenta.
Los Árbitros de una competición deberán vestirse adecuadamente, ayudando a mejorar la imagen del ajedrez como deporte.

Resumen de los deberes generales de un árbitro

Las siguientes obligaciones generales se refieren a los árbitros, independientemente del tipo de evento, individuales, o por equipos, de cualquier importancia o cualquier nivel independientemente del número de participantes:

A. Antes del comienzo del juego.

a. Un árbitro debe llegar a la sala de juego al menos treinta (30) minutos antes del inicio programado de la ronda. Para la primera ronda del torneo, es aconsejable llegar al menos una (1) hora antes del inicio de la ronda. En eventos muy importantes, el árbitro principal puede solicitar la presencia de los árbitros incluso antes de estos tiempos.

b. La sala de juego (sala de juego, aseos, área para fumadores, sala de análisis, bar) y las condiciones técnicas (luz, ventilación, aire acondicionado, espacio suficiente para los jugadores, etc.) deben ser comprobadas cuidadosamente antes de la llegada de los jugadores o espectadores.

c. Verificación de los equipos (tableros de ajedrez, piezas, planillas, bolígrafos).

d. Disposición de las mesas, sillas, acordonamiento del área de juego, tablillas de identificación para los jugadores y banderas de federaciones, si es necesario, o números de mesa.

e. Se verifica la configuración correcta de los relojes, el ajuste correcto del control de tiempo, el estado de las baterías y la correcta colocación de los relojes.

f. Para las competiciones por equipos, es muy importante comprobar antes del comienzo de las partidas, si las composiciones de los equipos siguen el orden de lista básica de jugadores y se confirman el orden de los tableros.

B. Durante las partidas.

a. Controlar las incomparecencias (si los jugadores no llegan a tiempo para poder jugar sus partidas y pierden) e informar al árbitro principal.

b. Control periódico de los relojes electrónicos mediante el uso de hojas de control de tiempo (cada treinta minutos, o como lo indique el árbitro principal), las planillas de anotación y la cantidad de movimientos escritos.

c. Control discreto de los jugadores que salen de la sala de juego muy a menudo, por su contacto con otros jugadores, espectadores y otras personas,

d. Observación de todas las partidas, especialmente cuando hay apuros de tiempo, con la ayuda de un asistente, si es necesario.

e. Revisar cuidadosamente las reclamaciones de los jugadores, junto con el árbitro principal, si es necesario, antes de tomar cualquier decisión.

f. Al final de la partida, verificar el resultado anotado por ambos jugadores y verificación de las puntuaciones en las planillas firmadas por ambos jugadores.

g. Actualizar la hoja de resultados mediante el registro del resultado de cada partida terminada.

C. Después de acabada la ronda.

a. Verificación exhaustiva de los resultados de todas las partidas, contrastando las hojas de resultados y las planillas o las actas del encuentro (en eventos de equipo) y remitiéndolo todo al árbitro principal.

b. Preparar todos los tableros de ajedrez y el resto de equipo (piezas, planillas, bolígrafos, relojes), para estar listos para la próxima ronda.

El Árbitro principal es el responsable del control total de la competición y de la correcta aplicación de las Leyes de Ajedrez y el Reglamento del Torneo.
Se ocupará de todas las cuestiones técnicas y garantizará las mejores condiciones para los jugadores. Tiene que gestionar los árbitros disponibles y asignar sus funciones y responsabilidades.

Es responsable del buen funcionamiento de la competición y tiene la responsabilidad de tomar las decisiones finales (las cuales se podrán apelar) en todos los casos o incidente durante las partidas.
Tiene que tratar de resolver todas las disputas que surjan antes de que sean remitidas al Comité de Apelaciones.

Solo en su ausencia estas responsabilidades van al Árbitro Adjunto.

Después del final de la competición, el Árbitro Principal hará a su debido tiempo, su informe a la entidad organizadora (FIDE, Federaciones Continentales, Federación Nacional, etc.), en el que debe estar incluido;

-la lista de participantes
-todos los emparejamientos y resultados

Es recomendable proporcionar un enlace a la lista de participantes, emparejamientos y resultados en lugar de escribirlos todos en el informe.

-la clasificación final
-la lista de árbitros, incluidas sus normas
-cualquier informe y certificados de normas
-informe sobre cualquier incidente que ocurrió durante las partidas
-cualquier apelación presentada y decisión tomada
-Cualquier otra cosa que sea importante para la futura organización del evento

El buen arbitraje durante las partidas juega un papel muy importante en el éxito del torneo.

CAPITULO II

UNA BREVE HISTORIA DE LAS LEYES DEL AJEDREZ

La FIDE se fundó en Paris el 20 de julio de 1924 y uno de sus principales objetivos fue unificar las reglas del juego. Las primeras leyes oficiales del ajedrez habían sido publicadas en 1929 en francés. En 1952, se publicó una actualización de las leyes (de nuevo en idioma francés) con las enmiendas de la Asamblea General de la FIDE.

Hubo otra edición en 1966 con comentarios a las leyes. Finalmente, en 1974 la Comisión Permanente sobre las Leyes publicó la primera edición en inglés con nuevas interpretaciones y algunas enmiendas. En años posteriores, la Comisión Permanente sobre las Leyes hizo algunos cambios más, basados en experiencias en competiciones.

El último mayor cambio se hizo en 1997 cuando se redactaron las Leyes del Ajedrez "más o menos" actuales y se dividieron en tres partes: las Reglas Básicas de Juego, las Reglas de Competición y los Apéndices.

En 2016 las Leyes del Ajedrez se dividieron en cinco partes: las Reglas Básicas de Juego, las Reglas de Competición, los Apéndices, las Directrices y el Glosario de Términos de las Leyes del Ajedrez.

En 2017, hubo algunos cambios significativos en las Leyes, especialmente con respecto a movimientos ilegales, y nuevas reglas referentes a las tablas. Estos cambios fueron tan complejos que tuvieron que modificarse nuevamente, a partir del 1 de enero de 2018.

La primera parte – artículos 1 a 5 – es importante para cualquiera que juegue al ajedrez, incluyendo las reglas básicas que necesita conocer todo aquel que quiera jugar al ajedrez.

La segunda parte – artículos 6 a 12 – se aplica principalmente para torneos de ajedrez.

En la tercera parte de las Leyes del Ajedrez incluye algunos apéndices para partidas Rápidas, partidas Relámpago, la notación Algebraica de las partidas y las reglas para jugar con personas ciegas y discapacitados visuales.

La cuarta parte incluye directrices para las partidas no jugadas, para el Ajedrez 960 y para las partidas sin incremento, incluyendo finales a caída de bandera.

La quinta parte incluye un glosario de términos de las Leyes del Ajedrez.

A partir de 1997, la Comisión de Leyes de la FIDE (RC) realiza cambios de las Leyes del Ajedrez solo cada cuatro años, entrando en vigor dichos cambios el 1 de julio del año siguiente a la decisión.

Acabaremos la historia con los prólogos de las Leyes del Ajedrez de 1958 y de 1974.

> 1958
>
> "OBSERVACIONES GENERALES. Las Leyes del Ajedrez ni pueden, ni deben, regular todas las posibles situaciones que puedan surgir durante una partida, ni pueden regular todos los aspectos organizativos. En la mayoría de los casos no regulados con precisión por un artículo de las Leyes, se debería poder alcanzar una decisión correcta aplicando resoluciones análogas a situaciones de naturaleza similar. Una normativa demasiado detallada privaría al árbitro de su libertad de criterio y le impediría encontrar la solución a través de la justicia y compatible con las circunstancias de cada caso particular, ya que no se pueden prever todas las posibilidades."

1974

“INTERPRETACIONES DE LA FIDE. Durante los últimos años, la Comisión ha sido más o menos desbordada por un creciente número de propuestas y preguntas. Esto, en sí, es bueno. Sin embargo, hay una marcada tendencia en dichas preguntas y propuestas para aportar mayor refinamiento y detalle a las Leyes del Ajedrez. Claramente, la intención es conseguir unas instrucciones cada vez más detalladas sobre “cómo actuar en tal o cual caso”. Esto puede ser beneficioso para un cierto tipo de árbitro, pero al mismo tiempo puede ser un problema para otro tipo de árbitro, generalmente el mejor. La Comisión en su conjunto adopta la posición firme de que las Leyes del Ajedrez deben ser tan cortas y tan claras como sea posible. La Comisión cree firmemente que los pequeños detalles deben dejarse a discreción del árbitro. Cada árbitro debe tener la oportunidad, en caso de conflicto, de considerar todos los factores de la situación y no debería estar limitado por sub-normativas demasiado detalladas que podrían no ser aplicables al caso en cuestión. Según la Comisión, las Leyes del Ajedrez deben ser cortas y claras y deben dejar suficiente margen al árbitro para tratar casos excepcionales o inusuales. Las Comisiones apelan a todas las federaciones a aceptar este criterio, que, en términos generales, es en interés de los cientos de miles de jugadores de ajedrez, así como de los árbitros. Si alguna federación de ajedrez quiere introducir más reglas más detalladas, es perfectamente libre de hacerlo, siempre y cuando:

a) estas no contradigan en modo alguno las reglas oficiales de la FIDE;
b) estas se limitan al territorio de la federación en cuestión; y
c) estas no sean válidas para ningún torneo FIDE jugado en el territorio de la federación en cuestión."

LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez *se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición. El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el 88º Congreso de la FIDE celebrado en Goynuk, Antalya (Turkey), entrando en vigor el 1 de Enero de 2018.*

En estas Leyes*, las palabras* "él", "al" (a él), "su" (de él) *y* "suyo" *incluyen a* "ella", "a ella", "su" (de ella) *y* "suya"*. En todos los casos* "jugador" *y* "adversario" *incluyen a* "jugadora" *y* "adversaria".

PRÓLOGO

Las *Leyes del Ajedrez* no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un artículo de las *Leyes*, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas.
Las *Leyes* presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE.

Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE.

Las federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones relativas a las *Leyes del Ajedrez.*

El Prólogo de las Leyes del Ajedrez es una de las partes más importantes. Las Leyes no pueden cubrir todas las situaciones posibles que puedan surgir en una partida de ajedrez.
Cuando una situación esta especificada en las Leyes, el árbitro debe asegurarse de que se cumplan.
Sin embargo, hay ocasiones en que un árbitro debe tomar una decisión sobre una situación que no está cubierta, o no está completamente cubierta por las Leyes.
Al tomar tales decisiones, el árbitro debe considerar situaciones similares que están cubiertas. En todos los casos, la decisión debe basarse en el sentido común, la lógica, la equidad y cualquier circunstancia especial. Las decisiones se pueden tomar en consulta con otros árbitros.
Como siempre es necesario que un árbitro tome decisiones y resuelva problemas durante una partida, la experiencia es importante. Sin embargo, lo más importante es un excelente conocimiento de las Leyes actuales y la objetividad total en todo momento.

REGLAS BASICAS DE JUEGO

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado “tablero de ajedrez”.

1.2 El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento.

1.3 Se dice que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado el movimiento de su adversario.

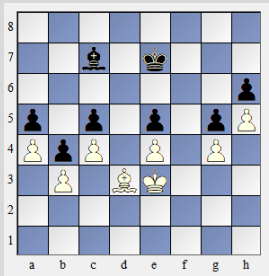
1.4 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal.

1.4.1 Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente.

1.4.2 El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.

1.5 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.2)

Si ninguno de los jugadores puede ganar, la partida es tablas. Por lo tanto, el árbitro debe intervenir para declarar tablas cuando:
(a) ninguno de los jugadores tiene material para ganar, o
(b) la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar jaque mate (conocido como posición muerta).
El ejemplo más simple de (a) es Rey contra Rey.
La siguiente posición, donde las blancas acaban de jugar h5, es un ejemplo de una posición muerta.



Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero

2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”).

El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo de la partida, el Blanco dispone de 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el Negro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”).

Estas piezas son las siguientes:

Un rey blanco, representado habitualmente por el símbolo:
Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo:
Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo:
Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo:
Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo:
Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo:
Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo:
Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo:
Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo:
Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo:
Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo:
Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo:

Piezas Staunton:

P D R A C T

2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:

2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan “filas”. Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente se denomina “diagonal”.

Un tablero de ajedrez puede estar hecho de materiales diversos, pero el color de las casillas (oscuras = marrones = negras y claras = blancas = cremas) debe ser claramente diferente. Es útil que no sea brillante para evitar reflejos y molestias a los jugadores. El tamaño del tablero de ajedrez debe estar en consonancia con el tamaño de las piezas. (Para más información, ver el Manual de la FIDE C.02 "Equipamientos torneos Fide").
Es muy importante comprobar la orientación del tablero de ajedrez y la posición correcta de todas las piezas antes de empezar la partida. Con ello, el árbitro puede evitar una gran cantidad de posibles reclamaciones sobre reyes y reinas o caballos y alfiles intercambiados.
A veces existe desacuerdo entre jugadores sobre cómo colocar los caballos. En esto cada jugador tiene sus propias costumbres. Su adversario debe respetarlo y cada jugador puede colocar sus propios caballos como prefiera antes del inicio de la partida. Un jugador puede ajustar sus piezas durante la partida solo cuando esté en juego, y solo después de haber informado a su adversario de que va a hacerlo (Ver artículo 4: "J'adoube" = "Compongo

Artículo 3: El movimiento de las piezas

3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.

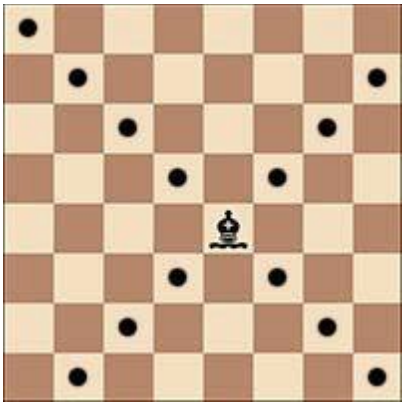
3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, esta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.

3.1.2 Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los artículos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.

Incluso si una pieza se encuentra clavada de forma absoluta (su movimiento dejaría al propio rey en jaque), esta sigue atacando todas las casillas a las que sería capaz de moverse si no estuviera clavada.

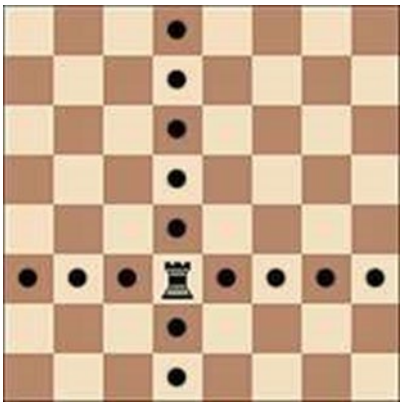
3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



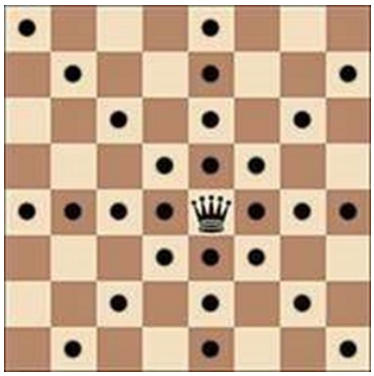
Inicialmente cada jugador tiene dos alfiles, uno de los cuales se mueve a lo largo de las casillas claras, el otro a lo largo de las casillas oscuras. Si un jugador tiene dos o más alfiles en casillas

del mismo color, debe ser que el segundo alfil es el resultado de una promoción (Ver artículo 3.7.5.1), o se ha realizado una jugada ilegal.

3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.



3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.



3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

3.7.1 El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante de él en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o

3.7.2 En su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7.1; alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o

3.7.3 El peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante de él, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.

3.7.4.1 Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente que un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si este hubiera avanzado solo una casilla.

3.7.4.2 Esta captura es solo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura “al paso”.

3.7.5.1 Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de “promoción”.

3.7.5.2 La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente.

3.7.5.3 Este cambio de un peón por otra pieza se denomina “promoción”, siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

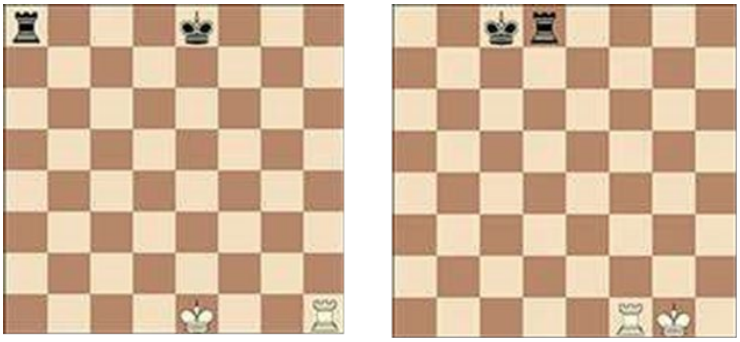
En caso de promoción, si el jugador no tiene a su alcance la pieza deseada, tiene el derecho de parar el reloj inmediatamente y requerir al árbitro que le consiga la pieza que desea.
El árbitro debe proporcionar al jugador la pieza solicitada y reiniciar el reloj.

El jugador continúa pensando su próximo movimiento.
El jugador no está obligado a promocionar la pieza solicitada.

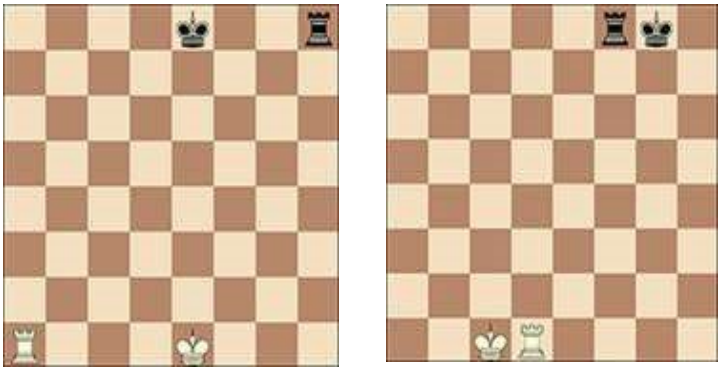
3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

3.8.1 Desplazándolo a cualquier casilla adyacente,

3.8.2 "enrocando". El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como un simple movimiento del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



Antes y después del enroque blanco en el flanco de rey
Antes y después del enroque negro en el flanco de dama



Antes y después del enroque blanco en el flanco de dama
Antes y después del enroque negro en el flanco de rey

3.8.2.1 Se ha perdido el derecho al enroque:

3.8.2.1.1 si el rey ya ha sido movido, o
3.8.2.1.2 con una torre que ya ha sido movida.

3.8.2.2 El enroque está temporalmente impedido:

3.8.2.2.1 si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,
3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.

3.9.1 Se dice que el rey está "en jaque" si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque.

3.9.2. Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.

3.10.1 Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9.

3.10.2 Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9

3.10.3 Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.

Los ejemplos de posiciones ilegales incluyen:
a) Ambos reyes están en jaque
b) Un jugador tiene los dos alfiles en cuadros del mismo color, y los 8 peones todavía están en el tablero.
En el ajedrez estándar, si un árbitro observa una posición ilegal, siempre debe intervenir de inmediato.
En ajedrez Rápido y Blitz, el árbitro interviene cuando se produce una posición ilegal como consecuencia directa de un movimiento ilegal que el árbitro ha visto realizarse.
De lo contrario, el árbitro interviene de acuerdo con el Artículo A.4.4 del apéndice A, o cuando un jugador presenta una reclamación.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

4.1 Cada movimiento debe *ser jugado* con una sola mano.

4.2.1 Solo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "j'adoube" o "compongo").

El apartado 4.2.1 sólo podrá utilizarse para corregir las piezas desplazadas. En el caso de que el adversario no esté presente en el tablero el jugador debe informar al árbitro (si hay un árbitro presente) antes de empezar a ajustar las piezas en el tablero de ajedrez.
El jugador siempre debe anunciar su intención de ajustar una pieza. Si no lo hace entonces se aplican las reglas normales de movimiento de las piezas (ver 4.3).

4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.

De acuerdo con esta regla, si un jugador no ha dicho "compongo" antes de tocar una pieza y el hecho de tocar la pieza no es accidental, la pieza tocada debe ser movida.
Por ejemplo, si las blancas jugaron 1 Ae2xg5 cogiendo el alfil y luego quitando el caballo, el alfil de e2 debe moverse ya que fue tocado con la intención de mover.

4.3 Exceptuando lo previsto en el artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:

4.3.1 una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;

4.3.2 una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;

4.3.3 una *o más piezas* de cada color, debe capturar la *primera pieza tocada* del adversario con *su primera pieza tocada* o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

4.4 Si el jugador que está en juego

4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o

4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el artículo 4.3.a, o

En este caso, el jugador debe mover su torre, si es posible. Si no es posible mover la torre, debe mover su rey. (Artículo 4.3.1)

4.4.3 con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, o

Hay que tener en cuenta que el enroque es un movimiento rey.
Si un jugador trata de enrocar y se determina que es ilegal, entonces el jugador debe hacer un movimiento con su rey que sea legal. Si no hay movimiento legal del rey, el jugador es libre de hacer cualquier movimiento, no está obligado a mover la torre (pero ver 4.4.2).

4.4.4 promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando esta toque la casilla de promoción.

Cuando un jugador coloca una torre invertida (boca abajo) en la casilla de promoción y continúa la partida, la pieza es considerada como una torre, aunque el jugador la nombre como "dama" o cualquier otra pieza.
Si se mueve una torre invertida en diagonal, se convierte en movimiento ilegal. En su turno de juego, el oponente puede girar la torre hacia arriba. Sin embargo, para evitar conflictos, es aconsejable que se solicite la presencia de un árbitro para hacer esto.

4.5 Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.

4.6 El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:

4.6.1 el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,

4.6.2 la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.

4.6.3 Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.

4.7 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento:

4.7.1 en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o

4.7.2 en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey

no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.

4.7.3 en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.

4.8 Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 4.1 – 4.7.

4.9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

Si un árbitro observa una violación del artículo 4, debe intervenir siempre inmediatamente.
El árbitro no debe esperar a que se produzca una reclamación del jugador.

Artículo 5: La finalización de la partida

5.1.1 La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7.

5.1.2 La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.

Hay diferentes formas de abandonar una partida por parte de un jugador:

1. *parando el reloj.*
2. *anunciando su abandono.*
3. *inclinando el rey.*
4. *estrechando la mano del adversario.*
5. *firmando la planilla, etc.*

Todas estas posibilidades y podrían ser malentendidas. Por lo tanto, la situación tiene que quedar clara. Al final de la partida, el árbitro debe asegurarse de que ambas planillas tengan el mismo resultado.
Si un jugador no desea continuar una partida y se marcha sin abandonar o sin notificárselo al árbitro, será considerado descortés. Podría ser sancionado, a criterio del árbitro principal, por conducta antideportiva.

5.2.1 La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de rey ahogado cumpla con el artículo 3 y los artículos 4.2 - 4.7.

5.2.2 La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida,

siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7.

5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, *siempre y cuando ambos jugadores hayan efectuado al menos un movimiento*. Esto finaliza inmediatamente la partida.

Esta regla es aplicable sólo si el Artículo 9.1.1 (prohibición de hacer tablas antes de un número mínimo de movimientos) no se aplica.
La mejor manera de acabar una partida es anotar el resultado en la planilla (si hay alguna) (Véase el artículo 8) y que ambos jugadores la firmen. Esto constituye un documento legal, incluso si el asunto se complica.

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

6.1 Se entiende por "reloj de ajedrez" un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que solo uno de ellos pueda funcionar en cada momento.
En las presentes *Leyes*, el término "reloj" hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo.

Cada indicador de tiempo cuenta con una "bandera".

Se entiende por "caída de bandera" la finalización del tiempo asignado a un jugador.

Algunos relojes digitales muestran "-" en lugar de una bandera.

6.2.1 Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto "completa" el movimiento. También se completa un movimiento si:

6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.*1*, 5.2.*1*, 5.2.*2*, 9.6.*1*, 9.6.*2*), o

6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, *cuando* no se haya completado su movimiento anterior.

Normalmente, cuando el jugador olvida presionar su reloj después de hacer su movimiento, el adversario tiene las siguientes posibilidades:
(a) Esperar a que el jugador presione su reloj. En este caso existe la posibilidad de que su bandera caiga y el jugador pierda por tiempo. Algunos pueden pensar que esto es bastante injusto, pero el Árbitro no puede intervenir e informar al jugador.
(b) Informar al jugador para que presione su reloj. En este caso, la partida continuará.

(c) Realizar su siguiente movimiento. En este caso el jugador también puede hacer su siguiente movimiento y pulsar su reloj. Si la partida se juega con contador de movimiento, entonces cada jugador ha perdido un movimiento.

6.2.2 A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

Puede ocurrir la siguiente situación:
Un jugador hace su movimiento, se olvida de presionar el reloj y se levanta y abandona la mesa de juego (por ejemplo, va a los aseos).
Cuando regresa, ve que su reloj está funcionando y creyendo que su adversario ha completado su movimiento él hace otro movimiento y presiona el reloj.
En esta situación el Árbitro debe ser requerido inmediatamente para aclarar el caso y comprobar si el oponente hizo su movimiento o no y hacer las correcciones necesarias en el reloj (tiempo y contador de movimientos).

6.2.3 Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre **el reloj** o "rondando" por encima del mismo.

A veces pasa lo siguiente: Un jugador desplaza algunas piezas; en esta situación, el adversario mantiene su dedo en el pulsador del reloj para evitar que el jugador presione el suyo. Esto está prohibido de acuerdo con este artículo.

Si un jugador realiza una jugada con una mano y pulsa el reloj con la otra, no se considera una jugada ilegal y se sanciona de acuerdo con el artículo 12.9.

6.2.4 Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el artículo 12.9.

En caso de que un jugador pulse el reloj sin realizar ningún movimiento, como se menciona en el artículo 6.2.4, se considera como una jugada ilegal y se penaliza de acuerdo con el artículo 7.5.3.

6.2.5 Solo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.

6.2.6 Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado.

Es evidente que el propio jugador tiene que proporcionar un asistente. Él debe presentar el asistente al árbitro con tiempo suficiente, no justo antes de la ronda.
Es usual deducir 10 minutos de tiempo al jugador que necesita un asistente. No debe hacerse ninguna deducción, por este hecho, en caso de tratarse de un jugador discapacitado.

6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado *que incluye una cantidad de* tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.

Una partida puede tener más de un período. La condición del número total de movimientos posteriores y la cantidad de tiempo adicional de cada movimiento para cada período deben especificarse con anticipación. Estos parámetros no deberían cambiar durante un torneo. Un desempate puede tener diferentes controles de tiempo.

6.3.2 El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera.
En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo principal de reflexión". Además, por cada movimiento reciben un "tiempo extra fijo". El descuento del tiempo principal comienza solo cuando el tiempo extra fijo se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.

En las Leyes del Ajedrez, el incremento y la demora se tratan de la misma manera. Por ejemplo, al calcular la duración de la sesión de juego, ambos se multiplican por 60 para calcular el tiempo total.
INCREMENTO: una cantidad específica de tiempo que se agrega al tiempo principal (de reflexión) del jugador con cada movimiento realizado. El incremento se añade antes de empezar la partida. A menudo se llama Fischer Bonus y se muestra en algunos relojes como FISCH. Si un jugador mueve rápido, su tiempo total puede aumentar.
Hay dos tipos de demora, Bronstein y Simple (o EE. UU.). Con demora, un jugador nunca puede aumentar su tiempo más allá de la cantidad que tenía al comienzo de un movimiento. Si se presiona el reloj antes de que se haya usado todo el tiempo de bonificación, se pierde el tiempo de bonificación restante. Ambos métodos de demora tienen el mismo efecto general.
DEMORA AMERICANA: El reloj muestra el tiempo principal en la pantalla principal. Otra pantalla mostrará la cuenta regresiva del tiempo de bonificación. Solo cuando el tiempo de bonificación se haya agotado, el tiempo principal comenzará a contar.
DEMORA BRONSTEIN: Con este modo, la bonificación se agrega al tiempo principal y el reloj comienza la cuenta regresiva inmediatamente.

6.4 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del artículo 6.3.1

Esto significa que el árbitro (o el jugador) debe comprobar si se ha completado el número mínimo de movimientos.
Supongamos una partida de 90 minutos para realizar 40 movimientos y 30 minutos para el resto de la partida. Es normal investigar si se han realizado o no 40 movimientos por ambos jugadores solo después que una bandera haya caído.
Si se utiliza un contador de movimientos (de pulsaciones) en un reloj digital, entonces es posible establecer si se han realizado los 40 movimientos antes de la caída de la bandera, ya que aparece la indicación "-"en el reloj en caso de que no se hayan completado los 40 movimientos en el tiempo asignado.

En caso de que las indicaciones de ambos relojes sean 0.00 y se utilicen relojes electrónicos, el Árbitro generalmente puede establecer qué bandera cayó primero, con la ayuda de la indicación "-" o cualquier otra indicación de bandera.
En caso de que se utilicen relojes analógicos, se aplicará el artículo III.3.1 de las Directrices sobre partidas sin incremento, incluidos los Finales a caída de bandera.

6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.

En torneos individuales, el reloj de ajedrez se coloca normalmente a la derecha del jugador que lleva las piezas negras. Los tableros de ajedrez deben colocarse de modo que el árbitro sea capaz de comprobar de un vistazo la mayor cantidad de relojes posible. Si cualquiera de los jugadores, por discapacidad, tiene dificultad con la posición del reloj y prefiere cambiarlo de lado, se solventará dando un giro al tablero en lugar de mover el reloj´. En competiciones por equipo por lo general los jugadores del mismo equipo se sientan en la misma fila de la mesa. Entonces las piezas se colocan alternativamente en blanco y negro y todos los relojes mirando hacia el mismo lugar Ten en cuenta que sucede a menudo en competiciones por equipos que un jugador presiona el reloj de su vecino.

6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.

En torneos pequeños, el árbitro pone en marcha todos los relojes. En torneos con muchos jugadores, el árbitro avisa del comienzo de la ronda y pide que se ponga en marcha el reloj del blanco. El árbitro comprueba que todos los relojes de los jugadores con piezas blancas estén funcionando.
Cuando se usa el contador de jugadas para agregar tiempo después del primer control de tiempo (a menudo 40 movimientos), es conveniente que los árbitros pongan en marcha todos los relojes de las Blancas.
En torneos grandes donde se usa el contador de jugadas, el árbitro principal debe decidir si el tiempo necesario para que los árbitros pongan en marcha todos los relojes justifica que lo hagan los árbitros en lugar de los jugadores. Si los jugadores ponen en marcha el reloj, cuando los árbitros revisen que los relojes están en funcionamiento también deben asegurarse de que el reloj marca correctamente qué jugador es blancas.

6.7.1. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera es cero. Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.

6.7.2 En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa.

El inicio de la sesión de juego es el momento en que el árbitro lo anuncia. Si el tiempo de retraso es 0, el árbitro debe declarar la partida perdida para todos los jugadores ausentes en sus tableros. Es preferible que se instale en la sala de juego un reloj digital de cuenta atrás de gran tamaño. Para eventos de la FIDE con menos de 30 jugadores, se debe hacer un aviso apropiado cinco minutos antes del inicio y repetirlo un minuto antes del inicio de la partida.
Alternativamente debe haber un reloj de pared dentro de la sala de juego que marque la hora oficial del torneo.

Si el tiempo de retraso no es 0, es recomendable que el árbitro anuncie públicamente la hora de inicio de la ronda y que anote la hora de inicio.
Si el tiempo de retraso es, por ejemplo, 30 minutos y la ronda estaba prevista a las 15.00, pero que se inició a las 15.15, el jugador no pierde hasta las 15.45.

6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.

Se considera que una bandera ha caído cuando es advertida o reclamada, no cuando ha caído físicamente.
Si se produce un resultado entre una caída de bandera y cuando esta es advertida, el resultado permanece. El árbitro debe anunciar la caída de la bandera tan pronto lo advierta.

6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los artículos 5.1.*1*, 5.1.*2*, 5.2.*1*, 5.2.*2* o 5.2.*3*, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales

También en aplicación de los artículos 9.6.1 y 9.6.2, incluso si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, la partida será tablas.

Significa que una simple caída de la bandera no puede llevar al Árbitro a declarar la partida perdida del jugador cuya bandera ha caído. El Árbitro tiene que comprobar la posición final del tablero, y sólo si el adversario puede hacer jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible serie de movimientos legales (es decir, si se puede llegar a una posición de jaque mate en el tablero, incluso jugando de la peor forma posible) declarar la partida ganada por el adversario. En caso de que haya una serie de movimientos forzados que conduzcan a un jaque mate por parte del jugador o una posición muerta, entonces el resultado de la partida será tablas.
La siguiente tabla muestra algunas situaciones con su correspondiente resultado

Jugador que se queda sin tiempo material	Material del oponente	Resultado
♔ ♕	♚ ♞ o ♚ ♝	Tablas
♔ ♖	♚ ♞	Ganar al oponente con mate ayudado es posible
♔ ♖	♚ ♝	Tablas
♔ ♘	♚ ♞	Gana el oponente
♔ ♘	♚ ♝	Gana el oponente
♔ ♗	♚ ♞	Gana el oponente
♔ ♗	♚ ♝ (colores opuestos)	Gana el oponente
♔ ♗	♚ ♝ (mismo color)	Tablas
♔ ♕ ♙	♚ ♞ o ♚ ♝	Gana el oponente, el peón podría promocionar

6.10.1 Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.

Es recomendable comprobar los relojes durante la ronda, por ejemplo, cada 30 minutos y registrar los tiempos y el número de movimientos realizados usando una hoja de control de tiempo (ver página 15).
Esto puede ser especialmente importante cuando se juega con incremento.
Si debe remplazarse un reloj de ajedrez es *imprescindible* marcarlo como reloj defectuoso y mantenerlo separado de los otros relojes que funcionen correctamente.

6.10.2 Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

Es imprescindible anotar los tiempos que muestran los relojes y el número de movimientos realizados antes de hacer un ajuste.

6.11.1 Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.

Por ejemplo, si una alarma de incendio se pone en marcha. El árbitro, si es posible, antes de pedirle a los jugadores que evacuen el edificio, a los que están en sus tableros, les pedirá que paren sus relojes

6.11.2 Un jugador puede detener el reloj de ajedrez solo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo, cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.

6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.

6.11.4 Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, este determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al artículo 12.9.

Las razones válidas para detener el reloj incluyen:
Se descubre una irregularidad, como un movimiento o posición ilegal;
un jugador está siendo molestado por su oponente o por espectadores;
Enfermedad;
Una pausa para ir al baño no suele ser una razón válida, pero podría ser en caso de discapacidad o indisposición del jugador.

6.12.1 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos realizados o completados, así como relojes que muestren incluso el número de movimientos.

6.12.2 El jugador no puede realizar una reclamación basándose solo en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

El árbitro o el jugador debe tener en cuenta que la información mostrada puede ser incorrecta.
Si el árbitro ha establecido el número de movimientos ya efectuados antes de que comience a contar, el contador del reloj puede usarse para confirmar que se han efectuado 50/75 movimientos.

Artículo 7: Irregularidades

7.1 Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Esto incluye el derecho de no cambiar el tiempo del reloj. También, en caso necesario, ajustará el contador de movimientos.

7.2.1 Si en el trascurso de la partida, se compruebe que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva.

El error debe ser descubierto durante y no después de la partida de lo contrario el resultado se mantendrá. Si una partida se juega en un tablero electrónico, y muestra un error o deja de registrar los movimientos. El operador debería informar al árbitro de que algo va mal y el árbitro tiene el deber de comprobar si la situación ha sido causada por una irregularidad en la partida.

7.2.2 Si en el trascurso de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.

7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.

Después de 10 movimientos o más la partida continuará, de lo contrario, se jugará una nueva partida con los colores correctos. No importa cuál sea la posición actual sobre tablero ni cuántas piezas o peones han sido capturados.

En caso de que una partida con los colores invertidos acabe por medios normales (por jaque mate, ahogado, rendición o acuerdo de tablas, si está permitido) antes de que se realicen diez (10) movimientos, entonces el resultado se mantendrá.

7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo.

7.4.2 Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro.

7.4.3 El árbitro puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.

Supongamos que el jugador A está en juego y su reloj está en marcha. Entonces, el jugador B desplaza una de sus piezas propias (accidentalmente). No es correcto que el jugador A ponga en marcha el reloj de B, debe pausar el reloj y llamar al árbitro.
El árbitro puede agregar tiempo al jugador A o restar tiempo al jugador B. Si el jugador A presiona el reloj y reinicia el del jugador B puede crear problemas con los incrementos de tiempo que se agregan y el contador de jugadas se verá afectado.

Los problemas pueden ocurrir principalmente en las partidas de ajedrez Rápido y Relámpago.
La sanción que el Árbitro debe aplicar debería estar de acuerdo con el Artículo 12.9.
No se puede aceptar declarar por perdida la partida inmediatamente al jugador que desplazó (por accidente) una pieza, excepto si es obvio que lo hizo deliberadamente (es decir, para ganar más tiempo), o lo hizo más de una vez.

7.5.1 Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si durante la partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.

Es muy importante que la irregularidad debe descubrirse durante la partida. Después de que los jugadores hayan firmado las planillas u otra forma en la que esté claro que la partida ha terminado, no son posibles las correcciones. El resultado permanece. En el caso de que la irregularidad se descubra durante la partida, esta, se reinicia desde la posición restaurada. La

regla de "pieza tocada" se aplica, es decir, se debe jugar si es posible la primera pieza tocada, sea moviendo la pieza con la cual se jugó el movimiento ilegal o capturando la pieza tocada del rival. Si la causa de la irregularidad es la omisión de un jaque, la pieza tocada deberá ser usada para bloquear el jaque o capturar la pieza jaqueadora, si es posible.

Un movimiento no puede ser declarado ilegal hasta que el jugador detiene su reloj. Por lo tanto, el jugador puede corregir su movimiento sin ser penalizado, incluso si ya había dejado la pieza en el tablero, siempre que no ha pulsado el reloj. Por supuesto, debe cumplir con los requisitos del artículo 4.

7.5.2 Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.

Si un árbitro observa un movimiento ilegal debe intervenir siempre inmediatamente y no esperar a que un jugador efectúe una reclamación al respecto.

7.5.3 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal

Si un jugador reinicia el reloj del oponente en lugar de detenerlo, el árbitro puede considerarlo como un accidente y castigarlo con menos severidad.
Por ejemplo: el jugador B realiza un movimiento ilegal. El jugador A, en lugar de pausar el reloj, reinicia el reloj del oponente. ¿esto es una infracción del Artículo 7.5.3?
En este caso, el jugador A no había iniciado deliberadamente el reloj del jugador B.
Cuando el reloj de un oponente puede haberse iniciado por error, el árbitro debe decidir si esta acción constituye un movimiento ilegal o es simplemente una distracción.

7.5.4 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un solo movimiento (por ejemplo, en caso de enroque, captura o promoción), y presiona el reloj se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal.

No es aplicable si la partida finaliza antes de presionar el reloj.

7.5.*5* Después de actuar conforme al artículo 7.5.*1 o 7.5.2*, *7.5.3 o 7.5.4*, para el primer movimiento ilegal completado, el árbitro *concederá* dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completado del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

El jugador perderá en caso de que complete dos (2) movimientos ilegales de CUALESQUIERA de los artículos anteriores.

Sin embargo, cuando haya dos (2) movimientos ilegales en un solo movimiento (por ejemplo, enroque ilegal hecho con dos manos, promoción ilegal hecha con dos manos y captura ilegal hecha con dos manos), contarán como una (1) jugada ilegal y el jugador no perderá de inmediato a menos que ya tenga una jugada ilegal anterior.

Capturar el rey es ilegal y se penalizará en consecuencia.

7.6 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Después continuara la partida a partir de esta posición restablecida.

Es recomendable que la investigación para determinar a partir de qué posición debe continuar la partida, se lleve a cabo por los dos jugadores bajo la supervisión de un árbitro.

Artículo 8: La anotación de los movimientos

8.1.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y las de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición.

8.1.2 Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según directrices I.1.1.

Hay que tener en cuenta que está prohibido anotar el movimiento antes de hacerlo. Solo está permitido en caso de reclamación de tablas (artículos 9.2 y 9.3) y aplazamientos.
Incluso si el oponente solo tiene un movimiento legal, no puede ser anotado antes de hacer la jugada.

8.1.3 Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otro.

8.1.4 La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes.

8.1.5 Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=).

8.1.6 Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado.

8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.

No es necesario que la panilla sea visible para el oponente (excepto cuando este la necesite para actualizar su propia planilla, por ejemplo, para cumplir con el 8.5.2), pero el árbitro debe poder verla y sobre todo, ver cuántos movimientos ha sido anotados. Es aceptable que un jugador tenga un bolígrafo sobre su planilla, pero no debe ocultar al árbitro su último movimiento.

8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.

Un jugador no está autorizado a quedarse con la planilla original, pertenece a la organización. El jugador debe entregarla al árbitro cuando la partida termina y quedarse con la copia (si la hay).

8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del artículo 8.1.

8.5.1 Si ningún jugador anota la partida según el artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.

Sucede bastante a menudo que en esta fase de apuro de tiempo el jugador pregunta al árbitro cuántos movimientos faltan para el control de tiempo. El árbitro no debe dar ninguna información sobre el número de movimientos realizados, Incluso si se ha completado el número de movimientos, el árbitro no debe intervenir hasta después de que caiga una bandera. En este momento, el árbitro debe detener el reloj y solicitar a ambos jugadores que actualicen las planillas. Cuando se haya completado, el árbitro reiniciara el reloj del jugador que este en juego. Si un jugador tarda en actualizar su planilla, a veces pensando en su próximo movimiento, debería ser advertido

8.5.2 Si solo un jugador ha dejado de anotar la partida según el artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. En el supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario, pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.

Observa que, en esta situación, después de una caída de bandera, el árbitro no detiene los relojes.
Si el adversario se niega a facilitar su planilla, el árbitro puede insistir en que lo haga.

8.5.3 Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el

tiempo transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal información.

La reconstrucción debe tener lugar después de que los relojes se hayan detenido y debería realizarse en un lugar alejado de las partidas, para no molestar a otros jugadores.

8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerado como el primero del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos.

8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá, aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.

Es muy importante que el árbitro verifique correctamente los resultados de las partidas.
En el momento que un árbitro vea que una partida ha terminado, debe ir al tablero y comprobar que los jugadores han escrito el resultado de la partida y firmado las planillas. El árbitro debería comprobar inmediatamente que las dos planillas tienen idéntico resultado.

Artículo 9: La partida tablas

9.1.1 Las *bases del torneo* podrán prohibir a los jugadores ofrecer o aceptar tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.

Si se aplica esta regla en una competición, se debería comunicar a los jugadores en la invitación al torneo el número concreto de movimientos o la prohibición del acuerdo. Es recomendable que el árbitro repita esta regla antes de dar comienzo el torneo. Está claro que esta regla solo afecta al acuerdo de tablas.
Los artículos 9.2, 9.3 y 9.6 siguen siendo de aplicación durante la partida entera y dan la posibilidad a los jugadores de hacer tablas en menos movimientos que el número especificado, lo que debe ser aceptado por el árbitro (por ejemplo, si dos jugadores hacen tablas por triple repetición después de 20 movimientos donde hay una regla que no se pueden hacer antes de 30 movimientos, entonces el árbitro debe aceptar las tablas)
Si ninguno de los dos jugadores reclama tablas por triple repetición, de forma que la repetición tiene lugar cinco veces (según 9.2.2), entonces el árbitro debe intervenir y declarar la partida tablas, ver 9.6.1.

9.1.2 Sin embargo, si las bases del torneo permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:

9.1.2.1 Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado un movimiento sobre el tablero y antes de pulsar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá

en consideración el artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace, bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.

9.1.2.2 La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).

Esta es una regla valiosa para el árbitro y su uso debe ser fomentado.
Si un jugador reclama que está siendo molestado por su oponente al ofrecer repetidamente tablas, entonces su planilla será examinada en busca de la señal " = " como evidencia demostrativa.

9.1.2.3 Una reclamación de tablas conforme a los artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas.

La secuencia correcta de una oferta de tablas es clara:
1.realizar un movimiento.
2.ofrecer tablas.
3.presionar el reloj.
Si un jugador se desvía de este orden, la oferta sigue siendo válida, pero es de hecho incorrecta.
En tal caso, el árbitro debe sancionar al jugador de acuerdo con el art. 12.9
No se deben imponer condiciones. Algunos ejemplos:
El jugador fuerza al adversario a que acepte la oferta en los próximos 2 minutos.
En un torneo por equipos: se ofrecen tablas a condición de que en otra partida del mismo encuentro se abandone o se hagan tablas también.
En ambos casos, la oferta de tablas es válida, pero no la condición ligada.
Respecto al art. 9.1.2.3: Si un jugador reclama tablas, el adversario tiene la posibilidad de aceptarlas inmediatamente.
En este caso, el árbitro no tiene que verificar la corrección de la reclamación. Pero ten cuidado. Si hay una restricción a las tablas (por ejemplo: no se permiten tablas antes de que se hayan completado 30 movimientos por parte de ambos jugadores) y la reclamación se ha efectuado antes de dicho movimiento (por ejemplo, tras 28 movimientos), entonces la reclamación debe ser verificada por el árbitro, en cualquier caso, incluso aunque el oponente acepte el acuerdo de tablas.

9.2.1 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos)

9.2.1.1 Va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiado, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarlo; o

9.2.1.2 Acaba de producirse y el reclamante está en juego.

9.2.2 Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son la misma si:

9.2.2.1 Al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.

9.2.2.2 Un rey tuviera derecho al enroque con una torre que no se ha movido, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde solo después de mover el rey o la torre.

Solo el jugador que está en juego, y cuyo reloj está en marcha, puede reclamar tablas de esta forma.
Si las tablas se han reclamado correctamente, pero el jugador olvida o no sabe que debe anotar su jugada prevista, es aconsejable que, en lugar de rechazar la reclamación, el árbitro diga "Haga legal su reclamación", si el jugador pregunta cómo puede hacerlo, el árbitro puede, de acuerdo con el artículo 11.2, explicar las condiciones de una correcta reclamación de tablas.

La corrección de una reclamación debe comprobarse en presencia de ambos jugadores. Es también recomendable repetir (reconstruir) la partida y no decidir solo usando las planillas. Si se usan tableros electrónicos es posible comprobar la partida en el ordenador.

9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

9.3.1 escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarlo, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o

9.3.2 se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

Véase el comentario del art. 9.2

9.4 Si un jugador toca una pieza según el artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento según los artículos 9.2 y 9.3.

Siempre tiene la posibilidad de realizar una nueva reclamación en la partida basada en la actual posición, pero no se puede hacer de forma retroactiva

9.5.1 Si un jugador reclama tablas según los artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver artículo 6.12.1 o 6.12.2). No se le permite retirar su reclamación.

9.5.2 Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.

9.5.3 Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario y continuará la partida. Si la reclamación se basaba en un movimiento anunciado, este habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4.

Esta reclamación no puede ser tratada como un movimiento ilegal, pero consultar más abajo.

Se ha mencionado que el movimiento anunciado debe ser realizado, pero si el movimiento anunciado es ilegal, debe hacerse otro movimiento con esta misma pieza. Todos los demás detalles del artículo 4 son también válidos.

9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:

9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces

9.6.2 se ha efectuado cualquier serie de *al menos* 75 movimientos *realizados* por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta en jaque mate, este prevalecerá.

En el caso 9.6.1, las cinco veces no tienen por qué ser consecutivas.
En ambos casos 9.6.1 y 9.6.2 el árbitro debe intervenir y detener la partida, declarándola como tablas.

Si se cumple cualquiera de las condiciones anteriores pero las tablas no son advertidas durante la partida, el jugador puede apelar por los procedimientos normales.

Artículo 10: Puntuación

10.1 A menos que las bases del torneo especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).

Otro sistema de puntuación que se usa de vez en cuando es 3 puntos por victoria, 1 punto por tablas y 0 puntos por partida perdida. La idea es fomentar el juego más activo.
Otra es 3 puntos por partida ganada, 2 puntos por tablas, 1 punto por partida perdida y 0 puntos por no presentado. Esto es para disuadir las incomparecencias y puede animar a los niños particularmente ya que ganan un punto a pesar de perder.
Otro es 2 por partida ganada, 1 por tablas, 0 por partida perdida. Esto evita 1/2 en la hoja de resultados.

10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo, una puntuación de ¾ - ¼ no está permitida.

Artículo 11: La conducta de los jugadores

11.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

Este es un artículo que puede usarse para todas las infracciones que no se mencionan específicamente en las Leyes del Ajedrez

11.2.1 El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

11.2.2 La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.

11.2.3 Solo con el permiso del árbitro puede:

11.2.3.1 Un jugador abandonar el recinto de juego.

11.2.3.2 El jugador que está en juego salir de la zona de juego.

11.2.3.3 Una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.

Si es posible, los espectadores no deberían entrar en la zona de juego. Es recomendable tener todas las demás estancias (área de fumadores, aseos, bar, etc.) bajo control de los auxiliares.

11.2.4 Las bases del torneo pueden especificar que el oponente de un jugador que esté en juego deba avisar al árbitro cuando desee abandonar la zona de juego.

Este artículo no debe confundirse con los artículos 11.2.3.1 y 11.2.3.2.
En 11.2.3.1 se prohíbe a cualquier jugador abandonar el recinto de juego sin el permiso del árbitro y en 11.2.3.2 se prohíbe abandonar la zona de juego para el jugador que está en juego.
Pero en 11.2.4 se contempla la posibilidad de incluir en las bases del torneo la prohibición de salir de la zona de juego sin permiso del árbitro para todo jugador que no esté en juego.

11.3.1 Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.

11.3.2.1 Durante la partida está prohibido que un jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego.
Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro.

11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.

11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que este. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.

Las regulaciones sobre dispositivos electrónicos son ahora muy estrictas.
No está permitido tener un teléfono móvil en la sala de juego, sin importar si se encuentra encendido o apagado.
Si a un jugador se le encuentra un teléfono móvil (incluso apagado), este perderá automáticamente su partida y su adversario ganará. El resultado será de 1-0 o bien 0-1. No *importa si cuando se encuentra el teléfono móvil el adversario no puede dar jaque mate al jugador infractor por cualquier serie de movimientos legales: gana la partida. El oponente puede haber hecho trampas.*
Es diferente si la partida todavía no ha comenzado.
Supongamos la siguiente situación: No hay tolerancia cero. El jugador A se encuentra en la sala de juego al comienzo de la ronda. Su oponente, el jugador B, está ausente. Inmediatamente después de que el jugador A haga su primer movimiento suena su móvil. El árbitro declara la partida perdida para el jugador A. Algunos minutos más tarde, pero aún a tiempo, el jugador B llega. La puntuación es "- / +", puesto que no se trata de una partida "jugada" y no puede ser valorada.

Existe la posibilidad de que los árbitros u organizadores especifiquen por adelantado (en las bases del torneo) una sanción menos grave para la violación de este artículo (por ejemplo, una multa).
Y también pueden incluir en las bases del torneo la posibilidad de traer tal dispositivo al torneo siempre que se cumplan ciertas condiciones: que está completamente apagado y almacenado en una bolsa separada, de modo que no esté en contacto con el jugador y el jugador no tenga acceso a la bolsa durante la partida, sin el permiso del árbitro (y él jugador no pueda llevarse la bolsa con él al baño, etc).

Un jugador que llega después de dar comienzo la ronda debe tener la posibilidad de guardar su dispositivo antes de realizar su primer movimiento, ya sea con el organizador o en una bolsa, si está permitido.

11.3.4 Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, solo estará permitido en la zona del recinto de juego designada por el árbitro.

Si es posible, esta zona de fumadores debería estar cerca de la zona de juego y supervisada por el árbitro o un auxiliar.

11.4 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

Esto significa que los jugadores que han finalizado sus partidas deben abandonar la zona de juego. No obstante, permíteles unos minutos para mirar los otros tableros asegurándose que no molestan a los jugadores que tienen sus partidas en juego.

11.5 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

Incluso si las ofertas de tablas o las reclamaciones son bastante razonables, pero repetirlas con demasiada frecuencia puede molestar al adversario. El árbitro siempre debe intervenir cuando el adversario es molestado o distraído.

11.6 Las infracciones a las reglas establecidas en los artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al artículo 12.9.

11.7 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las *Leyes del Ajedrez* será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.

Es muy difícil dar un criterio general para la aplicación de este artículo, pero si un árbitro debe advertir por tercera o cuarta vez a un jugador, hay una buena razón para declarar la pérdida de la partida. Es recomendable informar al jugador que se le aplicará el artículo 11.7 en la próxima infracción.

11.8 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos.

11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las *Leyes del Ajedrez*.

Por ejemplo:
A menudo los jugadores preguntan si pueden enrocar o tomar al paso en la posición de su tablero, el árbitro no debe responder solo "si" o "no" sino que les debe dar una explicación sobre el artículo correspondiente, también es normal que un jugador pregunte cómo se reclaman las tablas. ***(Ver comentario en el art. 9.2.2.2)***

11.10 A menos que las bases del torneo especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el artículo 8.7).

Es necesario informar al jugador de que tiene derecho a apelar en caso de que no esté de acuerdo con la decisión de un árbitro.
Si la apelación no se puede aceptar de inmediato, la partida continuara de la forma decidida por el árbitro
Si el jugador se niega a continuar la partida, entonces su reloj seguirá corriendo y perderá por tiempo.
Debe haber siempre un plazo límite para la presentación de la apelación.
Los detalles del procedimiento de apelación deben ser parte de las bases del torneo.

11.11 Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida incluidas las reclamaciones de tablas.

11.12 La comprobación de la reclamación de triple repetición o 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.

La reconstrucción de las partidas debidas, por ejemplo, a las reclamaciones de tablas (triple repetición o 50 movimientos) no es sólo deber del árbitro ***La reconstrucción debe detenerse cuando se crea que tenemos la primera posición y luego la segunda. Esto permite que tanto los jugadores como el árbitro confirmen cada posición.*** *Si un jugador se niega a reconstruir se le aplica el art. 12.9*

Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

12.1 El árbitro velará por que se cumplan las *Leyes del Ajedrez*.

El árbitro debe estar presente y controlar las partidas. Esto significa que, en caso de que el árbitro observe una infracción, debe intervenir. No debe esperar una reclamación del oponente.
Ejemplo: un jugador toca una pieza y juega otra. El árbitro debe obligar al jugador a mover la pieza tocada, si es legal.

12.2 El árbitro deberá:

12.2.1 Garantizar el juego limpio.
12.2.2 Actuar en el mejor interés de la competición.
12.2.3 Asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego.
12.2.4 Asegurarse de que los jugadores no sean molestados.
12.2.5 Supervisar el desarrollo de la competición.
12.2.6 Tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.
12.2.7 Seguir las reglas o directrices anti trampas

El Árbitro debe tener cuidado de evitar cualquier tipo de trampas por parte de los jugadores.

12.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.

12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.

12.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

12.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las *Leyes del Ajedrez*. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj.

12.7 Si alguien observa una irregularidad, solo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

Si un espectador ve caer una bandera, o cualquier otra infracción, debe decírselo al árbitro. No deben decirlo a los jugadores.

12.8 Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

Nadie puede utilizar su móvil en la sala de juego ni en las áreas contiguas durante las partidas

12.9 El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones:

12.9.1 una advertencia;
12.9.2 aumentar el tiempo restante del adversario;
12.9.3 reducir el tiempo restante del infractor;
12.9.4 aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
12.9.5 reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
12.9.6 declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario)
12.9.7 una multa anunciada con antelación.
12.9.8 exclusión de una o más rondas,
12.9.9 la expulsión de la competición.

Estas sanciones aparecen aproximadamente en orden de severidad. Por ejemplo, el artículo 12.9.8 se pude utilizar con un jugador que llega bajo la influencia de bebidas alcohólicas, pero no perturba el desarrollo de la competición.
El artículo 12.9.9 puede aplicarse en cooperación con el organizador del evento.

APÉNDICES

A Ajedrez Rápido

A.1 Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos, pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.

Ejemplo 1: De acuerdo con las bases de un torneo, el control de tiempo es de 30 minutos para toda la partida más 30 segundos de incremento por cada jugada.
Es decir: para 60 movimientos tendríamos un tiempo total de 30 '+ (30 "x 60) = 30' +30 '= 60'.
De acuerdo con el artículo A1 de "Ajedrez Rápido" no se trata de una partida donde todos los movimientos de cada jugador deben ser completados en menos de 60 minutos y, en consecuencia, la partida se considerará como de ajedrez estándar.

Ejemplo 2: De acuerdo con las bases de un torneo, el control de tiempo es de 10 minutos para toda la partida más 5 segundos de incremento por cada jugada.
Es decir: para 60 movimientos tendríamos un tiempo total de 10 '+ (5 "x 60) = 10' +5 '= 15'. Por tanto, según el artículo A.1 una partida a este ritmo se considerará como de ajedrez rápido.

Al hacer estos cálculos, las partidas en la modalidad de demora se tratan de la misma forma.

A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos, pero no pierden sus derechos a reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.

Se les permite a los jugadores anotar los movimientos y pueden dejar de anotar cuando lo deseen. Los jugadores pueden reclamar tablas, sin planilla cuando juegan en tableros electrónicos. El árbitro, también puede aceptar o rechazar reclamaciones sin la base de una planilla, basándose en su observación.

A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:

A.3.1.1. Un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y

A.3.1.2. Cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.3.2 El jugador que está en juego puede solicitar en cualquier momento al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción al adversario.

En partidas de Ajedrez Rápido y Relámpago, En caso de que un jugador solicite al Árbitro que le muestre la planilla, no se parará el reloj.

Si se utilizan las reglas de competición, deben aplicarse a todas las rondas. Por ejemplo, no se pueden utilizar solo para la final.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

A.4.1 Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,

A.4.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.

A.4.1.2 No pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de ubicación incorrecta del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.

A.4.2 Si el árbitro observa una acción tipificada en el Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, actuará de acuerdo con el Artículo 7.5.5, siempre y cuando el adversario no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el adversario tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Si el adversario no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el adversario ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.

Significa que el jugador no pierde la partida con el primer movimiento ilegal, sino solo con el segundo, como en el ajedrez estándar. La penalización también es la misma que en el ajedrez estándar.

A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante *puede* detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.

En caso de que ambos relojes muestren la indicación 0.00, los jugadores no pueden presentar ninguna reclamación para ganar por tiempo, pero el Árbitro decidirá el resultado de la partida de acuerdo con la indicación de "-" que se muestra en uno de los relojes. El jugador cuyo reloj muestra esta indicación pierde la partida.

A.4.4 Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.

Si el árbitro va a una partida donde ambos reyes están en "jaque" y después de hacer el siguiente movimiento continua la misma situación, el árbitro declarara la partida tablas. Si con ese movimiento su rey deja de estar en "jaque" entonces la partida continuará con la siguiente jugada del oponente, ya que la nueva posición ya no es ilegal. Ningún movimiento ilegal puede ser reclamado por el oponente. Si el otro jugador continúa con su rey en "jaque" después de completar su próximo movimiento, el árbitro cantará jugada ilegal de ese jugador.

A.4.5 El árbitro también debe cantar una caída de bandera si la observa.

A.5 Las bases *del torneo* deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

B Ajedrez Relámpago

B.1 Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.

De acuerdo con las bases del torneo con un control de tiempo de 5 minutos para toda la partida más 5 segundos de incremento por cada jugada.
Es decir: para 60 movimientos que se pueden hacer 5 '+ (5'x 60) = 5' + 5 '= 10'.
De acuerdo con el art. B.1 corresponde a una partida de Ajedrez relámpago.

B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

B.3.1 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

B.3.1.1 Cada árbitro supervisa una partida y,

B.3.1.2 Cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

B.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla de la partida. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción al adversario.

Si se utilizan las reglas de competición, deben aplicarse a todas las rondas. No se pueden utilizar, por ejemplo, solo para la final.

En partidas de Ajedrez Rápido y Relámpago, En caso de que un jugador solicite al Árbitro que le muestre la planilla, no se parará el reloj.

B.4 De lo contrario *la partida* se regirá por las *Leyes de Ajedrez Rápido* como en *los art. A.2 y* A.4.

B.5 Las *bases del torneo* deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

C Notación Algebraica

La FIDE solo reconoce para sus propios torneos y encuentros un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico podrán no ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

C.1 En esta descripción, pieza significa cualquier pieza excepto un peón.

C.2 Cada pieza es indicada por una abreviatura. Es la primera letra, en mayúscula, de su nombre. Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.

C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.

C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Por ejemplo: los movimientos se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5.

C.5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para el Blanco y de derecha a izquierda para el Negro) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.

C.6 Las ocho filas (de abajo arriba para el Blanco y de arriba abajo para el Negro) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.

C.7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No hay ***necesidad de un*** guion entre ***nombre de pieza y casilla***. Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.
En el caso de peones, solo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.

Se acepta una forma más larga que contiene la casilla de salida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre

C.9.1 La abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y

C.9.2 La casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1. Véase también C10.

C.9.3 Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego puede insertarse una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, pudiéndose añadir la anotación “a.p.”. Ejemplo: exd6 a.p..

C.10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue:

C.10.1 Si ambas piezas están en la misma fila:

C.10.1.1 la abreviatura del nombre de la pieza,
C.10.1.2 la columna de la casilla de salida y
C.10.1.3 la casilla de llegada.

C.10.2 Si ambas piezas están en la misma columna:

C.10.2.1 la abreviatura del nombre de la pieza,
C.10.2.2 la fila de la casilla de salida y
C.10.2.3 la casilla de llegada.

C.10.3 Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método 1.

Ejemplos:

C.10.3.1 Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.

C.10.3.2 Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.

C.10.3.3 Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.

C.10.3.4 Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores pudiéndose insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3.

C.11 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, exf8C, b1A, g1T.

C.12 La oferta de tablas se anotará como (=).

C.13 Abreviaturas:

0-0	enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto).
0-0-0	enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo).
x	captura
+	jaque
++ o #	mate
a.p.	captura al paso

Las últimas cuatro son opcionales

Ejemplo de partida:

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p. Cxd6; 7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 Te8 11.Rb1(=).

O: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 ~~C~~Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

O: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5 6. e5xd6 a.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8 11. Rb1 (=)

D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

D.1 La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

D.1.1 un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros;
D.1.2 las casillas negras ligeramente elevadas;
D.1.3 un agujero de seguridad en cada casilla;
D.1.4 Los requisitos para las piezas son:

D.1.4.1 Cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;
D.1.4.2 Piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

D.2 El juego se regirá por las siguientes reglas:

D.2.1 Los movimientos se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se promocione un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:

A – Anna	E - Eva
B – Bella	F - Félix
C – Cesar	G - Gustav
D – David	H – Héctor

A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán:

1 -	eins	5 -	fuenf
2 -	zwei	6 -	sechs
3 -	drei	7 -	sieben
4 -	vier	8 -	acht

El enroque se anuncia “Lange Rochade” (en alemán para el enroque largo) y “Kurze Rochade” (en alemán para el enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

D.2.2 En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.

D.2.3 Se considerará un movimiento “realizado” cuando:

D.2.3.1 en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
D.2.3.2 una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto;
D.2.3.3 el movimiento ha sido anunciado.

D.2.4 Solo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.

D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.

D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. Deben poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual.
D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:

D.2.6.2.1 una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.

D.2.7 El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.

D.2.8 Un *lapsus linguae* en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.

D.2.9 Si en el trascurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas. Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento, pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

D.2.10 El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

D.2.10.1 Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.
D.2.10.2 Anunciar los movimientos de ambos jugadores.
D.2.10.3 Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).
D.2.10.4 Informar al discapacitado visual, solo a requerimiento de este, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores.
D.2.10.5 Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.
D.2.10.6 Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida.

D.2.11 Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visualmente emparejado con un jugador con discapacidad auditiva.

DIRECTRICES

Directrices I Aplazamiento de partidas

I.1.1 Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que "selle" su movimiento. El jugador debe anotar su movimiento de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, solo entonces, parará el reloj de ajedrez. Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su movimiento secreto. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su movimiento, el jugador realiza un movimiento sobre el tablero, debe anotar dicho movimiento en su planilla como su movimiento secreto.

I.1.2 Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado el movimiento secreto a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

I.2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:

I.2.1 los nombres de los jugadores;

I.2.2 la posición inmediatamente anterior al movimiento secreto;

I.2.3 el tiempo empleado por cada jugador;

I.2.4 el nombre del jugador que ha realizado el movimiento secreto;

I.2.5 el número del movimiento secreto;

I.2.6 la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;

I.2.7 la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.

I.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.

I.4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su movimiento, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el artículo 9.1.

I.5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior al movimiento secreto y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.

I.6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.

I.7 El sobre se abrirá solo cuando esté presente el jugador que debe responder al movimiento secreto.

I.8 Excepto en los casos mencionados en los artículos 5, 6.9 y 9.6, pierde la partida un jugador cuya anotación del movimiento secreto:

I.8.1 sea ambigua; o

I.8.2 esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien

I.8.3 resulte ser un movimiento ilegal.

I.9 Si a la hora acordada para la reanudación:

I.9.1 Está presente el jugador que tiene que responder al movimiento secreto, se abre el sobre, se ejecuta el movimiento secreto sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.

I.9.2 No está presente el jugador que tiene que responder al movimiento secreto, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta el movimiento secreto sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.

I.9.3 No está presente el jugador que selló su movimiento, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su movimiento en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su movimiento en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.

I.10 Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si el movimiento secreto acaba la partida, este resultado prevalecerá.

I.11 Si las bases de un torneo especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder al movimiento sellado pierde todo el tiempo que trascurre hasta que llega, a menos que las bases del torneo especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

I.12.1 Si se pierde el sobre que contiene el movimiento secreto, la partida continuará a partir de la posición aplazada y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los

relojes. El jugador que hizo el movimiento secreto ejecutará sobre el tablero el movimiento que declare ser el que selló.

I.12.2 Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva.

I.13 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primer movimiento, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa.

I.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación.

Directrices II Reglas de Ajedrez960

II.1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez ***normal***. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

II.2 Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:

II.2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.

II.2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.

II.2.3 Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

II.3 El enroque en Ajedrez960

II.3.1 El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez ***normal***, pues estas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.

II.3.2 Cómo enrocarse. En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:

II.3.2.1 Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.

II.3.2.2 Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.

II.3.2.3 Enroque por movimiento de rey: se mueve solo el rey.

II.3.2.4 Enroque por movimiento de torre: se mueve solo la torre.

II.3.2.5 Recomendaciones

II.3.2.5.1 Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.

II.3.2.5.2 Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez normal.

II.2.3.6 Aclaración:

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

II.2.3.7 Notas

II.2.3.7.1 Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.

II.2.3.7.2 En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).

II.2.3.7.3 En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.

II.2.3.7.4 Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.

II.2.3.7.5 En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez normal deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O-O-O 0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O 0-0) es posible que y/o h permanezcan ocupadas.

Directrices III Partidas sin incremento incluido Final a caída de bandera

III.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.

Ejemplo 1: Según las bases de un torneo, el control de tiempo es de 2 horas para 40 movimientos y luego 1 hora para el final de la partida. La última (1) hora se jugará de acuerdo con las reglas del final a caída de bandera.
Ejemplo 2: Según las bases de un torneo, el control de tiempo es de 2 horas para toda la partida. Esto significa que toda la partida se jugará de acuerdo con las reglas de juego de final a caída de bandera.

III.2.1 Las directrices que se indican a continuación sobre el último período de la partida, incluidos los finales a caída de bandera, solo se utilizarán en un evento si su uso se ha anunciado de antemano.

III.2.2 Estas directrices solo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.

III.3.1 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces

III.3.1.1 continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.

III.3.1.2 la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.

III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar un incremento adicional de 5 segundos por movimiento para ambos jugadores. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si esta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.

III.5 Si el artículo III.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12.1). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales

III.5.1 Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.

III.5.2 Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El

árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.

Esto significa que el Árbitro puede tomar la decisión de declarar una partida como tablas, incluso después de que se haya producido una caída de la bandera.
Esto requiere el uso de relojes digitales. Un control de tiempo con incremento es mucha mejor forma de acabar la partida.

III.5.3 Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.

III.6 Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:

III.6.1 Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida. Puede reclamar en base a que:

III.6.1.1 su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o

III.6.1.2 su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En III.6.1.1 el jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En III.6.1.2 el jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

III.6.2 La reclamación será remitida a un árbitro designado.

GLOSARIO DE TÉRMINOS DE LAS LEYES DEL AJEDREZ

El número después del término se refiere a la primera vez que aparece en las *Leyes*.

Abandono: 5.1.2. Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de jugar hasta recibir mate.

Ahogado: 5.2.1 Si el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez 960: Una variante del ajedrez donde las piezas de la fila trasera se configuran en una de las 960 posiciones distintas posibles

Ajedrez Rápido: A. Una partida donde el tiempo de reflexión de cada jugador es de más de 10 minutos, pero menos de 60.

Ajustar: Ver Compongo.

Al paso: 3.7.4.2. Ver este artículo para obtener una explicación. En la notación, a.p.

Analizar: 11.3. Cuando uno o más jugadores hacen movimientos en un tablero para tratar de determinar cuál es la mejor continuación.

Apelar: 11.10. Normalmente, un jugador tiene el derecho de apelar contra la decisión del árbitro o del organizador.

Aplazamiento: 8.1. En lugar de jugar la partida en una sesión, se detiene temporalmente y continúa posteriormente.

Árbitro: Prologo. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurar que se cumplan las reglas de una competición.

Área contigua: 12.8 sala adjunta a la sala de juego, que no es parte del área de juego. Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.

Área/zona de juego: 11.2. El lugar donde se juegan las partidas de una competición.

Asistente: 8.1. Una persona que puede ayudar al buen funcionamiento de la competición de varias formas.

Ataque: 3.1. Una pieza se dice que ataca a una pieza del oponente si la pieza puede efectuar una captura en esa casilla.

Bandera: 6.1. El dispositivo que muestra cuándo ha expirado un período de tiempo.

Bases del torneo: 6.7.1 En varios apartados de las *Leyes* hay opciones. Las bases del torneo deben indicar qué opciones se eligen.

Blanco: 2.1.1. Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas denominadas blancas. O 2. En mayúsculas, hace también referencia al jugador de las piezas blancas.

Blitz o Relámpago: Apéndice B una partida donde el tiempo de cada jugador es 10 minutos o menos.

Caída de bandera: 6.1. Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.

Capturar: 3.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente, esta se retira del tablero. Ver también 3.7.4.1 y 3.7.4.2. En la anotación x.

Casilla de promoción: 3.7.5.1 La casilla que alcanza un peón en la octava fila.

Cigarrillo electrónico: dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza e inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco.

Columna: 2.4. Una hilera vertical de ocho casillas del tablero.

Componer ("Compongo") 4.2. Avisar de que el jugador desea ajustar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

Contador de movimientos: 6.10.2. Un dispositivo del reloj que puede utilizarse para registrar el número de veces que el reloj ha sido presionado por cada jugador.

Control de tiempo: 1. La norma sobre el tiempo que tiene el jugador. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos, más 30 segundos de forma acumulativa desde el movimiento 1. O 2. De un jugador se dice que 'ha llegado al control de tiempo', si, por ejemplo, ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

De acuerdo con el Artículo 1.2. del Reglamento de Valoración de la FIDE: Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, éste será de, al menos, 30 movimientos.

Dama: Un peón en dama, significa promocionar un peón a dama
Deficiencia: Ver Discapacidad.
Diagonal: 2.4. Línea recta de casillas del mismo color que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente.

Discapacidad: 6.2.6. Condición, como por ejemplo invalidez física o mental, que se traduce en pérdida parcial o completa de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.

Discreción del árbitro: Hay aproximadamente 39 casos en las *Leyes*, donde el árbitro debe usar su buen juicio.

Enroque: 3.8.2. Un movimiento del rey y la torre. Vea el artículo. En ~~a~~notación 0-0 enroque en el flanco de rey, 0-0-0 enroque en el flanco de dama.

Espectadores: 11.4. Las personas que no sean árbitros o jugadores que están viendo las partidas. Esto incluye a los jugadores después de que sus partidas han terminado.

Explicación: 11.9. El jugador tiene derecho a obtener una explicación de las *Leyes*.

Fila: 2.4. Una hilera horizontal de ocho casillas del tablero.

Final a caída de bandera: Directrices III. La última parte de una partida en la que el jugador debe completar un número indeterminado de movimientos en un tiempo limitado.

Flanco de dama: 3.8.1 La mitad vertical del tablero en el que la dama se encuentra en el inicio de la partida.

Flanco de rey: 3.8ª. La mitad vertical del tablero en el que el rey se encuentra al comienzo de la partida.

Incremento: 6.1. Una cantidad de tiempo (de 2 a 60 segundos) que se añade desde el principio antes de cada movimiento del jugador. Esto puede ser en tanto en modo de retardo o en el modo acumulativo.

Intercambio: 3.7.5.3 Cuando un peón promociona. O 2. Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya y esta pieza es recapturada. O 3. Cuando un jugador ha perdido una torre y el otro ha perdido un alfil o caballo.

Intervenir: 12.7. Implicarse en algo que está sucediendo y que puede afectar al resultado.

Invalidez: Ver Discapacidad.

Jaque mate: 1.2. Cuando se ataca al rey y no se puede impedir la amenaza. En la notación ++ o #.

Jaque: 3.9. Cuando un rey es atacado por una o más de las piezas del oponente. En la notación +.

Juego de piezas de ajedrez: Las 32 piezas sobre el tablero de ajedrez.

Juego limpio: 12.2.1 Hacer justicia cuando el árbitro determina que las *Leyes* son inadecuadas o incompletas.

Juego sobre el tablero: Introducción. Las *Leyes* solo cubren este tipo de ajedrez, no internet, ni correspondencia, etc.

Movimiento ilegal: 3.10.1 Una posición o movimiento que es imposible debido a las *Leyes del Ajedrez*.

Movimiento secreto: Directrices I. Cuando se aplaza una partida y se sella su siguiente movimiento en un sobre.

Jugada/Jugar: 1.1. 1. 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos por cada jugador. O 2. Estar en juego se refiere al derecho del jugador para hacer el próximo movimiento. O 3. Mejor jugada del Blanco se refiere a la única jugada del Blanco.

De acuerdo con el Artículo 1.2. del Reglamento de Valoración de la FIDE: Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, éste será de, al menos, 30 movimientos.

Local de juego: 11.2. El único lugar al que los jugadores tienen acceso durante la partida.

Mate: Abreviatura de jaque mate.

Medios normales/Procedimientos normales: Directrices III.5 esforzarse para tratar de ganar, o bien, tener una posición tal que existe la posibilidad real de ganar la partida de forma diferente que por caída de bandera.

Modo acumulativo (Fischer): Cuando un jugador recibe una cantidad adicional de tiempo (a menudo 30 segundos) antes de cada movimiento.

Modo Bronstein: 6.3.2. Ver Modo de demora.
Modo de Fischer: Ver el modo acumulativo.
Modo de demora (Bronstein): 6.3.2 Ambos jugadores reciben un asignado "tiempo principal de reflexión". Cada jugador también recibe un "tiempo extra fijo" con cada movimiento. La cuenta atrás del tiempo principal de reflexión solo comienza después de que haya transcurrido el tiempo extra fijo. Siempre y cuando el jugador presione su reloj antes de consumir el tiempo extra fijo, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de la proporción de tiempo extra fijo utilizado.

Monitor: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición del tablero.

Movimiento completado: 6.2.1 Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego se presiona su reloj.

Movimiento legal: Véase el artículo 3.10.1

Negro: 2.2.1. Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas de color negro. 2. Con mayúsculas, esto también hace referencia al jugador de las piezas negras.

Notación algebraica: 8.1. Registro de los movimientos utilizando a-h y 1-8 en el tablero de 8x8.

Oferta de tablas: 9.1.2. Cuando un jugador ofrece tablas al oponente. Esto se indica en la planilla con el símbolo (=).

Organizador. 8.3. La persona responsable del lugar de celebración, fechas, premios, invitaciones, formato de la competición, etc.

Pantalla: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición en el tablero.

Partida estándar: Directrices III.2.2. Cuando el tiempo para cada jugador es al menos de 60 minutos.

Período de tiempo: 8.6 Una parte del juego donde los jugadores deben completar una serie de movimientos o todos los movimientos en un tiempo determinado.

Pieza menor. Alfil o caballo.

Pieza tocada: 4.3. Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.

Pieza: 2. 1. Una de las 32 figuras sobre el tablero. O 2. Una dama, torre, alfil o caballo.

Planilla: 8.1. Una hoja de papel con espacios para escribir los movimientos. También puede ser electrónica.

Posición muerta: 5.2.2. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales

Promoción: 3.7.5.3 Cuando un peón alcanza la octava fila y se sustituye por una reina, torre, alfil o caballo del mismo color.

Pulsar el reloj: 6.2.1 El acto de accionar el botón o palanca en un reloj de ajedrez para que se detenga el reloj del jugador y comience a funcionar el de su oponente.

Puntos: 10. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, ½ punto por empate, 0 por una derrota. Una alternativa es 3 por victoria, 1 por empate, 0 por derrota.

Realizado: 1.1. Un movimiento se dice que ha sido realizado cuando la pieza ha sido movida a su nueva casilla, la mano ha dejado la pieza y la pieza capturada, si la hay, se ha retirado del tablero.

Reclamar: 6.8. El jugador puede reclamar al árbitro en diversas circunstancias.

Regla de los 50 movimientos: 5.3.2 Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

Regla de los 75 movimientos: 9.6.2 La partida es tablas si los últimos 75 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

Reloj de ajedrez: 6.1. Un reloj con dos indicadores de tiempo conectados entre sí.

Reloj: 6.1. Uno de los dos indicadores de tiempo.

Renuncia: 4.8. 1. Perder el derecho de hacer una reclamación o movimiento. O 2. Perder una partida debido a una infracción de las *Leyes*.

Repetición: 5.3.1.1. Un jugador puede reclamar tablas si se produce la misma posición tres veces. 2. La partida es tablas si se produce la misma posición en cinco ocasiones.

Resultados: 8.7. Por lo general, el resultado es 1-0, 0-1 o ½-½. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (artículo 11.10), o que uno puntúe ½y el otro 0 (artículo 12.3b). Para las partidas sin jugar las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (Ambos jugadores pierden por incomparecencia).

Salas de descanso: 11.2. Aseos, también la habitación de descanso en el Campeonato Mundial, donde los jugadores pueden relajarse.

Sanciones: 12.3. El árbitro puede aplicar sanciones que se enumeran en el art. 12.9 por orden ascendente de gravedad.

Supervisar: 12.2.5. Inspeccionar o controlar.

Tablas: 5.2. Cuando la partida acaba sin victoria de ninguno de los jugadores.

Tablero de ajedrez: 1.1. Un cuadrado de 8x8 como en 2.1.

Tablero de demostración: 6.13. Pantalla que indica la posición del tablero donde las piezas se mueven manualmente.

Tablero: 2.4. Tablero de ajedrez.

Teléfono celular: Ver Teléfono móvil.

Teléfono móvil: 11.3.2 Teléfono celular.

Este dispositivo no solo puede recibir mensajes de texto y audio, sino que también puede tener instalados motores de ajedrez que permiten a los jugadores analizar partidas. Otros dispositivos que se pueden usar para hacer trampa incluyen relojes inteligentes, dispositivos de fitness (por ejemplo, Fitbit) e incluso algunos bolígrafos.

Tiempo de incomparecencia: 6.7 El tiempo especificado en que un jugador puede llegar tarde sin perder por incomparecencia.

Tolerancia cero: 6.7.1. Cuando un jugador tiene que llegar al tablero antes del inicio de la sesión.

Vertical: 2.4. La octava fila es considera a menudo como la zona más alta de un tablero de ajedrez. Así, cada columna se conoce como “vertical”.

CAPITULO III

DIRECTRICES ANTI-TRAMPAS PARA LOS ÁRBITROS

(Estas directrices se incluirán en los temarios y se impartirán en todos los talleres, seminarios de Árbitro FIDE y cursos de Árbitros Internacionales y Árbitros FIDE).

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE que han entrado en vigor el 1 de julio 2014, introdujeron nuevas disposiciones contra las trampas. En concreto:

12.2 El Árbitro deberá:

12.2.1 garantizar el juego limpio.

12.2.7 Seguir las reglas y directrices anti trampas

Esto significa que es el deber del árbitro evitar que los jugadores hagan trampas.

Las leyes también prohíben explícitamente los dispositivos electrónicos:

11.3.1 Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.

11.3.2.1 Durante la partida está prohibido que un jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego.

Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro.

11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave.

11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y cuerpo en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que este. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.

Los organizadores del torneo también son libres de introducir sus propias normas y condiciones para sus eventos, siempre y cuando estén de acuerdo con las Leyes del Ajedrez.

Recomendaciones para árbitros

La adopción de las regulaciones de ACC requerirá un esfuerzo sustancial para la FIDE y sus árbitros. En particular, el papel de los árbitros en el ajedrez deberá replantearse, y el resultado será el producto de una estrecha colaboración entre el CAC y la Comisión de Árbitros.

A. Formación Continua

La ACC considera que la Formación Continua es deseable para todos los árbitros con titulación FIDE. A medio plazo, la ACC, junto con la Comisión de Árbitros, debería organizar sesiones de formación anti-trampas especiales dirigidas a los árbitros FIDE. La ACC recomienda a la Comisión de Árbitros solo elevar la clasificación de los árbitros que han completado la Formación Anti-Trampas, como parte de la formación regular de los árbitros o a través de cursos especiales. Esta formación es vital para la aplicación exitosa de las regulaciones anti-trampas.

B. Recomendaciones iniciales

Mientras se espera que se desarrolle el nuevo sistema de formación, la ACC desea emitir las siguientes recomendaciones iniciales para árbitros. Se debe entender que, si un árbitro siente la necesidad de apoyo por parte de la ACC, se recomienda encarecidamente que él/ella se ponga en contacto con la Comisión para obtener asesoramiento acerca de una situación particular.

1. Cómo se pueden producir violaciones de la normativa anti-trampas durante la partida:

- Un árbitro debe saber reconocer los comportamientos y los dispositivos involucrados en casos pasados. La definición de las trampas de acuerdo con el artículo 11.3.1 de las Leyes del Ajedrez incluye o

    i) aceptando de la información de otra persona (espectador, capitán, compañero de equipo, etc.); y,o
    ii) obteniendo información de cualquier fuente de información o comunicación (como libros, apuntes, etc., o cualquier dispositivo electrónico). Es deber del árbitro cuidarse de situaciones que puedan conducir a sospechas de trampas durante toda la duración de la ronda.

- El uso de un teléfono móvil escondido en un bolsillo está prohibido de acuerdo con el artículo 11.3.b de las Leyes del Ajedrez. Para encontrar los teléfonos móviles ocultos y otros dispositivos electrónicos es muy recomendable el uso de detectores de metales manuales y otros equipos (véase el anexo D) en todos los torneos. Los Árbitros deben actuar con cautela y delicadeza cuando pidan y realicen una verificación con detectores de metales manuales. Si un detector de metales da una señal es importante aclarar la razón, si es necesario mediante una inspección del jugador y sus pertenencias como se describe en el artículo 11.3.b de las Leyes del Ajedrez.

2. Precauciones aplicables:

- El árbitro debe tener un control discreto de los jugadores que están saliendo de la zona de juego muy a menudo, por su contacto con otros jugadores, espectadores y demás personas, según el artículo 12 de las Leyes del Ajedrez.

- El árbitro debe ser consciente de que en algunos casos un jugador puede obtener información a través de un tercero. El árbitro debe evitar cualquier contacto entre los jugadores y los espectadores como hablar y/o dar/recibir señales.

- El árbitro no debe tolerar el uso de programas de ajedrez en el recinto de juego. Si se comprueba que un jugador o espectador está utilizando un programa de ajedrez en la zona de juego, se exige una acción inmediata en conjunto con el árbitro principal.

- Los organizadores tienen la libertad de asignar árbitros adicionales para la tarea específica de prevención de trampas.

- Durante un torneo, se recomienda al árbitro utilizar la herramienta de detección de la FIDE con archivos PGN, ya que la herramienta puede identificar casos que requieren atención adicional o, con mayor probabilidad, demostrar que un jugador no es considerado sospechoso en base a sus partidas.

Se pretende que esta herramienta de evaluación esté disponible para todos los árbitros principales. Esta todavía no ocurre, pero cualquier árbitro con sospechas sobre un jugador debe comunicarse de inmediato con la Comisión de Juego Limpio (fair play).
Ha habido casos en los que un jugador ha sido acusado de recibir ayuda externa.
En algunos de estos casos, en lugar del jugador acusado de jugar a un nivel superior al esperado, han sido los oponentes los que han jugado por debajo de su mejor nivel. Poner las partidas en un motor de ajedrez puede determinar si se necesita más investigación, sin embargo, podría no usarse como conclusión definitiva de trampa.

3. Investigación de partidas para la precaución y la información:

- Durante un torneo, se recomienda al árbitro compilar las partidas en formato PGN y someterlos a la herramienta de detección de la FIDE. Como se destacó anteriormente, la prueba de detección no es una prueba de trampas y no da ningún juicio estadístico, pero es útil disponer de su información de antemano en caso de que se manifiesten sospechas o se estén preparando dichas situaciones.

- En las primeras rondas (como las partidas 1-3 de un evento de 9 rondas) siempre habrá valores atípicos debido a que el número total de movimientos relevantes es pequeño, pero cualquier jugador tramposo es probable que esté entre ellos.

- Sin embargo, en las últimas rondas, un valor atípico persistente puede ser motivo de contacto con la ACC, pidiendo una prueba estadística completa, y acciones "discretas", como el aumento

de la vigilancia del jugador. Ver el Apéndice C para más información sobre la detección y los procedimientos de prueba completa e interpretación.

4. Cómo proceder con un comportamiento sospechoso:

- En caso de comportamiento sospechoso, el árbitro debe seguir siempre el jugador en su salida del recinto de juego (al bar, aseos, zona de fumadores, etc.), con el fin de evitar cualquier contacto del jugador con otras personas y cualquier uso de fuentes externas de información o comunicación.

- En varios casos, ha habido uso de teléfonos móviles en el aseo. Por lo tanto, el árbitro debe tener en cuenta la frecuencia con la que un jugador sale de la zona de juego y si esto es significativo, tomar las medidas adecuadas tratando de averiguar la razón. Además, el árbitro debe considerar la implementación de los procedimientos descritos en el punto 5.

> *Muchos torneos usarán escáneres de mano para evaluar a los jugadores que regresan de los baños. Esto descubrirá a los jugadores que llevan teléfonos, pero no descubrirá a un jugador que haya ocultado un teléfono. Es sospechoso si los jugadores, en las visitas al baño, visitan siempre el mismo cubículo.*
> *Tal comportamiento puede considerarse que vale la pena ser investigando. Si un jugador está frecuentemente ausente del tablero, el árbitro debe anotar el número del movimiento. Si se demuestra que los movimientos posteriores a una ausencia tienen una alta correlación con los movimientos recomendados por la computadora, esto puede ayudar a construir un caso contra el jugador.*

5. Cómo proceder con el nuevo artículo 11.3 de las Leyes del Ajedrez:

- El árbitro puede requerir al jugador para que su ropa, bolsas, u otros artículos sean inspeccionados, en privado. El árbitro, o una persona autorizada por el árbitro, deberá inspeccionar el jugador y deberá ser del mismo sexo que el jugador.

> *Dichos registros son ilegales en algunos países. Los árbitros no deben participar en ningún procedimiento de este tipo (fair play) que vaya en contra de las leyes del país.*

- Por lo general, el árbitro inspeccionará un jugador como se describe en el artículo 11.3.b de las Leyes del Ajedrez solo en caso de sospecha de violación de las normas anti-trampas o después de recibir una Reclamación Oficial durante el Torneo (ver Sección 3), pero solo después de llegar a la conclusión de que la queja no es manifiestamente infundada. Si el árbitro decide hacer una inspección sean cuales sean sus razones, no es necesario darle al jugador una razón especial. El árbitro, y cualquier otra persona que realice la inspección, deben estar tranquilos, educados y discretos. La inspección de un jugador debería llevarse a cabo en una habitación separada, de nuevo por una persona del mismo sexo. Solo esta persona, el jugador, y un testigo (también del mismo sexo) pueden tener acceso a esta sala durante la inspección. El jugador tiene derecho a seleccionar un segundo testigo de su propia elección (de cualquier sexo).

Si no hay una cuestión de urgencia, la inspección de un jugador y sus pertenencias deberían llevarse a cabo generalmente antes o inmediatamente después de la final de la partida. Aun así, el árbitro debe ser consciente de que es posible ocultar los dispositivos electrónicos en algún lugar dentro o cerca del recinto de juego, como también dárselos a un tercero poco antes del final de la partida. El árbitro también tiene el derecho de examinar a un jugador que ha abandonado el recinto de juego durante una partida, o a petición de un jugador que presentó una reclamación durante el torneo, pero solo una vez durante la ronda.

Solo si la sospecha de hacer trampa es abrumadora y / o hay una razón muy sólida para creer que la evidencia será destruida antes del final de la partida, se debe examinar a un jugador durante la partida. Si el jugador es inocente, la molestia causada lo habrá desconcentrado y puede afectar su rendimiento en el resto de la partida.

- Si un jugador se niega a ser inspeccionado, se aconseja que el árbitro le explique las reglas con calma. Si el jugador todavía se niega, él/ella recibirá una advertencia. Si el jugador todavía se niega a someterse a una inspección, perderá la partida y se verá imposibilitado de continuar jugando en el torneo.

Si un jugador rechaza ser examinado, esto no es prueba de trampa. El jugador debe ser retirado del torneo por negarse a seguir las Leyes y la FIDE debe ser informada del incidente.

- Si se considera que se van a realizar inspecciones aleatorias, deberán anunciarse en las bases del torneo de antemano.

6. Cómo proceder con las acusaciones:

- El procedimiento para el manejo de las acusaciones se describe en la Sección 3 de la Parte A. Si alguna persona con identificación FIDE presenta una acusación de violación de la normativa anti-trampas, el árbitro debe pedirle que rellene un Formulario de Reclamación oficial durante el Torneo. En caso de rechazo, el árbitro deberá hacer una observación en el informe del torneo y anotar el nombre de la persona que ha presentado una acusación de violación de la normativa anti-trampas. En este caso el jugador acusado no deberá ser informado por el árbitro. Un árbitro que recibe una reclamación durante el Torneo podrá informar al jugador acusado después de la final de su partida, y pedirle sus comentarios.

Cualquier acusación hecha debe ser tratada seriamente e investigada a fondo.
Se le debe decir al jugador que presenta la queja y que no le cuente a nadie más sus sospechas, ya que eso podría contaminar cualquier evidencia, por ejemplo: se podría comunicar al sospechoso que lo estaban vigilando.
Es aceptable que un árbitro pregunte a los jugadores si han visto algo que les preocupa.
NO es aceptable que el árbitro pregunte a los jugadores si han visto al Jugador X hacer algo sospechoso.
Cualquier pregunta hecha a otros jugadores no debe identificar al sospechoso.

- El árbitro debe describir en el informe del torneo cualquier reclamación o inspección, indicando el resultado de cada acción.

7. Cómo proceder con acusaciones falsas:

- En caso de una acusación falsa por parte de un jugador, el árbitro deberá sancionarlo conforme al artículo 12.2 de las Leyes del Ajedrez. Para consultar procedimientos adicionales, véase la Sección 3, Parte A.

Si un jugador tiene sospechas sobre otro jugador y no comparte esa opinión con otros jugadores, entonces no se debe tomar ninguna medida contra el jugador que hace la acusación. Cuando la acusación es maliciosa/malintencionada o se comparte con otros jugadores, especialmente cuando se busca una venganza, el jugador que hace las acusaciones debe ser castigado severamente e informado a la FIDE.

NOTAS DEL PROFESOR KEN REGAN SOBRE LA APLICACIÓN DE LA EVIDENCIA ESTADÍSTICA

Esta sección no forma parte del Handbook de la FIDE. Se aplica tanto a los eventos sobre el tablero como a los eventos en línea.

Lo que sigue a continuación está relacionado con esta parte de la idea general.

Uso de estadísticas:

1. Indicación exclusiva para el árbitro
2. Apoyo de la evidencia física
3. Aplicación de sanciones por desviaciones inexplicables (1 a 60 años)

I. Propósitos de los resultados estadísticos

El comité propone que el análisis estadístico de los movimientos en las partidas se aplique de tres formas diferentes:

1. Durante las competiciones, cuando las pruebas indican una anomalía potencial, puede dar una indicación a los árbitros para que vigilen a ciertos jugadores más de cerca.

2. Durante o después de las competiciones, puede respaldar la evidencia física u observacional que acompaña a una queja.

3. Solo con resultados muy altos, puede ser evidencia primaria --- para consideración y posible juicio por una oficina central después del evento.

II. Pruebas estadísticas

Se pueden analizar varios parámetros: coincidencia con el mejor movimiento de una computadora (llamado MM por "move-matching"), error promedio por movimiento (AE) y variantes que implican movimientos empatados con el mejor movimiento (TT) o con los 3 mejores movimientos (T3). Hay dos tipos de pruebas de análisis estadístico de partidas y dan diferentes tipos de resultados.

1. Una "prueba rápida" ejecuta un archivo completo de partidas para buscar posibles anomalías. Para esta prueba se puede utilizar cualquier motor potente. Según los procedimientos actuales, un servidor web estándar de 16 núcleos puede procesar una media de 5 a 7 partidas por núcleo de procesador por hora. Por lo tanto, utilizando 2 núcleos (de servidor o portátil), se pueden procesar de 100 a 140 partidas en 10 horas. Sin embargo, los resultados de la prueba rápida solo se pueden utilizar para el propósito I.1, es decir, dar indicios.

2. Una "prueba completa" usa el modo Multi-PV para obtener valores fiables para todos los movimientos disponibles en una posición, y sus resultados se pueden usar para todos los propósitos. Sin embargo, actualmente se tardan de 4 a 8 horas por núcleo por partida. El comité está evaluando las posibilidades de poder hacer esto posible en tiempo real, al menos para los primeros tableros, mientras está en marcha una competición. Sin embargo, para el propósito I.3,

el comité considera que se debe realizar una segunda prueba independiente después de la competición.

El resultado de una prueba completa se expresa como una puntuación z, que es un múltiplo de una desviación estándar "normal". Se han sugerido algunos umbrales específicos para ajedrez más simples, como "70% de coincidencia", pero no funcionan. Una puntuación z corresponde a las probabilidades en contra de una desviación de aquella o mayor magnitud que ocurran "por casualidad". Por costumbre común la puntuación z mínima considerada "significativa" es 2.00, que corresponde a una probabilidad de 43 contra 1.

III. Tipos de acciones del árbitro

Los resultados estadísticos pueden ayudar a los árbitros a decidir qué acciones tomar, y cuáles no tomar, antes de que suceda una queja formal.

1. Las acciones discretas son aquellas que, idealmente, no son notadas por los jugadores ni por ningún jugador en especial. Pueden incluir observación intensificada (mientras que no sea obvio que se está observando a un jugador en particular), el uso de equipo de detección silencioso de tipo EF, monitoreo de una cámara, etc. La consulta en privado y el envío de partidas para una prueba completa también se cuentan como discretos.

2. Las acciones de "Alerta Naranja" aún no revelan a un jugador específico como objetivo, pero ponen a todo el torneo en alerta aumentada. Estos pueden incluir la introducción de un control de detección en la entrada de jugadores para una ronda en particular, el retraso de la retransmisión de movimientos para dicha ronda, el aumento de controles en el acto "aleatorios", la restricción de los movimientos de espectadores y jugadores y una vigilancia general incrementada, que es obvia.

3. Las acciones intrusivas incluyen peticiones para entrevistar o examinar jugadores específicos, o vigilancia que los señale obviamente, o acciones contra espectadores específicos.

IV. Instrucciones para usar la evidencia estadística

Si hay una queja formal contra un jugador específico, entonces ya es una situación "intrusiva". Y si ya hay evidencia física u observacional de que alguien hace trampas, es el mismo tipo de situación. Por tanto, esta sección trata de casos en los que la única información es estadística. Los principios fundamentales son:

1. Cualquier acción intrusiva requiere tener una prueba completa con una puntuación z.

2. Si todos los jugadores eran iguales antes del torneo, entonces la puntuación z debería ser de al menos 3,00 para justificar una acción intrusiva.

3. Si un jugador fue señalado expresamente antes del torneo, entonces se puede aplicar el umbral estándar cortes de 2,00, solo para este jugador.

4. Los resultados de la prueba rápida se pueden utilizar para acciones discretas y de "alerta naranja".

5. En ningún caso se está usando 3,00 como única base para juzgar a un jugador, como se detalla a continuación, se debería requerir al menos 4,50, quizás más seguro 4,75 o 5,00. Tampoco es una "acusación", es simplemente una "justificación" para acciones adicionales en el lugar del evento.

No tenemos una regla cuantitativa para los resultados de las pruebas rápidas; los ejemplos siguientes y el conocimiento general de las desviaciones ("Ley de Littlewood") pueden alertar el sentido común del árbitro. Una idea razonable es utilizar el 70% de coincidencia para 2800 de Elo y restar 1,5% por cada 100 puntos de Elo, de modo que, por ejemplo, el 64% de coincidencia podría considerarse inusual para un jugador de 2400, el 61% para uno de 2200, y así sucesivamente. (Estos números añaden un 12% a un ajuste lineal de los porcentajes de coincidencia reales que se muestran en el documento de Regan-Haworth en la conferencia AAAI 2011). Sin embargo, las partidas del jugador pueden variar por causa de movimientos "forzados", por lo que la verdadera naturaleza de la desviación es mostrada solo por la prueba completa.

El umbral z = 3,00 es apropiado para torneos de alrededor de 50 a 150 jugadores, que son la mayoría de los torneos abiertos. Para más jugadores, debería haber un umbral algo más alto, como 3.30 (que es una probabilidad de 2.000 contra 1) hasta para 400 jugadores, de modo que las probabilidades sean no menos de 5 veces el número de jugadores.

Un ejemplo de cómo se puede desarrollar este procedimiento es:

1. La prueba rápida indica una anomalía potencial después de 2 o 3 rondas.

2. La prueba completa da puntuaciones z superiores a 2,00 a partir de la ronda 4, subiendo a 3,00 en la ronda 6 o 7.

3. Se toman acciones adicionales de modo discreto desde la ronda 4, luego de manera intrusiva en la ronda 6 o 7.

4. La acción intrusiva puede producir evidencia física u observacional, lo que a su vez hace que z = 3.00 sea suficiente para contar como evidencia fuerte que ayude para enjuiciar.

V. Proceso aparte de la evidencia observacional

Cuando no hay evidencia observacional, incluso después de acciones intrusivas, el Comité recomienda que:

1. Se debería ignorar una puntuación z por debajo de 4,00. Tal desviación se espera que debería suceder de forma natural más de una vez cada seis meses. Puedes suponer que esto ha sucedido precisamente en tu torneo.

2. Una puntuación superior a 4,00 puede ser motivo para continuar con las dudas y posibles investigaciones privadas.

3. Una puntuación superior a 4,50, que se espera sólo una vez cada seis años, puede ser motivo para abrir un procedimiento público. Este umbral puede situarse de forma más conservadora en 4,75 (una vez cada 20 años) o 5,00 (una vez cada 70 años).

   El punto 3 está todavía en debate. En un sentido más amplio, el Comité reconoce que no hay un sistema perfecto, y asegurar el 99 por ciento puede implicar un error del 1 por ciento, pero el alto precio a pagar en dignidad es un factor de mayor calado cuando la única evidencia es

estadística. Sin embargo, en el pasado con puntuaciones z tan altas e incluso más bajas, otros jugadores o terceros se han percatado y han aireado comentarios en público de todo tipo, por lo que la situación se convierte en equivalente a una queja.

VI. Instrucciones para considerar las quejas

La posición es que imponer un nivel alto para un posible denunciante educará al público sobre las desviaciones "normales" y prevendrá los casos de caza de brujas.

1. El árbitro no admitirá una queja a menos que y hasta que se haga por escrito, esté firmada por el denunciante y cumpla con el siguiente punto, si corresponde.

2. Si en una queja se menciona la coincidencia de movimientos con un motor, entonces existen varios requisitos adicionales para el reclamante.

   a) El reclamante debe especificar el procedimiento utilizado para obtener los resultados de coincidencia de movimientos, incluida la versión del motor utilizada, la configuración del motor, incluyendo el tamaño de la tabla hash, el número de PV y la GUI y la plataforma utilizada.

   b) El procedimiento de análisis de movimientos debe ser ordinario, para que otros puedan realizar las mismas pruebas.

   c) El reclamante debe dar los rangos de movimientos probados para cada partida, la base lógica del rango (por ejemplo, movimientos desde la novedad hasta una ventaja abrumadora, o una fase crítica en la partida) y el número de coincidencias obtenidas. Una reclamación como "10 movimientos seguidos coincidentes" debe especificar qué movimientos.

Si el árbitro recibe una queja presentada en privado que no cumple con estos requisitos, entonces el árbitro puede informar a la persona de estos requisitos e invitarle a una revisión y reemisión. Esto no se considerará un incumplimiento por parte del reclamante. Sin embargo, se considerará una infracción hacer pública una denuncia que no cumpla con estos requisitos.

VII. Instrucciones para evaluar quejas

Una denuncia se evaluará de la misma forma ya sea si:

- La hace un oponente del jugador acusado, por ejemplo, después de haber testeado su partida;
- La hace un tercero --- otro jugador o un observador;
- La presenta el árbitro (o la Comisión) basándose en los procedimientos anteriores.

La tercera opción deja claro que los criterios para actuar y evaluar la denuncia deben ser los mismos que se describen anteriormente:

- Si la queja contiene evidencia del análisis de movimientos solamente, entonces puede ser motivo para hacer una prueba completa de las partidas. Sin embargo, no se deben tomar medidas intrusivas a partir de una queja de este tipo sin la puntuación z de la prueba completa. Como se indicó anteriormente, la puntuación z debe ser de al menos 3,00 si el jugador acusado no fue señalado antes del inicio del evento, y al menos 2,00 en todos los casos.

- Si incluye evidencia observacional, entonces puede ser motivo de acción intrusiva, teniendo en consideración la ayuda de los resultados estadísticos.

  Se debe desestimar una queja si no cumple con los criterios anteriores. También hay dos formas en que se puede desestimar una queja incluso si incluye evidencia observacional:

- Las puntuaciones z de todas las pruebas están por debajo de 2,00.

- La “Valoración del rendimiento intrínseco” (IPR) calculado por la prueba completa no es apreciablemente más alto que la valoración del jugador.

Este último ha sido fundamental para varias “exoneraciones estadísticas” que han llevado a la concesión de premios retrasados. En otro caso, el IPR de una persona que empató en primer lugar fue 70 puntos Elo más bajo que su valoración, mientras que el IPR de los movimientos de sus oponentes fue varios cientos de puntos más bajo. La lógica es que incluso si un jugador estuviera haciendo trampa en (digamos) 2 o 3 movimientos por partida, obteniendo un valor de Elo superior a 3000 en esos movimientos, el IPR en todos los demás movimientos tendría que ser cien puntos más bajo, lo cual no tiene sentido. En tal caso, el árbitro debería ser más crítico con las reclamaciones por comportamiento reflejadas en la queja; por ejemplo, es posible que el jugador simplemente haya estado saliendo a fumar.

VIII. Juicios in situ y pasos posteriores

1. Bajo ninguna circunstancia se realizará una descalificación “en el momento” basándose únicamente en evidencia estadística. Como se señaló anteriormente, las puntuaciones z extremas en ausencia de evidencia observacional deben remitirse al comité central para que se realicen pruebas independientes; esto también refleja el principio de separar el proceso de la acusación.

2. El propósito de las acciones intrusivas tomadas en el momento es determinar si se han violado las leyes del ajedrez. Eso, y solo eso, puede ser motivo de descalificación mientras se desarrolla un torneo.

3. Si se demuestra una infracción durante o después de un torneo, el caso puede ser remitido al Comité de Ética para una revisión adicional y una posible sanción.

[Esto todavía deja algo "oscuro", como quejas creíbles que no se resuelven en el momento, pero esas cosas pueden ser simplemente "dudas".]

CAPITULO IV

TIPOS DE TORNEOS.

Este capitulo no forma parte del Hanbook de la Fide

Para establecer los emparejamientos de un torneo de ajedrez se pueden usar los siguientes sistemas:

1. Sistema Round-Robin

En un torneo por sistema Round-Robin todos los jugadores juegan entre sí. Por lo tanto, el número de rondas es el número de participantes menos uno, en caso de un número par de jugadores. Si el número de participantes es impar, el número de rondas es igual al número de jugadores.

Normalmente, se usan las tablas Berger para establecer los emparejamientos ***y colores*** de cada ronda:

Si el número de jugadores es impar, entonces el jugador que se suponía iba a jugar contra el último jugador tiene descanso en cada ronda.

Ejemplo: en un torneo de 9 jugadores, se utilizan las tablas Berger para 10 jugadores sin asignar el número 10.
Los jugadores que jugarían con el numero 10 reciben un descanso de 0 puntos en esa ronda.
Las tablas Berger lo hacen de esta manera para garantizar que todos los jugadores tengan el mismo número de blancas y negras.
Cuando hay un número par de jugadores, la primera mitad (1-5 en este caso) obtiene unas blancas más que los jugadores de la segunda mitad (6-10).
Esta es una razón por la cual un Round Robin NO debería tener a los jugadores organizados en orden de fuerza.

El mejor Sistema para los jugadores es un torneo Round-Robin a doble vuelta, porque en dicho sistema todos los jugadores deben jugar dos partidas con cada oponente, una con las piezas blancas y otra con las piezas negras. Pero, fundamentalmente, si no hay tiempo suficiente para hacerlo se deben usar otros sistemas.

Un ejemplo de una tabla cruzada de clasificación final de un Torneo Round Robin a doble vuelta:

2009 China (Nanjing) Pearl Spring Chess Tournament
Final Ranking crosstable after 10 Rounds

Rk.		Name	Rtg	FED	1	2	3	4	5	6	Pts.	TB1	TB2	TB3
1	GM	CARLSEN MAGNUS	2772	NOR	***	1 ½	½ 1	1 1	1 ½	1 ½	8	6	0	35
2	GM	TOPALOV VESELIN	2813	BUL	0 ½	***	½ ½	½ 1	½ ½	½ 1	6	2	0	24,5
3	GM	WANG YUE	2736	CHN	½ 0	½ ½	***	½ ½	½ ½	½ ½	5	0	0	21,5
4	GM	JAKOVENKO DMITRY	2742	RUS	0 0	½ 0	½ ½	***	½ 1	½ ½	4	1	0	17,3
5	GM	RADJABOV TEIMOUR	2757	AZE	0 ½	½ ½	½ ½	½ 0	***	½ ½	4	0	1	20
6	GM	LEKO PETER	2762	HUN	0 ½	½ 0	½ ½	½ ½	½ ½	***	4	0	1	19,3

Emparejamientos completos según rondas.

3-4 jugadores

R1	R3	R2
1 - 4	2 – 4	4 – 3
2 – 3	3 - 1	1 – 2

5-6 jugadores

R1	R4	R2	R5	R3
1 – 6	6 – 5	6 – 4	3 – 6	2 – 6
2 – 5	1 – 4	5 – 3	4 – 2	3 – 1
3 – 4	2 – 3	1 – 2	5 - 1	4 – 5

7-8 jugadores

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7
1 – 8	8 – 5	2 – 8	8 – 6	3 – 8	8 – 7	4 – 8
2 – 7	6 – 4	3 – 1	7 – 5	4 – 2	1 – 6	5 – 3
3 – 6	7 – 3	4 – 7	1 – 4	5 – 1	2 – 5	6 – 2
4 – 5	1 – 2	5 – 6	2 – 3	6 – 7	3 – 4	7 – 1

9-10 jugadores

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9
1-10	10-6	2-10	10-7	3-10	10-8	4-10	10-9	5-10
2-9	7-5	3-1	8-6	4-2	9-7	5-3	1-8	6-4
3-8	8-4	4-9	9-5	5-1	1-6	6-2	2-7	7-3
4-7	9-3	5-8	1-4	6-9	2-5	7-1	3-6	8-2
5-6	1-2	6-7	2-3	7-8	3-4	8-9	4-5	9-1

11-12 jugadores

R1	R1	R2	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11
1-12	12-7	2-12	12-8	3-12	12-9	4-12	12-	5-12	12-	6-12
2-11	8-6	3-1	9-7	4-2	10-8	5-3	11-9	6-4	1-10	7-4
3-10	9-5	4-11	10-6	1-5	11-7	6-2	1-8	7-3	2-9	8-4
4-9	10-4	5-10	11-5	6-11	1-6	7-1	2-7	8-2	3-8	9-3
5-8	11-3	6-9	1-4	7-10	2-5	8-11	3-6	9-1	4-7	10-2
6-7	1-2	7-8	2-3	8-9	3-4	9-10	4-5	10-	5-6	11-1

13-14 jugadores

R1	R2	R3	R4	R5	R6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13
1-14	14-8	2-14	14-9	3-14	14-	4-14	14-	5-24	14-	6-14	14-	7-14
2-13	9-7	3-1	10-8	4-2	11-9	5-3	12-	6-4	13-	7-5	1-12	8-6
3-12	10-6	4-13	11-7	5-1	12-8	6-2	13-9	7-3	1-10	8-4	2-11	9-5
4-11	11-5	5-12	12-6	6-13	13-7	7-1	1-8	8-2	2-9	9-3	3-10	10-4
5-10	12-4	6-11	13-5	7-12	1-6	8-	2-7	9-1	3-8	10-2	4-9	11-3
6-9	13-3	7-10	1-4	8-11	2-5	9-12	3-6	10-	4-7	11-1	5-8	12-2
7-8	1-2	8-9	2-3	9-10	3-4	10-	4-5	11-	5-6	12-3	6-7	13-1

15-16 jugadores

R1	R2	R3	R4	R5	R 6	R7	R8	R9	R10	R11	R12	R13	R14	R15
1-16	16-9	2-16	16-10	3-16	16-11	4-16	16-12	5-16	16-13	6–16	16-14	7-16	16-15	8-16
2-15	10-8	3-1	11-9	4-2	12-10	5-3	13-11	6-4	14-12	7-5	15-13	8-6	1-14	9-7
3-14	11-7	4-15	12-8	5-1	13-9	6-2	14-10	7-3	15-11	8–4	1-12	9-5	2-13	10-6
4-13	12-6	5-14	13-7	6-15	14-8	7-1	15-9	8-2	1-10	9–3	2-11	10-4	3-12	11-5
5-12	13-5	6-13	14-6	7-14	15-7	8-15	1-8	9-1	2-9	10–2	3-10	11-3	4-11	12-4
6-11	14-4	7-12	15-5	8-13	1-6	9-14	2-7	10-15	3-8	11–1	4-9	12-2	5-10	13-3
7-10	15-3	8-11	1-4	9-12	2-5	10-13	3-6	11-14	4-7	12-15	5-8	13-1	6-9	14-2
8- 9	1-2	9- 10	2-3	10-11	3-4	11-12	4-5	12-13	5-6	13-14	6-7	14-15	7-8	15-1

Para los sistemas de desempate que se deben usar en torneos por sistema Round-Robin ver el capítulo “Sistemas de Desempate”.

Doble Ronda.

En este caso, se recomienda invertir el orden de las dos últimas rondas de cada ciclo para evitar que se jueguen 3 partidas consecutivos con el mismo color. Esto no funciona para un torneo de 4 jugadores.

1	1-8	2-7	3-6	4-5	8	8-1	7-2	6-3	5-4
2	8-5	6-4	7-3	1-2	9	5-8	4-6	3-7	2-1
3	2-8	3-1	4-7	5-6	10	8-2	1-3	7-4	6-5
4	8-6	7-5	1-4	2-3	11	6-8	5-7	4-1	3-2
5	3-8	4-2	5-1	6-7	12	8-3	2-4	1-5	7-6
6	4-8	5-3	6-2	7-1	13	8-4	3-5	2-6	1-7
7	8-7	1-6	2-5	3-4	14	7-8	6-1	5-2	4-3

2. Sistemas suizos.

En la FIDE hay siete sistemas suizos diferentes que se usan para los emparejamientos:

a. El sistema holandés

Es el sistema suizo usual para los torneos abiertos, bien conocido por los jugadores y los organizadores, y que se describirá en detalle más adelante (véase el apartado 8: "reglas anotadas del sistema suizo holandés ")

El uso de los sistemas enumerados a continuación está en desuso a menos que para un sistema haya un programa aprobado por la FIDE (consulte, en el Apéndice C.04.A, la "Lista de programas aprobados por la FIDE en el Anexo 3") con un verificador de emparejamiento gratuito capaz de verificar los torneos que se hagan con este sistema.

b El sistema Lim:

Se confeccionan los emparejamientos desde el grupo de puntuación superior hacia abajo hasta el grupo de puntuación mediano, después desde el grupo de puntuación inferior hacia arriba hasta el grupo de puntuación mediano y finalmente el grupo de puntuación mediano.

c. El sistema Dubov:

El objetivo de este sistema es igualar el rating medio (ARO) de todos los jugadores. Por lo tanto, en un grupo de puntuación los jugadores que buscan blancas se ordenan de acuerdo a su ARO, los jugadores que buscan negras según su valoración (rating). El jugador que busca blancas con la mayor actuación (ARO) de cada grupo de puntuación se empareja contra el jugador que busca negras con la valoración más baja.

d. **El sistema Burstein**, que se usó en las Olimpiadas hasta 2006:

Los jugadores en un grupo de puntuación se clasifican de acuerdo con su puntuación Sonneborn-Berger (después Buchholz total, después Bucholz mediano) y el primer jugador clasificado se empareja contra el último jugador clasificado, el segundo jugador contra el penúltimo y así sucesivamente hasta llegar a los flotantes que vienen del medio.
Se utilizaba para emparejar equipos en la Olimpiada antes de 2006;

e. **El sistema de emparejamiento de la Olimpiada desde 2006:**

Este sistema es similar al sistema de Lim para los torneos individuales con pequeñas modificaciones (menores requisitos de preferencia de color y flotante) para emparejamientos por equipos.

Ejemplo de cuadro de clasificación final en un torneo por sistema suizo

Final ranking

Rank	SNo.		Name	IRtg	FED	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			6.Rd.			7.Rd.			8.Rd.			9.Rd.			Pts	Res.	BH.	BH.	BL	Vict	Rtg+/-	Ra	Rp
1	6	IM	J. Thybo	2466	DEN	30	b	1	6	w	0	54	b	1	18	w	1	8	b	1	24	w	1	4	b	½	7	b	½	13	w	1	7	0	46½	50½	5	6	13,6	2371	2591
2	9	IM	J. Plenca	2440	CRO	33	w	1	37	b	½	27	w	½	59	b	1	15	w	½	25	b	½	53	w	1	16	b	1	7	w	1	7	0	40½	44	4	5	13,0	2336	2556
3	2	GM	B. Deac	2559	ROU	11	b	½	38	w	1	22	b	1	16	b	1	9	w	½	12	b	1	7	w	½	5	w	½	4	b	½	6½	0	48	52½	5	4	1,2	2387	2551
4	7	IM	L. Livaic	2461	CRO	66	w	1	32	b	1	21	w	1	14	b	½	7	w	0	29	b	1	1	w	½	24	b	1	3	w	½	6½	0	45	48½	4	5	14,4	2415	2581
5	3	IM	M. Santos Ruiz	2505	ESP	46	w	1	24	b	½	17	w	½	37	b	1	10	w	1	16	b	½	14	w	½	3	b	½	20	w	1	6½	0	44	48½	4	4	3,2	2357	2523
6	33		J. Radovic	2330	SRB	68	w	1	1	b	1	14	w	0	53	b	1	29	w	½	26	b	½	12	w	1	10	b	½	15	w	1	6½	0	44	47½	4	5	30,1	2377	2543
7	1	IM	H. Martirosyan	2570	ARM	25	w	0	60	b	1	46	w	1	48	b	1	4	b	1	9	w	1	3	b	½	1	w	½	2	b	0	6	0	47	51	5	5	-5,1	2390	2510
8	39		I. Akhvlediani	2303	GEO	77	w	1	12	b	1	9	w	½	15	b	½	1	w	0	23	b	½	48	w	1	31	b	1	10	w	½	6	0	45½	48	4	4	25,3	2343	2464
9	8	IM	N. Morozov	2461	MDA	62	b	1	56	w	1	8	b	½	20	w	1	3	b	½	7	b	0	15	w	½	18	w	½	25	b	1	6	0	44	48	5	4	5,9	2385	2510
10	17	FM	B. Haldorsen	2397	NOR	57	w	1	55	b	½	25	w	½	27	b	1	5	b	0	38	w	1	11	b	1	6	w	½	8	b	½	6	0	43½	47½	5	4	4,1	2307	2432
11	45	FM	M. Askerov	2281	RUS	3	w	½	17	b	0	73	w	1	43	b	1	21	w	1	19	b	½	10	w	0	53	b	1	26	w	1	6	0	42½	45½	4	5	32,2	2373	2498
12	12	FM	I. Janik	2418	POL	79	b	1	8	w	0	40	b	1	41	w	1	28	b	1	3	w	0	6	b	0	54	w	1	24	w	1	6	0	42	44½	4	6	3,9	2326	2451
13	11	IM	M. Costachi	2418	ROU	72	w	½	40	b	½	66	w	1	21	b	½	37	w	1	15	b	½	17	w	1	14	b	1	1	b	0	6	0	41½	44½	5	4	6,8	2350	2475
14	4	FM	A. Sorokin	2486	RUS	67	b	1	44	w	1	6	b	1	4	w	½	24	b	0	20	w	1	5	b	½	13	w	0	17	b	½	5½	0	46	49½	5	4	-3,2	2375	2455
15	18	FM	S. Tica	2389	CRO	64	b	1	54	w	1	28	b	½	8	w	½	2	b	½	13	w	½	9	b	½	39	w	1	6	b	0	5½	0	45	49	5	3	1,7	2318	2398
16	63		K. Yayloyan	2142	ARM	53	w	1	59	b	1	41	b	1	3	w	0	19	b	1	5	w	½	24	b	½	2	w	0	18	b	½	5½	0	44½	48	5	4	61,6	2410	2492
17	32	FM	D. Tokranovs	2334	LAT	49	b	½	11	w	1	5	b	½	19	w	0	79	b	1	28	w	1	13	b	0	38	w	1	14	w	½	5½	0	43½	46	4	4	10,1	2321	2401
18	23	FM	J. Haug	2379	NOR	60	w	½	45	b	½	39	w	1	1	b	0	66	w	1	33	b	1	26	w	½	9	b	½	16	w	½	5½	0	41½	45	4	3	-0,9	2283	2363
19	15	FM	M. Warmerdam	2399	NED	39	w	½	72	b	½	23	w	1	17	b	1	16	w	0	11	w	½	56	b	1	25	w	½	22	b	½	5½	0	41½	44½	4	3	-4,8	2275	2355
20	21	IM	A. Sousa	2386	POR	63	w	1	25	b	½	55	w	1	9	b	0	57	w	1	14	b	0	27	w	1	34	w	1	5	b	0	5½	0	41	45	4	5	6,2	2351	2431
21	30	FM	R. Lagunow	2357	GER	75	b	1	76	w	1	4	b	0	13	w	½	11	b	0	30	w	½	62	b	1	28	w	½	39	b	1	5½	0	39½	42	5	4	-2,2	2247	2327
22	28	IM	A. Perez Garcia	2361	ESP	78	b	1	58	w	½	3	w	0	57	b	0	63	w	1	45	b	1	23	w	1	26	b	½	19	w	½	5½	0	39	42	4	4	-1,1	2263	2343
23	56	FM	M. Jogstad	2259	SWE	31	b	0	80	w	1	19	b	0	76	w	1	35	b	1	8	w	½	22	b	0	47	w	1	42	b	1	5½	0	38½	40½	5	5	15,1	2262	2329
24	36		G. Kouskoutis	2314	GRE	70	b	1	5	w	½	34	b	1	26	b	1	14	w	1	1	b	0	16	w	½	4	w	0	12	b	0	5	0	47	50½	5	4	14,7	2368	2409
25	44	FM	T. Lazov	2289	MKD	7	b	1	20	w	½	10	b	½	42	w	½	44	b	1	2	w	½	31	w	½	19	b	½	9	w	0	5	0	45½	50	4	2	25,7	2423	2466
26	10	FM	J. Vykouk	2440	CZE	38	b	½	49	w	1	47	b	1	24	w	0	56	b	1	6	w	½	18	b	½	22	w	½	11	b	0	5	0	42	46	5	3	-12,2	2287	2330
27	40	FM	I. Lopez Mulet	2302	ESP	80	b	1	31	w	½	2	b	½	10	w	0	36	b	1	42	w	½	20	b	0	68	w	1	34	b	½	5	0	41½	43½	5	3	6,3	2294	2319
28	57	FM	V. Sevgi	2240	TUR	50	w	1	43	b	1	15	w	½	29	b	½	12	w	0	17	b	0	46	w	1	21	b	½	32	w	½	5	0	41	45½	4	3	26,6	2362	2405
29	16	FM	R. Haria	2398	ENG	36	b	1	47	w	½	58	b	1	28	w	½	6	b	½	4	w	0	39	b	0	40	w	½	54	b	1	5	0	40½	44½	5	3	-9,4	2276	2319
30	49	FM	C. Meunier	2270	FRA	1	w	0	68	b	1	50	w	1	31	b	0	48	w	½	21	b	½	41	b	1	42	w	½	35	b	½	5	0	40½	44	5	3	18,9	2349	2392
31	13		S. Drygalov	2415	RUS	23	w	1	27	b	½	37	w	0	30	w	1	55	b	½	62	w	1	25	b	½	8	w	0	33	b	½	5	0	40	44	4	3	-10,8	2285	2328
32	37		K. Nowak	2314	POL	86	-	+	4	w	0	81	b	½	36	w	½	39	b	½	58	w	1	42	b	½	35	w	½	28	b	½	5	0	38½	40	4	2	-8,4	2244	2192
33	52	FM	K. Karayev	2266	AZE	2	b	0	74	w	½	49	b	½	75	w	1	41	b	1	18	w	0	47	b	½	56	w	1	31	w	½	5	0	37½	40	4	3	4,8	2244	2287
34	5	IM	V. Dragnev	2483	AUT	40	w	½	61	b	1	24	w	0	55	b	0	72	w	1	37	b	1	44	w	1	20	b	0	27	w	½	5	0	37	40	4	4	-17,0	2287	2330
35	29		V. Lukiyanchuk	2358	UKR	61	w	0	52	b	1	57	w	½	45	b	½	23	w	0	60	b	1	66	w	1	32	b	½	30	w	½	5	0	36	39½	4	3	-14,7	2197	2240
36	59	FM	C. Patrascu	2227	ROU	29	w	0	83	b	1	43	w	½	32	b	½	27	w	0	59	b	1	50	w	½	44	b	½	53	w	1	5	0	35½	37	4	3	20,1	2302	2329
37	38	FM	K. Koziol	2313	POL	74	b	1	2	w	½	31	b	1	5	w	0	13	b	0	34	w	0	58	b	½	62	w	1	41	b	½	4½	0	42	44½	5	3	3,0	2326	2321
38	53		M. Friedland	2264	ISR	26	w	½	3	b	0	69	w	1	51	w	1	42	b	½	10	b	0	55	w	1	17	b	0	43	w	½	4½	0	40½	44	4	3	14,2	2357	2357
39	58		J. Thorgeirsson	2232	ISL	19	b	½	42	w	½	18	b	0	82	w	1	32	w	½	51	b	1	29	w	1	15	b	0	21	w	0	4½	0	40½	42	4	3	14,1	2314	2285
40	48	FM	S. Tifferet	2273	ISR	34	b	½	13	w	½	12	w	0	73	b	1	53	w	0	61	b	1	43	w	½	29	b	½	48	w	½	4½	0	39	42	4	2	10,3	2340	2340

En la tabla anterior, el número del oponente en cada ronda se refiere a la posición actual y no al número de ranking inicial asignado.

3. El sistema Scheveningen.

El sistema Scheveningen se utiliza principalmente en torneos por equipos.

En esta competición por equipos cada jugador de un equipo se encuentra con todos los jugadores del equipo adversario.

El número de rondas es, por lo tanto, igual al número de jugadores de cada equipo.

En un sistema Semi-Scheveningen la primera mitad de los jugadores de un equipo se enfrentan con la primera mitad del equipo oponente y la segunda mitad de un equipo juega contra la segunda mitad del otro equipo. Por ejemplo:

Los equipos A y B tienen 8 jugadores cada uno. A1, A2, A3 y A4 juegan contra B1, B2, B3 y B4. Al mismo tiempo, A5, A6, A7 y A8 juegan contra B5, B6, B7 y B8. Finalmente, son necesarias cuatro rondas.

Encuentro a 2 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*
Ronda 2	*B2-A1*	*B1-A2*

Encuentro a 3 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*B3-A3*
Ronda 2	*B2-A1*	*A2-B3*	*B1-A3*
Ronda 3	*A1-B3*	*B1-A2*	*A3-B2*

Encuentro a 4 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*B3-A3*	*B4-A4*
Ronda 2	*B2-A1*	*B1-A2*	*A3-B4*	*A4-B3*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B4*	*B1-A3*	*B2-A4*
Ronda 4	*B4-A1*	*B3-A2*	*A3-B2*	*A4-B1*

Encuentro a 5 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*A3-B3*	*B4-A4*	*B5-A5*
Ronda 2	*B2-A1*	*B3-A2*	*B4-A3*	*A4-B5*	*A5-B1*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B4*	*B5-A3*	*B1-A4*	*A5-B2*
Ronda 4	*B4-A1*	*B5-A2*	*A3-B1*	*A4-B2*	*B3-A5*
Ronda 5	*A1-B5*	*B1-A2*	*B2-A3*	*A4-B3*	*A5-B4*

Encuentro a 6 tableros

Ronda 1	*B1-A1*	*B5-A2*	*A3-B4*	*A4-B2*	*A5-B3*	*B6-A6*
Ronda 2	*B2-A1*	*A2-B1*	*B3-A3*	*B4-A4*	*A5-B6*	*A6-B5*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B2*	*B1-A3*	*B6-A4*	*B5-A5*	*A6-B4*
Ronda 4	*A1-B4*	*B6-A2*	*A3-B5*	*A4-B1*	*B2-A5*	*B3-A6*
Ronda 5	*B5-A1*	*B4-A2*	*A3-B6*	*B3-A4*	*A5-B1*	*A6-B2*
Ronda 6	*A1-B6*	*A2-B3*	*B2-A3*	*A4-B5*	*B4-A5*	*B1-A6*

Encuentro a 7 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*A3-B3*	*A4-B4*	*B5-A5*	*B6-A6*	*B7-A7*
Ronda 2	*B2-A1*	*B3-A2*	*B4-A3*	*A4-B5*	*A5-B6*	*A6-B7*	*B1-A7*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B4*	*A3-B5*	*B6-A4*	*B7-A5*	*B1-A6*	*A7-B2*
Ronda 4	*B4-A1*	*B5-A2*	*A3-B6*	*A4-B7*	*A5-B1*	*B2-A6*	*B3-A7*
Ronda 5	*A1-B5*	*A2-B6*	*B7-A3*	*B1-A4*	*B2-A5*	*A6-B3*	*A7-B4*
Ronda 6	*B6-A1*	*A2-B7*	*A3-B1*	*A4-B2*	*B3-A5*	*B4-A6*	*B5-A7*
Ronda 7	*A1-B7*	*B1-A2*	*B2-A3*	*B3-A4*	*A5-B4*	*A6-B5*	*A7-B6*

Encuentro a 8 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*A3-B3*	*A4-B4*	*B5-A5*	*B6-A6*	*B7-A7*	*B8-A8*
Ronda 2	*B2-A1*	*B3-A2*	*B4-A3*	*B1-A4*	*A5-B6*	*A6-B7*	*A7-B8*	*A8-B5*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B4*	*A3-B1*	*A4-B2*	*B7-A5*	*B8-A6*	*B5-A7*	*B6-A8*
Ronda 4	*B4-A1*	*B1-A2*	*B2-A3*	*B3-A4*	*A5-B8*	*A6-B5*	*A7-B6*	*A8-B7*
Ronda 5	*A1-B5*	*A2-B6*	*A3-B7*	*A4-B8*	*B1-A5*	*B2-A6*	*B3-A7*	*B4-A8*
Ronda 6	*B6-A1*	*B7-A2*	*B8-A3*	*B5-A4*	*A5-B2*	*A6-B3*	*A7-B4*	*A8-B1*
Ronda 7	*A1-B7*	*A2-B8*	*A3-B5*	*A4-B6*	*B3-A5*	*B4-A6*	*B1-A7*	*B2-A8*
Ronda 8	*B8-A1*	*B5-A2*	*B6-A3*	*B7-A4*	*A5-B4*	*A6-B1*	*A7-B2*	*A8-B3*

Encuentro a 9 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*A3-B3*	*A4-B4*	*A5-B5*	*B6-A6*	*B7-A7*	*B8-A8*	*B9-A9*
Ronda 2	*B2-A1*	*B3-A2*	*B4-A3*	*B5-A4*	*A5-B6*	*A6-B7*	*A7-B8*	*A8-B9*	*B1-A9*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B4*	*A3-B5*	*A4-B6*	*B7-A5*	*B8-A6*	*B9-A7*	*B1-A8*	*A9-B2*
Ronda 4	*B4-A1*	*B5-A2*	*B6-A3*	*A4-B7*	*A5-B8*	*A6-B9*	*A7-B1*	*B2-A8*	*B3-A9*
Ronda 5	*A1-B5*	*A2-B6*	*A3-B7*	*B8-A4*	*B9-A5*	*B1-A6*	*B2-A7*	*A8-B3*	*A9-B4*
Ronda 6	*B6-A1*	*B7-A2*	*A3-B8*	*A4-B9*	*A5-B1*	*A6-B2*	*B3-A7*	*B4-A8*	*B5-A9*
Ronda 7	*A1-B7*	*A2-B8*	*B9-A3*	*B1-A4*	*B2-A5*	*B3-A6*	*A7-B4*	*A8-B5*	*A9-B6*
Ronda 8	*B8-A1*	*A2-B9*	*A3-B1*	*A4-B2*	*A5-B3*	*B4-A6*	*B5-A7*	*B6-A8*	*B7-A9*
Ronda 9	*A1-B9*	*B1-A2*	*B2-A3*	*B3-A4*	*B4-A5*	*A6-B5*	*A7-B6*	*A8-B7*	*A9-B8*

Encuentro a 10 tableros

Ronda 1	*A1-B1*	*A2-B2*	*A3-B8*	*B9-A4*	*B5-A5*	*A6-B3*	*A7-B4*	*B6-A8*	*B7-A9*	*B10-A10*
Ronda 2	*B2-A1*	*B1-A2*	*B4-A3*	*A4-B7*	*A5-B10*	*B8-A6*	*B3-A7*	*A8-B5*	*A9-B6*	*A10-B9*
Ronda 3	*A1-B3*	*A2-B8*	*A3-B1*	*B2-A4*	*B6-A5*	*A6-B4*	*A7-B10*	*B7-A8*	*B9-A9*	*B5-A10*
Ronda 4	*B4-A1*	*B3-A2*	*A3-B9*	*B1-A4*	*A5-B7*	*B10-A6*	*A7-B6*	*B8-A8*	*A9-B5*	*A10-B2*
Ronda 5	*A1-B5*	*A2-B4*	*B2-A3*	*A4-B3*	*B1-A5*	*B9-A6*	*B7-A7*	*A8-B10*	*B8-A9*	*A10-B6*
Ronda 6	*B6-A1*	*A2-B7*	*B5-A3*	*B4-A4*	*A5-B8*	*A6-B1*	*A7-B9*	*A8-B2*	*B10-A9*	*B3-A10*
Ronda 7	*A1-B7*	*B5-A2*	*A3-B10*	*A4-B6*	*B4-A5*	*B2-A6*	*B1-A7*	*B9-A8*	*A9-B3*	*A10-B8*
Ronda 8	*B8-A1*	*B6-A2*	*B3-A3*	*B10-A4*	*A5-B9*	*A6-B5*	*A7-B2*	*A8-B1*	*A9-B4*	*B7-A10*
Ronda 9	*A1-B9*	*A2-B10*	*A3-B6*	*A4-B8*	*B2-A5*	*A6-B7*	*B5-A7*	*B3-A8*	*B1-A9*	*B4-A10*
Ronda 10	*B10-A1*	*B9-A2*	*B7-A3*	*A4-B5*	*A5-B3*	*B6-A6*	*B8-A7*	*A8-B4*	*A9-B2*	*A10-B1*

4. Sistema Schiller

Un torneo por equipos donde cada jugador de un equipo juega contra todos los jugadores de otros equipos, pero no contra los jugadores de su propio equipo. Es equivalente a un Scheveningen para múltiples equipos.

Puede haber posibilidades de norma. Por ejemplo, para normas de WGM y WIM, si hay cuatro equipos que contienen tres jugadoras y uno de los equipos contiene solamente WGM, con los otros equipos teniendo una WFM cada uno, entonces todas las jugadoras que no son WGM pueden enfrentarse a la combinación de jugadoras (sujeto a que se cumpla el requisito de jugadoras extranjeras) necesaria para satisfacer la reglamentación de normas en las nueve partidas que jugarán (Los títulos superiores pueden reemplazarse por otros si hace falta).

5. El sistema Skalitzka.

Cuando se usa un sistema Round Robin para tres equipos es necesario organizar tres rondas y en cada ronda un equipo no tiene oponente.

El sistema Skalitzka ofrece una posibilidad de encontrar una ordenación para tres equipos jugando solo dos rondas y evitando que un equipo tenga que descansar.

Cada equipo debe estar compuesto por un número par de jugadores, todos ellos ordenados en un número de tablero fijo. Antes de hacer el emparejamiento, un equipo está designado por letras mayúsculas, el segundo equipo por letras minúsculas y el tercero por números.

Entonces los emparejamientos son:

Ronda 1		Ronda 2	
A – a	4 - D	1 – A	D - d
b – 1	E - e	a – 2	5 - E
2 – B	f - 5	B – b	e - 6
C – c	6 - F	3 – C	F - f
d – 3		c – 4	

Seis jugadores de negras contra un equipo y 6 jugadores de blancas contra otro es una desventaja del sistema. Con 6 equipos es imposible equilibrar colores y flotantes, pero con un múltiplo de 4 debería ser posible repitiendo los tableros 1-6 pero invirtiendo los colores.

1	A1 - B1	B1 - C1
2	C1 - A2	C2 - A1
3	B2 - C2	A2 - B2
4	B3 - A3	C3 - B3
5	A4 - C3	A3 - C4
6	C4 - B4	B4 - A4
7	A5 - B5	B5 - C5
8	C5 - A6	C6 - A5
9	B6 - C6	A6 - B6

6. Otros sistemas.

6.1. Matches (encuentros).

La mayoría de encuentros entre dos jugadores se desarrollan durante un número determinado de partidas. Los encuentros son evaluados por la FIDE si están registrados con tiempo en la FIDE y si ambos jugadores están valorados antes del encuentro. Después de que un jugador ha ganado el

Normalmente un encuentro acaba cuando hay un ganador y las partidas que faltan no se juegan, o a veces se juega en un formato diferente. Sin embargo, si el encuentro continúa las partidas jugadas después de que se haya un ganador, no serán valoradas.

encuentro, todas las partidas siguientes no son evaluadas.

6.2. Eliminatorias.

La ventaja principal de un sistema por eliminatorias es crear una gran final. Todo el cuadro es conocido de antemano.
En esencia, un match por eliminatorias está formado por dos partidas. Como es necesario tener un ganador claro de cada ronda, se debe prever otro día más para las partidas de desempate. Dichas partidas de desempate se organizan con dos partidas rápidas seguidas de dos o cuatro partidas relámpago. Si persiste el empate se debe jugar una final a “muerte súbita”. El tiempo de juego debería ser 5 minutos para el blanco y 4 minutos para el negro, o un tiempo de juego similar.

Ahora es habitual que una partida de muerte súbita tenga el control de tiempo sugerido, pero con un incremento de dos segundos que comienza después del movimiento 60.

El blanco debe ganar su partida, pero para el negro es suficiente hacer tablas para ganar la eliminatoria. Ver el capítulo “Sistemas de Desempate”.

CAPITULO IV

SISTEMA SUIZO DE EMPAREJAMIENTO

4.1 Reglas básicas para los Sistemas Suizos

4.2 Reglas generales de gestión para Torneos por Sistema Suizo

4.3 Sistema Suizo Holandés

4.5 Sistemas Acelerados homologados por la FIDE

4.5.1 Sistema Bakú

C.04 Reglas del sistema suizo FIDE

C.04.1 Reglas básicas para los Sistemas Suizos

Las siguientes reglas son válidas para todos los Sistemas Suizos salvo que en cada uno de ellos se diga lo contrario.

a El número de rondas a jugar se especificará de antemano.

> *Después del inicio del torneo, no se nos permite modificar el número de rondas (sin embargo, algunas circunstancias pueden forzar que sea inevitable).*

b Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.

> *¡Este es el único principio de los Sistemas Suizos del que no podemos prescindir (a menos que sea absolutamente inevitable hacerlo de manera diferente...)!*

c Si el número de jugadores a emparejar resulta ser impar, un jugador no será emparejado. Este jugador recibirá un Bye por Emparejamiento (BPE) : no tendrá oponente, no tendrá color y recibirá tantos puntos como los otorgados por una victoria, salvo que las reglas del torneo digan otra cosa.

> *Esta regla nos permite asignar descansos con valores "inusuales" en lugar del habitual punto entero, permitiendo tanto el uso de sistemas de puntuación diferente del clásico 0 - ½ - 1*

d Un jugador que ya ha recibido un bye por emparejamiento, o ha ganado (por incomparecencia) porque su oponente no ha llegado a tiempo, no recibirá el bye por emparejamiento.

> *Sin embargo, independientemente de su valor, no se podrá asignar un BPE a ningún jugador que ya ha recibido puntos sin jugar por cualquier motivo y cantidad. Sin embargo, la petición de un bye (si lo permiten las reglas del torneo) no evita la asignación del BPE (1)*
> *En las versiones anteriores del reglamento suizo se podían poner una cantidad de puntos sin jugar, como por ejemplo (bye de medio punto), esto impedía la asignación de un BPE*

e En general, los jugadores se emparejan frente a otros con la misma puntuación.

> *La mención de este principio antes de la regla de igualdad de colores destaca su mayor importancia con respecto a esta última. Debido a esta regla no podemos hacer flotar jugadores para satisfacer las preferencias de color que no son absolutas (ver C.04.3: A.6.a).*

f Para cada jugador, la diferencia entre el número de partidas con negras y el número de partidas con blancas no será mayor de 2 o menor de –2.
Cada sistema podrá hacer excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.

Debemos destacar que, en esta regla, así como en la siguiente, (f y g) las excepciones para la última ronda son posibles, pero no obligatorias. Mientras que el Sistema Holandés las adopta (aunque en la práctica solo cuando hay muy buenas razones para hacerlo), otros sistemas no hacen lo mismo. Por ejemplo, el Sistema Suizo Dubov se niega a hacer tales excepciones, que no parecen estar en consonancia con los principios básicos del sistema.

g Ningún jugador recibirá el mismo color 3 veces consecutivas.
Cada sistema podrá hacer excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.

h 1. En general, un jugador recibirá el color con el que haya jugado menos partidas.

Esta norma garantiza el típico equilibrio de colores de todo Sistema Suizo aprobado por la FIDE.

2. Si los colores ya están equilibrados, entonces en general el jugador recibirá el color que alterna el color con el que jugó la última partida.

i Las reglas de emparejamiento deben ser claras para que la persona responsable de la misma pueda explicarlas.

A veces, los jugadores le solicitan al árbitro que justifique o explique los emparejamientos, los cuales, en la actualidad generalmente se hacen con un programa de emparejamientos (que debería ser uno homologado por la FIDE, si es posible) De todos modos, nunca debemos olvidar que la responsabilidad del emparejamiento siempre es del árbitro, no del software.

C.04.2 Reglas generales de gestión para Torneos por Sistema Suizo

A Sistemas de Emparejamiento

1 El sistema de emparejamiento utilizado para un torneo evaluado FIDE será uno de los sistemas suizos FIDE publicados,
Los métodos acelerados son aceptables si fueron anunciados previamente por el organizador y se publican en la sección C.04.5.

Todas las reglas de esta sección tienden a un mismo fin: evitar cualquier posible manipulación de los emparejamientos en favor de uno o más participantes (tales como ayudar a un jugador a obtener una norma). A este efecto, las reglas de emparejamiento deben, para empezar: estar bien definidas, ser transparentes y sin ambigüedades.

2 En derogación de la regla anterior, se pueden permitir sistemas de emparejamiento no publicados o métodos acelerados, siempre que una descripción detallada por escrito de sus reglas:

a. presentarse con anticipación a la Comisión de Calificación (QC) y temporalmente autorizado por ellos; y
b. presentarse explícitamente a los participantes antes del inicio del torneo.

3 Al informar de un torneo a la FIDE, el Árbitro declarará qué sistema de emparejamiento oficial de la FIDE se ha utilizado o que sistema de aceleración (si corresponde), o proporcionará la (s) autorización (es) temporal (es) otorgada (s) por el QC según la regla anterior.

4 Las Reglas de los Sistemas Suizos FIDE emparejan a los jugadores de forma objetiva e imparcial, diferentes árbitros o programas que sigan las reglas deberían obtener emparejamientos idénticos.

5 No está permitido alterar los emparejamientos correctos a favor de cualquier jugador.

Cuando se pueda demostrar que las modificaciones a los emparejamientos originales se hicieron para ayudar a un jugador a obtener una norma o un título directo, se podrá enviar un informe a la Comisión de Calificación para que inicie un procedimiento disciplinario ante el Comité de Ética.

B Orden inicial

1 Antes de comenzar el torneo, se asigna a cada jugador una medida de su fuerza. La fuerza se representa habitualmente utilizando las listas de valoración de jugadores. Si una lista de valoración está disponible para todos los participantes, se debería usar esa lista.

El principio fundamental del sistema Suizo Holandés (como todos los sistemas suizos) es emparejar jugadores empatados (por ejemplo, los jugadores con la misma puntuación) de manera que el número de jugadores empatados se reduce a la mitad con cada nueva ronda. Por lo tanto, en un torneo con rondas T, si el número N de jugadores es inferior a 2^T (es decir, T≥ log2 (N)) no deberíamos tener (en teoría) jugadores empatados para la primera posición.

Es recomendable verificar todas las valoraciones proporcionadas por los jugadores. Si no existe una valoración fiable para un jugador, el árbitro deberá hacer una estimación lo más precisa posible.

Sin embargo, la práctica muestra que, para alcanzar este objetivo en la realidad (que incluye resultados de tablas y resultados inesperados), es esencial una evaluación precisa de la fuerza de los jugadores.
La valoración estimada de un jugador sin valoración puede determinarse en base a su valoración nacional, si está disponible, utilizando las fórmulas de conversión apropiadas u otras listas de evaluación, si son de fiar. En conclusión, el árbitro deberá usar juicios y razonamientos sólidos para obtener la mejor evaluación posible con los datos de que disponga

2 Antes de la primera ronda, los jugadores son ordenados en base a y en el orden en el que se enuncian

Los títulos internacionales están ordenados por orden descendente de la valoración esperada para cada título. Cuando las valoraciones esperadas son iguales, los títulos obtenidos a través de la consecución de normas tienen prioridad frente a los automáticos.

[a] Fuerza (valoración)
[b] Título FIDE (GM-IM- WGM-FM-WIM-CM-WFM-WCM-sin título)
[c] alfabéticamente (salvo que se haya indicado que este criterio haya sido sustituido por otro)

El orden alfabético no es necesario. Su única razón de ser es para garantizar el orden inequívoco. Por lo tanto, este criterio puede ser sustituido por cualquier otro capaz de dar un orden, siempre que haya sido estipulado previamente en las bases del torneo.

3 Este orden se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el mayor recibe el #1 etc.

Tenga en cuenta que los valores numéricos más bajos corresponden a jugadores mejor clasificados. Esta elección puede parecer "antinatural", pero en este momento se encuentra arraigada en el lenguaje común.

Si, por alguna razón, los datos utilizados para realizar el orden no son correctos, pueden ser ajustados en cualquier momento. Los números de emparejamiento podrán ser reasignados de acuerdo con las correcciones. No se permitirá modificar los números de emparejamiento tras la cuarta ronda.

Los números de emparejamiento (ranking inicial) son utilizados por todos los sistemas de emparejamiento suizo, excepto en el Dubov. Por lo tanto, un cambio en los números de RI también cambia los emparejamientos. Esto puede suceder en la primera ronda de un torneo, en algunos casos (raros) incluso en la segunda o tercera ronda, cuando esto sucede, comprobar el emparejamiento es difícil. Por lo tanto, para facilitar la realización de tales controles en las siguientes rondas de un torneo, la regla prohíbe cambios tardíos de los números de emparejamiento (RI).
Dado que se necesitan valoraciones correctas, títulos, etc., para valorar correctamente el torneo, estos datos siempre se pueden corregir, incluso en rondas tardías (e incluso después de que finalice el torneo), pero sin cambiar los números de emparejamiento (RI).

C Inscripciones tardías

1 De acuerdo a las Reglas de Torneos FIDE, cualquier participante que no ha llegado a la sede de una competición FIDE antes de la hora determinada para el sorteo será excluido del torneo a menos que se presente en la sede antes de realizar el emparejamiento de una ronda.

Podrá hacerse una excepción en el caso de un jugador registrado que ha avisado con antelación y ***por escrito*** que llegará tarde.

Parece apropiado apuntar que los retrasos se deben notificar de antemano, por escrito, junto a las razones para ello. Las comunicaciones verbales (telefónicas, etc.) no son suficientes. Puesto que podrían realizarse excepciones, es responsabilidad del árbitro conceder o rechazar dichas solicitudes.

2 Si el árbitro principal decide admitir a un jugador recién llegado,

- si la hora para la que el jugador ha avisado que llegará es a tiempo para el comienzo de la primera ronda, al jugador se le asignará un número de emparejamiento y se emparejará de la forma habitual.

- si la hora para la que el jugador ha avisado que llegará es a tiempo para la segunda (o tercera) ronda (Entrada Tardía), entonces el jugador no será emparejado para las rondas en las que no podrá jugar. A cambio, no recibirá puntos por las partidas no jugadas (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa), se le asignará un número de emparejamiento y será emparejado solo cuando haya llegado.

Hay que tener en cuenta que la admisión de un nuevo jugador depende del árbitro principal, que es quien toma la decisión final, y también asume la responsabilidad, especialmente si durante la ronda hay asientos vacíos ... Por lo tanto, antes de aceptar una inscripción tardía y hacer el emparejamiento, tenemos que estar muy seguros de que el jugador estará allí a tiempo para jugar. Si no estamos seguros, probablemente lo mejor será dejar que el jugador se inscriba al torneo, y se empareje, solo para las rondas posteriores (segunda, tercera).

3 Si hay entradas tardías, los Números de Emparejamiento que fueron asignados al inicio del torneo se consideran provisionales. Los Números de Emparejamiento definitivos solo se asignan cuando la Lista de Participantes se cierra y las correcciones se realizarán en las tablas de resultados.

La entrada tardía de un jugador en el torneo hace que los números de ranking cambien de acuerdo con la nueva lista de ranking inicial; algunos de los jugadores jugarán las siguientes rondas con un número de RI diferente, y esto puede causar cierto asombro entre los jugadores. Por ejemplo, considere a un jugador, registrado correctamente desde el principio, pero emparejado en un torneo (digamos, con 100 jugadores) en la segunda ronda, como el # 31. En la primera ronda, ese jugador no tenía número de emparejamiento, por lo tanto, los jugadores que (ahora) tienen los números 33, 35, 37, etc., en la primera ronda tenían números pares y, por lo tanto, el color opuesto al del jugador # 1.
Por cierto, también deberíamos observar el límite impuesto en C.04.2.B.3 sobre la regeneración de los números de emparejamiento no se aplica al caso de un jugador tardío recién agregado.

D Reglas de emparejamiento, color y publicación

1 Las partidas aplazadas se considerarán como tablas solo a efectos de emparejamiento.

2 Un jugador que se ausente sin avisar al árbitro se considerará retirado, salvo que la ausencia se explique con argumentos válidos antes de que el siguiente emparejamiento sea publicado.

3 Los jugadores que se retiren del torneo no se volverán a emparejar.

4 Los jugadores que se sabe con antelación que no jugarán en una determinada ronda no serán emparejados y recibirán cero puntos (salvo que las reglas del torneo digan otra cosa).

5 Cuando la secuencia de colores se utilice para algo, solo contarán las partidas jugadas. Por ejemplo, un jugador con el historial de NBN=B (p.ej. Partida no válida en la ronda 4) se tratará como si su historial fuera =NBNB. BN=BN contará como =BNBN, NBB=N=B como ==NBBNB etc.

Básicamente nos fijamos solo en las partidas realmente jugadas, saltándonos los "agujeros", los cuales flotan hasta el principio de la lista. Así, por ejemplo, al comparar el historial de colores de dos jugadores, la secuencia ==BN es equivalente a =B=N y BN== (¡pero los dos últimos no son equivalentes entre ellos!).

6 Dos jugadores emparejados que no jueguen su partida, podrán ser emparejados de nuevo juntos en una futura ronda.

7 Los resultados de una ronda se publicarán en el lugar habitual de comunicación de resultados a la hora anunciada, de acuerdo al calendario del torneo.

La aplicación de esta regla y la siguiente nos obliga a realizar (¡y publicar!) un calendario para la publicación de los emparejamientos. Pero, sobre todo, estas reglas restringen la reclamación de los emparejamientos: si no se informa de un error dentro del plazo especificado, todos los emparejamientos siguientes, así como la clasificación final, se realizarán como si el resultado erróneo fuera correcto.

8 Si

- un resultado se registró incorrectamente, o
- una partida se jugó con los colores incorrectos, o
- la valoración de un jugador se tiene que corregir (y posiblemente recalcularse los números de emparejamiento como en C.04.2.C.3),

y el jugador lo comunica al árbitro en un espacio de tiempo determinado después de la publicación de los resultados, la nueva información se utilizará para la clasificación y los emparejamientos de la siguiente ronda. El límite de tiempo se indicará en el calendario del torneo.
Si la notificación del error se realiza después del emparejamiento, pero antes del final de la siguiente ronda, afectará al emparejamiento a realizar en el futuro-.
Si la notificación del error se realiza después de terminar la siguiente ronda, la corrección se realizará después del torneo y solo para la evaluación del torneo.

9 Cuando se completa un emparejamiento, se ordena antes de publicarlo.
Los criterios de ordenación son (con prioridad descendente)

- la puntuación del jugador con mayor clasificación en el emparejamiento en cuestión;
- la suma de los puntos de ambos jugadores en el emparejamiento en cuestión;
- el orden de acuerdo al Orden Inicial (C.04.2.B) del jugador con mayor clasificación en el emparejamiento en cuestión.

Incluso cuando se utiliza un programa informático, es recomendable comprobar el orden de los tableros antes de publicar el emparejamiento, ya que muchos jugadores interpretan incluso un incorrecto ordenamiento de tableros como un "error de emparejamiento"

10 Una vez publicados, los emparejamientos no se modificarán salvo que violen C.04.1.b (Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez).

C.04.3 Sistema Holandés FIDE

Versión aprobada en el 87º Congreso FIDE en Bakú 2016
(Comentarios del Manual de la Fide de 2016)

A Notas introductorias y definiciones

A.1 Listado de ranking inicial

Ver C.04.2.B (Reglas Generales de Gestión – Orden inicial)

A.2 Orden

Solo a efectos de emparejamientos, se clasificará a los jugadores ordenándolos de acuerdo con los siguientes criterios, y en el orden en el que se enuncian

a puntuación
b números de emparejamiento asignados a los jugadores de acuerdo con el listado de ranking inicial y sus subsiguientes modificaciones dependientes de entradas tardías o ajustes de valoración

Los jugadores se ordenan de tal manera que su fuerza teórica posiblemente decrezca desde las primeras posiciones hasta las últimas de la lista (véase también C.04.2: B.2).
Hay que tener en cuenta que cuando se incluye un participante tardío, la lista se debe ser ordenada de nuevo, reasignando los números de emparejamiento a los jugadores. (C.04.2: C.2.3). Lo mismo se puede hacer cuando se corrige la valoración de algún jugador puesta por error. Cuando esto sucede, es evidente que algunos participantes pueden jugar las rondas posteriores con diferentes números. Por supuesto, en caso de no anunciarse de forma adecuada este cambio puede confundir a jugadores que, al mirar los emparejamientos, todavía se busquen usando sus números de ranking anteriores.

A.3 Grupos de puntuación y emparejamiento

Un grupo de puntuación está compuesto normalmente por (todos) jugadores con la misma puntuación. La única excepción es el grupo de puntuación “unido” que se define en A.9.
Un grupo (de emparejamiento) es un grupo de jugadores a emparejar. Está compuesto por jugadores que vienen de un mismo grupo de puntuación (llamados jugadores residentes) y los jugadores que han quedado sin emparejar después de emparejar el grupo anterior.

Esta definición resuelve cualquier ambigüedad entre grupos de puntuación y grupos de emparejamiento, indicando que el grupo de puntuación es la "columna vertebral" de un grupo de emparejamiento, que puede estar hecho de un grupo más los jugadores que quedan del emparejamiento del grupo anterior.
Los jugadores del grupo principal se llaman "residentes" y, por lo general, tienen la misma puntuación, que se denomina puntuación residente y es la “puntuación nominal” del grupo residente.
Solo cuando el grupo es el “Grupo Especial Unido” pueden los jugadores residentes de grupo tener puntuaciones diferentes.

Un grupo (de emparejamiento) es homogéneo si todos los jugadores tienen la misma puntuación; en caso contrario es heterogéneo.

La diferencia es que en un grupo homogéneo no hay diferencias de puntuación entre los jugadores que lo componen (para ser homogéneo un grupo de emparejamiento tiene que tener un grupo (normal) de puntuación y nada más).

Un (grupo de emparejamiento) restante es un subgrupo de un grupo heterogéneo, que contiene algunos de sus integrantes residentes (ver B.3 para más detalles).

El artículo B.3 dice cómo crear un emparejamiento candidato para un grupo y explica cómo y cuándo se crea y se utiliza un restante.

A.4 Flotantes

a Un flotante descendente es un jugador que queda sin emparejar en un grupo, y por lo tanto es transferido al siguiente grupo.
En el grupo de destino, esos jugadores se llaman "jugadores descendidos" (JJDD como abreviatura).

Un jugador puede convertirse en flotante descendente por varias razones; primero, el grupo puede contener un número impar de jugadores, de modo que uno inevitablemente quedara sin emparejar. Entonces, el jugador no tiene ningún oponente posible (y, por lo tanto, ningún emparejamiento legal) dentro del grupo. A veces, dos o más jugadores comparten entre ellos una cantidad de posibles oponentes de tal manera que ningún jugador es incompatible, pero no podemos emparejarlos (por ejemplo, dos jugadores con un solo oponente posible, tres jugadores con solo dos oponentes posibles, y así sucesivamente) (1). Por último, pero no menos importante, en algunos casos, el jugador puede tener que flotar hacia abajo, para permitir el emparejamiento del siguiente grupo de puntuación.
En analogía a "flotante descendente", usaremos el término "flotante ascendente" para indicar que un jugador está emparejado con otro que tiene una puntuación más alta (2) (generalmente, el oponente de un flotante descendente).

(1) Esta situación, a veces (extraoficialmente) se llama semi incompatibilidad o aislamiento.
(2) Tenga en cuenta que en otros sistemas de emparejamiento suizo (por ejemplo, Dubov), el mismo término "flotante ascendente" puede indicar que un jugador se transfirió a un grupo de puntuación más alta.

b Después de que dos jugadores con diferente puntuación hayan jugado entre sí en una ronda, el jugador con mayor clasificación recibe un flotante descendente y el de menor clasificación un flotante ascendente.

Flotantes ascendentes y flotantes descendentes son una especie de marcadores, que se utilizan para registrar los emparejamientos desiguales previos del jugador. La razón para seguir estos emparejamientos es que, en general, queremos minimizar, y, en la medida de lo posible, evitar que ocurran siempre con los mismos jugadores. En realidad, un emparejamiento entre flotantes constituye una alteración del principio general de los sistemas suizos de que los jugadores en un mismo grupo deberían tener la misma puntuación y, por lo tanto, la regla intenta limitar la repetición de tales casos (3).

(3) También podemos observar que el sistema FIDE (holandés) usa un enfoque "local" para este problema, que solo alcanza a las dos últimas rondas. Por el contrario, el sistema Dubov usa también un enfoque "global", poniendo también un límite en el número total de flotantes en todo el torneo (tres flotantes para torneos de hasta nueve rondas, cuatro para torneos más largos).

Un jugador que, sea cual sea la razón que no juega una ronda, también recibe un flotante descendente.

Queremos hacer notar que cualquier jugador que no jugó una ronda recibe un flotante descendente. Esto es importante porque afecta a los siguientes dos emparejamientos de ese jugador. Por ejemplo, es improbable que un jugador de ese tipo pueda recibir un flotante descendente u obtener un BPE [A.5] en la próxima ronda (4).

(4) Por el contrario, si las reglas anteriores no asignaron un flotante descendente a un jugador que perdió una partida, por lo cual esos jugadores podrían tener un bye o un flotante descendente en la siguiente ronda. Debido a esto, un jugador "flojo" que no jugo la primera ronda podría obtener un bye en la segunda ronda

A.5 Byes

Ver C.04.1.c (Si el número de jugadores a emparejar resulta ser impar, un jugador no será emparejado. Este jugador recibirá un Bye por Emparejamiento: no tendrá oponente, no tendrá color y recibirá tantos puntos como los otorgados por una victoria, salvo que las reglas del torneo digan otra cosa.).

En otros sistemas suizos (por ejemplo, Dubov), el jugador al que se le asignará el BPE se seleccionará antes de comenzar a hacer el emparejamiento de la ronda.
En el sistema FIDE (holandés), por el contrario, el emparejamiento previsto (ver A.9) termina con un jugador no emparejado, que recibirá el bye por emparejamiento (BPE).

A.6 Diferencias y preferencias de color

La diferencia de color de un jugador es su número de partidas jugadas con blancas menos su número de partidas jugadas con negras.

Durante el emparejamiento, trataremos de conceder (tanto como sea posible) las preferencias de color a todos los jugadores, y esta es la razón del buen equilibrio de colores de los sistemas modernos suizos.

La preferencia de color es el color que idealmente debería recibir el jugador en la siguiente partida. Se puede determinar para cualquier jugador que ha jugado al menos una partida.

Los jugadores, que aún no han disputado ninguna partida, simplemente no tienen preferencia y, por lo tanto, aceptarán cualquier color (ver A.6.d).

a Se produce una preferencia de color absoluta cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que +1 o menor que -1, o cuando el jugador ha tenido el mismo color en las dos últimas partidas que haya jugado. La preferencia es a blancas cuando la diferencia es menor que -1 o cuando las dos últimas partidas jugadas fueron con negras. La preferencia es a negras cuando la diferencia de color es mayor que +1 o cuando las dos últimas partidas jugadas fueron con blancas.

En general, la diferencia de color no debe ser mayor de 2 o menor que -2, con la posible excepción de los jugadores mejor clasificados en la última ronda, que pueden recibir, si es necesario, tres veces el mismo color o un color tres veces más que el otro (pero esto sigue siendo inusualmente raro).
Para determinar una preferencia de color absoluta, examinamos solo las rondas realmente jugadas, omitiendo cualquier partida no jugada (5) (cualquiera que sea la razón) de conformidad con [C.04.2.d.5] (por ejemplo, la secuencia WBBW = W da un color absoluto preferencia).

(5) Tenga en cuenta la diferencia con los flotantes, tendremos en cuenta las dos últimas rondas del torneo (pero recuerde que una partida no jugada es un flotante descendente).

b Se produce una preferencia de color fuerte cuando la diferencia de color de un jugador es +1 (preferencia a negras) o -1 (preferencia a blancas).

Tenga en cuenta que cualquier preferencia de color ignorada, ya sea fuerte o leve, dará origen a una preferencia de color absoluta en la ronda siguiente.

c Se produce una preferencia de color leve cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia alternar el color respecto a la última partida jugada.

d Los jugadores que no han jugado ninguna partida no tienen preferencia de color (se concede la preferencia a su oponente).

Si ninguno de los jugadores tiene una preferencia de color (es normal cuando se empareja la primera ronda, pero a veces también sucede en rondas posteriores), recurrimos a las reglas de asignación de color en la sección E. Allí, mediante el color inicial (decidido por sorteo antes del emparejamiento de la primera ronda) y de la regla E.5, podremos asignar el color correcto a ambos jugadores.

A.7 Mejores jugadores

Los mejores jugadores son aquellos que han obtenido más del 50% de todos los puntos posibles al emparejar la última ronda de un torneo.

Los jugadores con puntuación alta son especialmente importantes en la determinación del ganador y los primeros puestos del ranking (6). Por lo tanto, podemos tratarlos con algunos criterios especiales en sus emparejamientos; por ejemplo, un jugador puede recibir un color tres veces más que el otro, o tres veces consecutivas, si esto es necesario para que encuentre un rival más adecuado a fuerza del jugador.

(6) No todos los "mejores jugadores" se disputan los primeros lugares; sin embargo, es más probable que sean importantes a la hora de hacer la clasificación final que los jugadores de menos valoración, en varias formas colaterales, p.e. pueden ser oponentes a los posibles ganadores del premio, o su puntuación puede ayudar a efectos de calcular los desempates, y así sucesivamente

A.8 Diferencia de Puntuación del Emparejamiento (DPE)

El emparejamiento de un grupo se compone de los emparejamientos y los flotantes descendentes.

Este concepto es muy importante: la composición de un grupo no está hecho solo de emparejamientos: los flotantes descendentes también son parte del grupo, y una parte muy importante, de hecho, como veremos, la elección de los flotantes descendentes pueden determinar si es posible emparejar al resto de jugadores y, por lo tanto, si el emparejamiento es válido.

Su Diferencia de Puntuación del Emparejamiento es la lista de diferencias de puntuación (DP, ver más adelante), ordenadas de mayor a menor.
Para cada pareja en el emparejamiento la DP se define como el valor absoluto de la diferencia entre las puntuaciones de los dos jugadores que constituyen la pareja.
Para cada flotante descendente, la DP se define como la diferencia entre la puntuación del flotante descendente y un valor artificial que es un punto menor que la puntuación del jugador con menor clasificación del grupo actual (aunque esto produzca un valor negativo).

Nota: El valor artificial definido aquí se eligió para que fuera estrictamente menor que la menor puntuación del grupo, y suficientemente genérico para que sirva para diferentes sistemas de puntuación y presencia de grupos inexistentes, vacíos o con pocos jugadores que puedan venir después del actual.

Mientras que el significado de diferencias de puntuación DP está claro para los emparejamientos, no esta tan claro para los flotantes descendentes que todavía no tienen oponentes. No obstante, tenemos que darnos cuenta, de algún modo, de la diferencia de puntuación con respecto al jugador cuando finalmente se emparejare, de tal manera que dar un flotante, o un BPE, a un jugador con una puntuación más alta debería ser peor que dársela a uno con puntuación más baja. Así que buscaremos una diferencia de puntuación "presumible", estableciendo una puntuación hipotética para los jugadores residentes del siguiente (pero todavía indefinido) siguiente grupo.

Para estar seguros de que podemos acomodar una amplia variedad de posibles grupos siguientes, elegimos un valor más bajo que el del grupo actual, es decir, un punto menos que la puntuación mínima de los jugadores (residentes). En los dos últimos grupos, esto puede llevar a un valor negativo; por ejemplo, en el tramo de 0.5 puntos este valor es -0.5 puntos. Esto no

es un problema, ya que simplemente tomaremos la diferencia entre un valor positivo y este, por lo que el resultado siempre será positivo.

Hay que tener en cuenta que, en el último grupo, el único posible flotante descendente es el jugador que va a obtener el BPE. Por lo tanto, este cálculo proporciona una manera fácil y uniforme de minimizar la puntuación de los jugadores que obtienen el BPE.

Las DPE se comparan lexicográficamente (por ejemplo, sus respectivas DP se comparan de uno a uno del primero al último- y en la primera DP que sea diferente, la menor define la DPE inferior).

Los DPE (diferencias de puntuación de emparejamiento) se comparan siguiendo el orden lexicográfico (el "orden del diccionario"). Comenzamos comparando el primer número del primer DPE con el primer número del segundo DPE: si uno de esos dos es más pequeño que el otro, el DPE al que pertenece es el "más pequeño". Si son iguales, procedemos al segundo elemento de cada DPE y repetimos la comparación. Después, si es necesario, pasamos al tercero, al cuarto, y así sucesivamente, hasta que lleguemos al final (7).

(7) Por supuesto, este método solo tiene importancia si los dos DPE tienen la misma puntuación; pero este es siempre el caso, porque la comparación de DPE se usa solo cuando se trata de emparejamientos con el mismo número de pares. Si el número de pares fuera diferente, nunca obtendríamos una comparación de DPE

Un método de comparación alternativo (pero totalmente equivalente) es el siguiente: sustituya una letra para cada número de cada DPE, siguiendo la correspondencia A = 0, B = 0.5, C = 1, D = 1.5, E = 2 y así sucesivamente. Al hacerlo, transformamos los DPE en palabras alfabéticas, que se pueden comparar usando el orden alfabético simple. La primera palabra (alfabéticamente) corresponde a la DPE "más pequeña" o sea menor.

A.9 Previsión de emparejamiento de una ronda

Este artículo es esencialmente una guía que ofrece una visión panorámica del proceso de emparejamiento, tanto en el caso más común en el que el emparejamiento se puede completar por medios normales, como en el caso especial en el que esto no es posible.
Esto es muy importante tenerlo en cuenta, ya que las nuevas Reglas ya no contienen un algoritmo para dictar un procedimiento paso a paso.

El emparejamiento de una ronda se completa si todos los jugadores (excepto como máximo uno, que recibe el bye por emparejamiento) se han emparejado y se han cumplido los criterios C1-C3.

Hay que tener en cuenta que esta definición no se refiere a un grupo sino a la ronda completa. Por lo tanto, no podemos aceptar jugadores no emparejados (aparte de un posible BPE): todos los jugadores deben estar emparejados. Por otro lado, las restricciones para tal emparejamiento son muy poco estrictas, por no decir mínimas; solo le pedimos que cumpla con los criterios absolutos. Esto no significa que podamos tener libertad para hacer un emparejamiento peor: en general, serán posibles varios emparejamientos completos para cada ronda, y "el"

emparejamiento correcto, será simplemente el que de entre ellos satisfaga mejor todos los criterios de emparejamiento.

Si no es posible completar el emparejamiento de una ronda, el árbitro decidirá qué hacer.

Esto es algo completamente nuevo: por primera vez, las reglas se refieren al caso en el que no se puede hacer ningún emparejamiento. Desde un punto de vista práctico, esta no es una regla muy útil; de hecho, en estos casos (afortunadamente raros), los árbitros deben actuar de acuerdo con su mejor juicio, pero, al menos, se ha tenido en cuenta esta posibilidad.

En otro caso, el proceso de emparejamiento comienza con el grupo de puntuación superior y continúa grupo a grupo hasta que todos los grupos, en orden descendente, se hayan utilizado y el emparejamiento de una ronda se complete.

El proceso de emparejamiento comienza con el grupo de puntuación superior; con él, hacemos el primer grupo y tratamos de emparejarlo. Este emparejamiento es posible que deje algún flotante descendente que, junto con el siguiente grupo de puntuación, formarán el siguiente grupo, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores hayan sido emparejados.

Sin embargo, si, durante el proceso, los flotantes descendentes (posiblemente ninguno) producidos por el grupo emparejado inmediatamente anterior junto con los jugadores restantes, no permiten completar el emparejamiento de una ronda, se sigue un proceso diferente.

Antes de comenzar el emparejamiento de un grupo, debemos verificar que exista al menos un emparejamiento legal (es decir, un emparejamiento que cumpla con los criterios absolutos) para todos los jugadores aún sin emparejar, junto con los flotantes descendentes (por supuesto, posiblemente ninguno) restantes del grupo que se acaba de emparejar (8).

(8) Por supuesto, este chequeo es mucho más simple que el emparejamiento completo actual, porque (por el momento) no estamos interesados en encontrar el mejor (correcto) emparejamiento, sino solo en mostrar que existe al menos uno legal.

Este requisito se llama informalmente "Requisito cero" y su verificación se denomina "Prueba de finalización".
Si esta comprobación falla antes de emparejar el primer grupo, no hay forma de completar el emparejamiento de la ronda, por lo que tenemos un emparejamiento imposible, lo cual es una mala noticia.

Cuando, por el contrario, esto sucede después del emparejamiento del primer grupo, ya sabemos que existe al menos un emparejamiento legal para toda la ronda (lo comprobamos antes de emparejar el primer grupo). Sin embargo, si el conjunto formado por los flotantes descendentes junto con todos los jugadores restantes no se puede emparejar, significa que, con estos flotantes descendentes, no podemos completar el emparejamiento sin infringir los criterios absolutos.

En esta situación, el emparejamiento producido por el último (de hecho, ¡todavía actual!) emparejamiento, no es adecuado, y debemos modificarlo antes de continuar. Debemos reiniciar de nuevo este grupo, mientras cambiamos las condiciones de emparejamiento, para poder encontrar el emparejamiento (que, como ya sabemos, sin duda debe existir). Este cambio de condiciones puede tener dos efectos: el primero, y menos invasivo, es una opción de cambio del flotante descendente (9), mientras que el segundo es el aumento en el número de flotantes descendentes. (Esta última es, por supuesto, la única opción disponible cuando el emparejamiento original no produjo ningún flotante).

(9) Hay que tener en cuenta que verificamos (y, si es necesario, cambiamos) los flotantes descendentes seleccionados en dos situaciones completamente diferentes: la primera es cuando tratamos de optimizar el número de emparejamientos DPE en el siguiente grupo (ver C.7).
El segundo es cuando el resto de los jugadores no pueden emparejarse y el PGP (penúltimo grupo de puntuación) debe dar los flotantes correctos para permitir un emparejamiento completo. Aquí nos estamos refiriendo a la última situación.

El último grupo emparejado se llama Penúltimo Grupo de Puntuación (PGP). La puntuación de sus jugadores residentes se llama la puntuación “de unión”. Todos los jugadores con una puntuación inferior a la “de unión” constituyen el grupo especial “unido” mencionado en A.3.

Primero, juntamos todos los jugadores, cuya puntuación es más bajo que la puntuación de unión. Luego, con esos jugadores, creamos el "grupo de puntuación especial unido" (GEU), cuyos jugadores son todos residentes, independientemente de su puntuación.
El grupo solo emparejado de prueba, y que ahora vamos a emparejar de nuevo, ahora se llama PGP, (penúltimo grupo de puntuación) (10).

(10) En realidad, el nombre para este grupo proviene de la versión anterior de las reglas suizas, que incluía un grupo con una situación similar.

El proceso de emparejamiento continúa rehaciendo el emparejamiento del PGP. Sus flotantes descendentes, junto con los jugadores del grupo unido, constituyen el Último Grupo Unido (UGU), cuyo emparejamiento concluirá el emparejamiento de la ronda.

El objetivo principal al emparejar el PGP (penúltimo grupo de puntuación) es hacer que produzca un conjunto de jugadores del grupo de puntuación unido, con los flotantes descendentes que permita un emparejamiento completo del GEU [C.4]. Con esos flotantes descendentes, junto con el GEU, construimos el UGU, que es por definición el último grupo de puntuación. El emparejamiento de esos dos grupos requiere algunas atenciones especiales (11).
(11) Para más detalles, ver [B.7].

Nota: Independientemente del camino seguido, la asignación del bye por emparejamiento (ver C.2) es parte del proceso de emparejar el último grupo

Al afirmar que la asignación del BPE siempre es parte del emparejamiento del último grupo, esta nota nos dice que el criterio C.2, que regula la asignación del BPE, solo es significativo cuando el último grupo está de alguna manera involucrado en el emparejamiento, es decir:

▪ al emparejar el último grupo (ya sea un grupo normal o el UGU -último grupo de puntuación-)
▪ al evaluar la optimización del siguiente grupo (ver C.7), en el emparejamiento del último grupo (normal)
▪ al volver a emparejar el PGP (penúltimo grupo de puntuación) (después de no poder ser completado), durante la evaluación de C.4 (ver)
▪ al verificar que los flotantes ofrezcan un emparejamiento legal para los jugadores restantes (prueba de finalización).

Sin esta nota, podríamos pensar que la asignación del BPE sería algo que se debe hacer después de haber emparejado el último grupo, de hecho, como si ese grupo hubiera producido un flotante, para emparejarlo con un jugador virtual después del último grupo. Por lo tanto, si ese jugador no pudiera recibir el BPE, tendríamos que considerar el último grupo como el PGP (penúltimo grupo de puntuación) y luego reiniciar el proceso de emparejamiento desde este momento ... Esta nota está específicamente destinada a evitar cualquier posible ambigüedad, excluyendo explícitamente tal interpretación.

Además, la nota también establece que, incluso cuando es evidente que del grupo actual se producirá un flotante descendente, el cual tendrá un BPE (p.e., en el siguiente grupo no hay jugador que pueda obtenerlo), la elección del flotante no tendrá en cuenta la asignación del BPE.

La Sección B describe el proceso de emparejamiento de un grupo.

La Sección C describe todos los criterios que tiene que cumplir el emparejamiento de un grupo.

La Sección E describe las reglas de asignación de colores que determinan qué jugadores jugarán con blancas.

También deberíamos tener en cuenta que los emparejamientos están hechos también teniendo en cuenta los colores esperados, pero la asignación de color solo se realiza al final del emparejamiento.

Para aquellos que conocían la versión anterior del suizo holandés, puede ser útil dedicar algunas palabras sobre la nueva estructura. Las nuevas Secciones B y C contienen todas las reglas que se detallaron previamente en la sección de algoritmos descritos en la (anterior) Sección B.

No obstante, en la versión anterior de las Reglas, la ruta de emparejamiento era diferente. Cuando se completaba el emparejamiento de un grupo, se aceptaba (por el momento) y el emparejamiento avanzaba hacia el siguiente grupo.

Si el siguiente grupo estaba emparejado satisfactoriamente (y, algunas veces, ni siquiera satisfactoriamente, ya que un flotante descendente podría crear una situación en la cual un jugador residente del nuevo grupo era incompatible), el emparejamiento previo se volvía (casi) definitivo.

Si, por el contrario, era posible un emparejamiento mejor para el próximo grupo (es decir, uno que producía más emparejamientos o un DPE (diferencia puntuación emparejamiento) (más pequeño), se volvía al grupo anterior (retroceso) para emparejarlo de nuevo, buscando mejores flotantes descendentes.
Esto es, por supuesto, equivalente a verificar que los flotantes producidos sean la mejor opción posible antes de comenzar el emparejamiento del próximo grupo.

Para el último grupo, donde un emparejamiento insatisfactorio significa la imposibilidad de completar el emparejamiento, el retroceso podría ser más complicado. Primero, cuando se empareja el último grupo, un retroceso simple al anterior grupo no siempre era suficiente. A veces teníamos que unir ("juntar") esos dos grupos, para poder acceder al grupo anterior y cambiar sus flotantes, y a veces este proceso tenía que repetirse hasta que se encontrara un emparejamiento aceptable.
Es evidente que este retroceso tenía que ir hacia atrás empezando desde el último grupo, hasta que se alcanzó el punto, en el que los flotantes descendentes producidos realmente permitieron el emparejamiento del resto de los jugadores. Por lo tanto, el retroceso necesariamente se extendió hasta que llegó al grupo que, con la metodología de anticipación, se define a la vez como PGP (penúltimo grupo de puntuación), lo que nos devuelve a las mismas condiciones.

El nuevo método de anticipación equivale entonces al retroceso, con la ventaja de una lógica bastante más simple.

De todos modos, la nueva redacción de las Reglas no especifica ningún método particular para hacer cumplir los criterios de emparejamiento. Por lo tanto, tanto el árbitro como el programador disfrutan de total libertad al elegir su método preferido para implementar el sistema (mirar hacia adelante, retroceder, emparejamiento ponderado u otro), siempre que las reglas se cumplan completamente.

B Proceso de emparejar un grupo

El objetivo de esta sección, desde el punto de vista de las Reglas, es definir inequívocamente la secuencia de la generación para los emparejamientos candidatos y, para este fin, define con precisión las restricciones dentro de las cuales se deben hacer los emparejamientos. Sin embargo, desde el punto de vista del árbitro, esta sección también se puede usar como una hoja de ruta para hacer el emparejamiento y evaluar su calidad. De hecho, puede adoptarse fácilmente como una pauta para hacer, o, con mucha mayor frecuencia, demostrar, un emparejamiento

B.1 Definición de parámetros

a M0 es el número de JJDD que vienen del grupo anterior. Puede ser cero.

b MaxPairs es el número máximo de parejas que se pueden producir en este grupo (ver C.5.)

Nota: MaxPairs es normalmente el número de jugadores dividido entre dos y redondeado por defecto. Sin embargo, si, por ejemplo, M0 es mayor que el número de jugadores residentes, MaxPairs será como máximo igual al número de jugadores residentes.

c M1 es el valor máximo de JJDD que se pueden emparejar en el grupo (ver C.6).

En un grupo dado, tenemos un número dado M0 de (JJDD) (12) (posiblemente ninguno), pero no tenemos certeza de que todos esos (JJDD) se puedan emparejar (13).

(12) Queremos recordar que los "jugadores descendidos de otro grupo" (JJDD) son los jugadores descendentes del grupo anterior.

(13) Por ejemplo, el número de (JJDD) (jugadores descendientes del grupo anterior) puede ser mayor que MaxPairs; o algunos de ellos pueden ser incompatibles; o podemos tener una semi-incompatibilidad, en la cual un grupo de jugadores 'compite' por unos pocos oponentes posibles, al igual que la situación descrita en el comentario a A.4.

Nota: M1 es normalmente igual al número de JJDD que vienen del grupo anterior, que puede ser cero. Sin embargo, si, por ejemplo, M0 es mayor que el número de jugadores residentes, M1 es cómo máximo igual al número de jugadores residentes.
Por supuesto, M1 nunca puede ser mayor que MaxPairs

Por lo tanto, definimos un segundo parámetro M1 (jugadores descendentes del grupo anterior que se pueden emparejar), que representa el número de JJDD que realmente se pueden emparejar, donde, por supuesto, M1 es menor o igual a M0. En resumen, el grupo tendrá tantos MaxPairs, a lo sumo M1 de los cuales contienen flotantes descendentes.

También se puede observar que, aunque M0 es una constante conocida, generalmente no sabemos con precisión cuántos jugadores, y especialmente los JJDD, se pueden emparejar, hasta que se actualice el emparejamiento real, de hecho, necesitamos "adivinar" M1 y MaxPairs con un razonamiento sólido, suponiendo un valor tentativo, que inicialmente podría ser incorrecto. No obstante, esos números, independientemente de cómo se identifiquen, se consideran constantes, y es por eso por lo que no existe una regla para cambiarlos.

B.2 Subgrupos (composición original)

Para hacer el emparejamiento, cada grupo se divide normalmente en dos subgrupos llamados S1 y S2.
S1 contiene inicialmente N1 jugadores (ordenados de acuerdo con A2), donde N1 es M1 (en un grupo heterogéneo) o MaxPairs (en todos los demás casos).
S2 contiene inicialmente el resto de jugadores residentes.

La composición de los subgrupos originales es diferente cuando tenemos JJDD, porque esos jugadores, que ya han flotado, necesitan ahora una "protección especial".

Al establecer la cantidad de emparejamientos que se deben realizar en M1 para los grupos heterogéneos, nos fijamos solo en los JJDD (jugadores descendentes del grupo anterior), quienes (o, al menos, el número máximo posible de ellos) se emparejarán primero (14).

(14) Para evitar cualquier malentendido, tenga en cuenta que esto es solo una indicación de procedimiento que no tiene nada que ver con el orden de generación de candidatos. De hecho, independientemente del método y del algoritmo utilizado para generarlos, cada candidato se considera como un todo; y, cuando elegimos el primer candidato de un grupo de equivalentes, solo consideramos el orden de generación de los candidatos completados.

Por el contrario, establecer el número de emparejamientos de MaxPairs, dice que estamos tratando de emparejar todo el grupo a la vez (por lo que debe ser homogéneo).

Cuando M1 es menor que M0, algunos JJDD no se incluyen en S1. Los JJDD excluidos (en total serán M0-M1), no son parte de S1 ni de S2, y se dice que están en el Limbo.

Nota: los jugadores que están en el Limbo no se pueden emparejar en el grupo y son por lo tanto candidatos para flotar nuevamente.

Después de que los M1 jugadores descendidos hayan sido seleccionados para el emparejamiento, los JJDD restantes, en el número M0-M1, no se pueden emparejar en el grupo (15).

(15) Esos jugadores no son necesariamente incompatibles dentro del grupo; puede que no haya lugar para emparejarlos. Por ejemplo, si dos JJDD comparten el mismo

oponente posible, ninguno de los dos es incompatible, ¡pero uno de los dos jugadores JJDD no puede emparejarse!

Esos jugadores forman un subgrupo llamado "Limbo".

Durante el proceso de emparejamiento, puede suceder que algunos jugadores necesiten intercambiarse entre S1 y Limbo, pero, al final del emparejamiento, los jugadores que aún están en el limbo estarán obligados a flotar nuevamente.

B.3 Preparación del candidato

Los jugadores de S1 se emparejan con los de S2; el primero de S1 con el primero de S2, el segundo de S1 con el segundo de S2, etc.
En un grupo homogéneo: las parejas formadas como se ha explicado previamente y todos los jugadores que quedan sin emparejar (candidatos a ser flotantes descendentes) constituyen un (emparejamiento) candidato.

Aquí es donde creamos el emparejamiento candidato. En el caso más general, esto se hace en dos pasos:

- *primero, construimos M1 emparejamientos, cada uno de ellos contiene un JJDD,*
- *luego, emparejamos los jugadores residentes restantes.*

Por supuesto, si el grupo es homogéneo, o si ninguno de los JJDD es compatible (es decir, si M1 es cero), se omite el primer paso

En un grupo heterogéneo: las parejas formadas como se ha explicado previamente serán M1 JJDD de S1 con M1 jugadores residentes de S2. Esto se llama el Emparejamiento-JJDD. Los restantes jugadores residentes (si los hay), producen el restante (ver A.3), que se empareja entonces como si fuera un grupo homogéneo.

Nota: Puede que M1 sea cero. En este caso, S1 estará vacío y los JJDD estarán todos en el Limbo. Por ello, el emparejamiento del grupo heterogéneo se hará directamente en el restante.
El (emparejamiento) candidato de un grupo heterogéneo se compone del Emparejamiento-JJDD y el candidato del restante. Todos los jugadores que están en el Limbo son candidatos a ser flotantes descendentes.

Por lo tanto, en general, el candidato consta de tres partes:

- *un emparejamiento-JJDD (solo grupos heterogéneos), compuesto por M1 emparejamientos (tal vez ninguno que contiene un JJDD y un jugador residente cada uno;*
- *un conjunto de emparejamientos de jugadores residentes, provenientes del emparejamiento del grupo homogéneo; o del emparejamiento restante de un grupo heterogéneo;*
- *un conjunto de jugadores no emparejados, provenientes tanto del Limbo como de los jugadores residentes que no pueden emparejarse, y por lo tanto no pueden evitar tener un flotante descendente.*

B.4 Evaluación del candidato

Si el candidato creado según lo descrito en B.3, cumple con todos los criterios absolutos y de finalización (del C.1 al C.4), y se cumplen todos los criterios de calidad del C.5 al C.19, el candidato es “perfecto” y se acepta (inmediatamente). En otro caso, se aplica B.5 para encontrar un candidato perfecto; o si no existe tal candidato, se aplica B.8.

Al haber preparado un candidato, debemos evaluar su calidad; es decir, debemos verificar el cumplimiento del candidato con los criterios de emparejamiento indicados en la Sección C.
Si tenemos suerte, puede ser "perfecto": en este caso, lo aceptamos de inmediato.
De lo contrario, debemos aplicar algunos cambios para tratar de hacerlo perfecto (B.5).
Si esto resulta imposible, el último recurso es aceptar un candidato que, aunque no sea ideal, es, sin embargo, la mejor opción (B.8).
Por supuesto, un candidato que no cumple con los criterios absolutos ni siquiera es aceptable.
Después de hacer el emparejamiento, y antes de aceptarlo y proceder con siguiente grupo, tendremos que realizar una prueba de finalización, para verificar que todos los jugadores restantes, incluidos los flotantes descendentes en el grupo están bien emparejados y permitan que el emparejamiento sea completado (ver A.9). Si esta prueba de finalización falla, no se podrá emparejar y procedemos como se explica en A.9

B.5 Acciones a realizar cuando el candidato no es perfecto

La composición de S1, Limbo y S2 tiene que ser alterada de tal forma que se produzca un nuevo candidato.
El artículo B.6 (para grupos homogéneos y restantes) y B.7 (para grupos heterogéneos), definen la secuencia precisa de alteraciones que se deberán aplicar.
Después de cada alteración se creará un nuevo candidato (ver B.3) y será evaluado (ver B.4)

El proceso de emparejamiento es iterativo: si el emparejamiento no es perfecto, intentamos (uno por uno) una secuencia precisa de alteraciones en los subgrupos S1, Limbo y S2, y cada vez se repite la preparación y evaluación del candidato. De hecho, hay dos secuencias diferentes:

- *una para los grupos homogéneos (B.6), que no contienen JJDD; esta secuencia también se aplica a los restantes*
- *Otra para los grupos heterogéneos (B.7); aquellos que contienen JJDD, algunos de los cuales (el número M0-M1, puede ser cero) están en un limbo, por lo que las alteraciones deben tener en cuenta no solo las posibles alteraciones habituales en S1 y S2, sino también la posibilidad de cambiar la composición del limbo*

El primer candidato perfecto encontrado en este proceso es el emparejamiento idóneo. Si no hay un candidato perfecto, deberemos utilizar el mejor candidato disponible; ya que estamos examinando a todos los candidatos, podemos encontrar el mejor candidato a medida que avanzamos.

Para hacer eso, cuando encontramos el primer candidato legal (pero no perfecto), lo marcamos como "mejor provisional".

Cada vez que encontremos otro candidato legal, lo compararemos (16) con el actual mejor candidato provisional. Si el primero es mejor que el segundo, lo almacenamos como el nuevo mejor provisional; de lo contrario, guardamos el anterior.

(16) Se comparan dos candidatos en función del cumplimiento de los criterios de emparejamiento, que se definen por orden de prioridad en la sección C.
El primer control se basa en la prioridad del criterio más incumplido: cuanto más alto es, menor es la calidad del candidato.
Luego, el segundo chequeo está en un "Valor que falla" lo cual es peculiar a ese criterio: a menudo será el número de veces que se infringe el criterio (por ejemplo, el número de preferencias de color no correspondidas) pero también puede ser de una naturaleza completamente diferente (por ejemplo, las DPE -diferencia de puntuación en el emparejamiento- de dos candidatos para ser comparados) Luego vamos al segundo criterio infringido más alto; luego al "valor que falla" de este último, y así sucesivamente hasta que encontremos una diferencia. Cuando no hay ninguna diferencia, el primer candidato generado tiene prioridad.

Al final, todos los candidatos han sido examinados; por lo tanto, el mejor candidato provisional es en realidad el mejor candidato posible (aunque imperfecto), que se aceptará como emparejamiento, debido a la regla B.8.

La principal guía para llevar a cabo esta tarea es la "mínima perturbación": las alteraciones deben ser las mínimas posibles, de modo que el emparejamiento resultante pueda ser lo más similar posible al "perfecto".

Para obtener más detalles sobre el proceso de emparejamiento iterativo, consulte B.6 y B.7.

B.6 Alteraciones en grupos homogéneos o restantes

Alterar el orden de los jugadores de S2 con una transposición (ver D.1). Si no se pueden realizar más transposiciones en S2 para el actual S1, alterar el S1 y S2 original (ver B.2) aplicando un intercambio de jugadores residentes entre S1 y S2 (ver D.2) y reordenar los nuevos subgrupos S1 y S2 de acuerdo con A.2.

Como ahora utilizamos solo grupos homogéneos, no necesitamos preocuparnos por el emparejamiento de los JJDD (jugadores descendentes del grupo anterior).
Las posibles acciones que se probarán aquí son:

1. *una transposición, que consiste en aplicar un orden diferente a los jugadores en S2. En palabras simples, una transposición "cambia" a los jugadores en S2 de acuerdo con reglas específicas (ver D.1), pero manteniéndolos separados de los jugadores de S1. Esto lleva a un cambio en el segundo jugador en algunos emparejamientos. La idea básica es alterar el emparejamiento modificando el orden de los jugadores en las posiciones más bajas posibles.*
2. *un intercambio, que consiste en cambiar uno o más jugadores del subgrupo S1 con el mismo número de jugadores del subgrupo S2.*

Como arriba, la idea básica es tratar de alterar el emparejamiento lo menos posible. Con este objetivo, intercambiamos los jugadores más bajo de S1 con los jugadores más altos de S2, suponiendo que, al estar cerca en el ranking, tienen una fuerza de juego más o menos equivalente. Después de cualquier intercambio, ambos subgrupos, S1 y S2, deben ordenarse de nuevo con las reglas habituales. Un intercambio hace posible el emparejamiento entre jugadores del mismo subgrupo original.

Después de hacer las transposiciones en un grupo, se cambia el orden; por lo tanto, los jugadores en el subgrupo S2 no deberían ser ordenados de nuevo (Mientras que S1 no necesita ser ordenado, ya que no ha sido cambiado).

Por el contrario, después de los cambios, que intercambian uno o más jugadores entre los subgrupos S1 y S2, debemos ordenar ambos subgrupos S1 y S2 de acuerdo con A.2, para restablecer un orden correcto antes de intentar hacer de nuevo el emparejamiento. Si el primer intento del nuevo intercambio no da un resultado válido, también intentaremos las transposiciones, cambiando así el orden natural en el S2 modificado.

Ambas transposiciones e intercambios no deben aplicarse al azar: para cumplir con el principio general de perturbar lo más mínimo el emparejamiento, la sección D dicta una secuencia precisa de posibles transposiciones e intercambios. Esta secuencia comienza con alteraciones que dan solo cambios leves al emparejamiento (con respecto al "natural"), moviéndose gradualmente hacia aquellos cambios que causan cambios importantes.

El orden de las acciones es el siguiente: primero, intentamos, una por una, todas las transposiciones posibles (ver D.1). Si encontramos uno que permita un emparejamiento perfecto, el proceso se completa. De lo contrario, probamos el primer intercambio (ver D.2): con esto, procedemos de nuevo a probar todas las transposiciones posibles (18), hasta que tengamos éxito - o las agotemos. En este último caso, intentamos el segundo intercambio, una vez más con todas las posibles transposiciones, y así sucesivamente.

Si llegamos al punto en el que hemos agotado todas las posibles transposiciones e intercambios, entonces un emparejamiento perfecto simplemente no existe. En ese caso, aplicamos B8, aceptando un resultado menos perfecto

(18) Supongamos que intercambiamos el jugador A de S1 con el jugador B de S2. Después del intercambio, el jugador B, ahora en S1, tiene un rango inferior al del jugador A, ahora en S2. A medida que avancen las transposiciones, llegaremos a un punto en el que el candidato reúne a los jugadores B y A, y luego, por supuesto, a otros emparejamientos de jugadores. Ahora, antes de realizar el intercambio, probamos todas las transposiciones en S2, y por lo tanto también la que contiene el par A-B y el resto de emparejamientos: en resumen, ¡este candidato ya ha sido evaluado! Al razonar en la misma línea, llegamos a la conclusión de que lo mismo es válido también para los intercambios que involucran a más jugadores. Por lo tanto, podemos deducir que cada vez que un emparejamiento contiene un jugador de S1 con un rango inferior (mayor NSG -número de ranking inicial (número secuencial de grupo)-) que su oponente de S2, este emparejamiento pertenece a un candidato que ya ha sido evaluado, y por lo tanto no es necesario que lo evaluemos nuevamente.

B.7 Alteraciones en grupos heterogéneos

Aplicar en el restante (resto) las mismas reglas utilizadas para grupos homogéneos (ver B.6)

Este artículo, que acompaña al anterior, aborda el caso de los grupos heterogéneos. Este tipo de grupo está emparejado en dos pasos lógicos (18):

(18) Por supuesto, en una aplicación práctica no necesariamente se debe hacer el emparejamiento en dos pasos, siempre y cuando el efecto final sea el mismo especificado por las reglas

Nota: Los subgrupos originales del restante, que se utilizarán para el resto del proceso de emparejamiento, son los formados inmediatamente después del Emparejamiento de los JJDD. Se llaman S1R y S2R (para evitar cualquier confusión con los subgrupos S1 y S2 del grupo heterogéneo completo).

- *en el primer paso, construimos un emparejamiento-JJDD (ver B.3), que se ocupa de los jugadores descendentes (el mayor número posible de ellos), lo que aumenta el resto (y posiblemente se forme un limbo).*
- *en el segundo paso, después de emparejar los JJDD, procedemos a emparejar el restante, que está compuesto solo por jugadores residentes (pero debemos tener en cuenta que, cuando estamos procesando un UGU (último grupo unido), esos jugadores pueden tener puntuaciones diferentes). En este caso, el DPE (diferencia de puntuación en el emparejamiento) es importante y debe tenerse en cuenta; volveremos sobre esto en otro momento).*

Las reglas para utilizar en el restante son las mismas que se aplican para un grupo homogéneo. La diferencia solo aparece cuando alcanzamos el punto en el que todas las posibles transposiciones e intercambios en el restante se han intentado sin éxito.

Si no hay disponibles más transposiciones e intercambios para S1R y S2R, alterar el orden de los jugadores en S2 con una transposición (ver D.1), creando un nuevo Emparejamiento-JJDD y posiblemente un nuevo restante (que se procesará como se ha descrito anteriormente).

En un grupo homogéneo, este es el momento en que reducimos nuestras expectativas y nos conformamos con un emparejamiento que no sea perfecto (ver B.6). En un grupo heterogéneo, sin embargo, aún no estamos listos para rendirnos: podemos intentar cambiar la composición del resto.

Para hacer eso, probamos un nuevo emparejamiento JJDD diferente aplicando una transposición al subgrupo original S2 (a saber, el subgrupo S2 del grupo completo, ¡no el del restante!). Esto nos puede dejar con un restante nuevo y diferente, que procesamos (tal como se describió anteriormente) tratando de encontrar un emparejamiento completo, y, si no lo logramos, intentamos una transposición tras otra hasta que tengamos éxito o agotemos las posibilidades (19).

(19) En realidad, no necesitamos probar todas las transposiciones, porque no todas son significativas: de hecho, solo tenemos que probar aquellas transposiciones que realmente cambian los jugadores, o su orden, en la primera parte del subgrupo S2 - Es decir, aquellos jugadores que se emparejarán con los JJDD de S1. Todos los demás jugadores en S2 no participan en esta fase del emparejamiento y, por lo tanto, son irrelevantes (al menos por el momento).

Como dijimos anteriormente, el PGP (penúltimo grupo de puntuación) y el UGU (último grupo de unión) están sujetos a reglas de emparejamiento ligeramente diferentes: los flotantes descendentes del PGP ya no son necesarios para optimizar el emparejamiento en el próximo grupo (como sería para los grupos normales, ver C.7), pero solo para permitirlo (ver C.4). Con esos flotantes descendentes, junto con el GEU (grupo especial unido), construimos el UGU (último grupo de puntuación), que es (por definición) el último grupo.

Este es un grupo bastante inusual: es por definición heterogéneo (20), y sus residentes a menudo tienen puntuaciones diferentes (porque provienen del GEU (grupo especial unido)).

(20) Recuerde que el UGU (último grupo de puntuación) nace de un fallo en la prueba de finalización. Esto significa que el "resto de los jugadores", con los flotantes

descendentes (¡posiblemente ninguno!) Del emparejamiento hecho (¡sin éxito!), No se pueden emparejar, por lo que se requieren algunos JJDD adecuados.

Su emparejamiento es diferente al del grupo heterogéneo normal en que tenemos un resto que debe emparejarse como si fuera homogéneo, pero sin ignorar las necesidades de los jugadores con puntuaciones diferentes.
Por lo tanto, debemos aplicar algunos criterios que generalmente no son importantes en los restantes. El objetivo principal en el emparejamiento del UGU (último grupo de puntuación) es obtener el DPE (diferencia de puntuación de emparejamiento) más bajo posible (porque, básicamente, el número de emparejamientos está determinado por el número de flotantes PGP -penúltimo grupo de puntuación-). Para encontrar este DPE (diferencia puntuación de emparejamiento) mínimo, debemos observar no solo los JJDD y sus oponentes (como de costumbre), sino también los emparejamientos que se pueden hacer dentro del restante (es decir, entre los residentes del GEU (grupo especial unido)).

Cuando varios candidatos tienen la DPE más baja posible, también debemos aplicar algunos criterios para los restantes, que generalmente no se requieren. Si en un emparejamiento hay jugadores con puntuaciones diferentes, para dichos jugadores debemos aplicar todos los criterios que limitan la repetición de flotantes [C.12 a C.15] y la diferencia de puntuación de los jugadores protegidos cuya protección ya ha fallado una vez o más [C.16 a C.19].

Si no hay disponibles más transposiciones para el actual S1, alterar, si es posible (por ejemplo, si hay un Limbo), el S1 original y el Limbo (ver B.2), aplicando un intercambio de JJDD entre S1 y el Limbo (ver D.3), reordenando el recientemente formado subgrupo S1 de acuerdo con A.2 y restaurando S2 a su composición original.

Si todas las transposiciones posibles se han agotado, todavía tenemos un recurso: intentar cambiar los JJDD que se emparejarán. Por supuesto, esto solo es posible si hay un limbo en el grupo. En este caso, podemos intercambiar uno o más de los JJDD con el mismo número de jugadores del Limbo. Esto se llama intercambio JJDD (ver D.3).

Después de cualquier intercambio de JJDD, en realidad estamos combinando un grupo completamente diferente; por lo tanto, debemos reordenar S1 y restaurar S2 a su composición original, de hecho, comenzando nuevamente el proceso de emparejamiento. Como para el caso homogéneo, los intercambios JJDD deben probarse en la secuencia correcta, uno por uno; y, para cada uno de ellos, intentaremos todas las transposiciones posibles en S2, generando así un restante diferente, que por supuesto tendrá que someterse a todos los intentos de emparejamientos habituales descritos anteriormente.

B.8 Acciones cuando no exista un candidato perfecto

Elegir el mejor candidato disponible. Para ello, considera mejor un candidato que otro si cumple mejor los criterios de calidad (C5-C19) de mayor prioridad; o, si todos los criterios de calidad se satisfacen, se ha generado antes que otro en la secuencia de candidatos (ver B.6 o B.7).

Aquí es donde debemos emparejar lo mejor que podamos: si llegamos aquí, ya hemos intentado todas las transposiciones e intercambios posibles, solo para llegar a una conclusión simple, aunque negra: ¡no hay un candidato perfecto! Por lo tanto, elegimos el mejor candidato disponible, que es el mejor candidato provisional final encontrado durante la evaluación de todos los candidatos, como se explica en B.5.

El emparejamiento en criba
Una alternativa muy interesante a este método, no necesariamente práctico, pero muy importante desde el punto de vista teórico, es el que llamaremos "emparejamiento en criba" (debido a su similitud con la famosa criba de Eratóstenes).

La idea básica es muy simple: hacemos todos los emparejamientos posibles aceptables (es decir, todos aquellos que cumplen con los criterios absolutos). Luego comenzamos a aplicar todos los criterios de emparejamiento, uno por uno, pero esta vez comenzamos con el más importante y seguimos hacia abajo.

Cada criterio eliminará parte de los emparejamientos aceptables, de modo que, a medida que avanzamos, el número de candidatos se reduce o disminuye. Si, en algún momento del proceso, solo queda un candidato, elegimos ese, incluso puede ser bastante malo, pero no hay nada mejor.
Si, después de aplicar todos los criterios de emparejamiento, nos queda más de un candidato, entonces elegimos el que sería el primero en ser generado de acuerdo con la secuencia definida por la Sección B.

C Criterios de emparejamiento

Criterios absolutos

Ningún emparejamiento violará los siguientes criterios absolutos:

Esos criterios deben cumplirse siempre: no se puede eludir, sea cual sea la situación (21). Para hacerlos cumplir, los jugadores pueden incluso flotar hacia abajo si es necesario.

(21) Sin embargo, existen situaciones en las que no existe ningún emparejamiento, que cumple con los criterios absolutos; en tales casos, el árbitro debe aplicar su mejor criterio para encontrar una salida a este punto muerto (ver A.9).

C.1 ver C.04.1.b (Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.)

Si la partida es ganada por incomparecencia, o debido a que el oponente ha llegado tarde, a efectos de emparejamiento estos dos jugadores nunca han jugado entre sí. Por tanto, el emparejamiento se puede repetir más adelante en el torneo (¡y a veces esto también sucede!).

C.2 ver C.04.1.d (Un jugador que ya ha recibido un bye por emparejamiento, o ha ganado (por incomparecencia) porque su oponente no ha llegado a tiempo, no recibirá el bye por emparejamiento.).

Tenga en cuenta que, contrariamente a las reglas anteriores, solo los BPE y las incomparecencias impiden la asignación de un BPE (ver A.5); por el contrario, un jugador que recibió un bye solicitado (generalmente, medio punto) puede recibir el BPE en una ronda posterior.

C.3 Los jugadores que no sean mejores jugadores (ver A.7) con la misma preferencia de color absoluta (ver A.6.a) no se enfrentarán (ver C.04.1.f y C.04.1.g).

Este criterio no se aplica a los mejores jugadores (A.7) u oponentes de mejores jugadores, que son la única excepción posible a C.04.1.f / g.
Se dice que dos jugadores, que no pueden emparejarse entre sí sin infringir los criterios C.1 o C.3, son incompatibles.

Criterio de finalización

C.4 Si el grupo actual es el PGP (ver A.9): seleccionar el grupo de flotantes para completar el emparejamiento de la ronda.

Este también es un criterio absoluto, pero se aplica solo al tratamiento del PGP (penúltimo grupo puntuación); por lo tanto, solo después de un fallo en la prueba de finalización (ver A.9). A diferencia de los grupos ordinarios (cuyos flotantes descendentes se eligen para optimizar el emparejamiento del siguiente grupo - ver C.7), para el PGP solo requerimos una opción de flotantes descendentes que permita completar el emparejamiento completo - independiente de la optimización del siguiente grupo, que es, por supuesto, el UGU (último grupo de puntuación), y por lo tanto debe estar completamente emparejado.
Tenga en cuenta que, dado que C.4 precede a C.5 y C.6, el cumplimiento de este criterio puede causar una reducción en el número de emparejamientos, o un aumento en la DPE (diferencia puntuación del emparejamiento) final, con respecto al emparejamiento anterior (22).

(22) Por supuesto, dado que el grupo que estamos emparejando es un PGP (penúltimo grupo puntuación), ya ha sido emparejado una vez.

Criterios de calidad

Los criterios anteriores establecen condiciones que deben cumplirse: un candidato que no cumple con ellas se descarta. Los siguientes criterios son de otro tipo, ya que establecen un marco de referencia para una evaluación cuantitativa de "buena calidad" de los emparejamientos, estableciendo una secuencia de "puntos de prueba" en orden de importancia decreciente, de acuerdo con la lógica interna del sistema. El nivel de cumplimiento con cada uno de los siguientes criterios no es una cantidad binaria (sí / no), sino una cantidad numérica (entera o fraccional). Lo mediremos por medio de un "fallo de

estimación", cuyo significado está, por supuesto, estrechamente relacionado con el criterio en sí (por ejemplo, el número de emparejamientos es inferior a MaxPairs para C.5, o el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color para C.10, y así sucesivamente).

Cuando comparamos dos candidatos, de hecho, comparamos los fallos de los candidatos para cada criterio, uno por uno, en la secuencia exacta dada por las Reglas. Si los dos fallos son idénticos, procedemos al siguiente criterio. Si son diferentes, mantenemos al candidato con el mejor valor y descartamos el otro.

Parece importante señalar que se selecciona un candidato que tenga un mejor fallo de estimación en un criterio superior, incluso si los fallos para los siguientes criterios son mucho peores. En otras palabras, la optimización con respecto a un criterio más alto puede tener un impacto dramático en los fallos de valor restantes y, podemos agregar, la optimización con respecto a un criterio es solo relativo al estado actual, porque incluso una pequeña diferencia en un criterio más alto puede cambiar la situación por completo.

Para obtener el mejor emparejamiento posible para un grupo, cumplir lo máximo posible los siguientes criterios, que se dan en prioridad descendente:

Los criterios relativos no son tan importantes como los absolutos, y pueden descartarse, si es necesario para lograr un emparejamiento completo. En general, no son suficientemente importantes para hacer que un jugador flote, de hecho, el primero y, por lo tanto, lo más importante, nos obliga a hacer exactamente lo contrario, ¡minimizando el número de flotantes descendentes

Aparte del jugador restante de grupos impares, solo los jugadores incompatibles (o semi-incompatibles) deben flotar. Esto también es una evidencia de la atención del sistema suizo holandés (Fide) en la elección del "oponente de fuerza correcta".

C.5 Maximizar el número de parejas (equivalente a: minimizar el número de flotantes descendentes).

El primer "factor de calidad" es, por supuesto, el número de emparejamientos, una reducción de los cuales aumenta el número de flotantes (y, por lo general, también de la diferencia de puntuación entre los jugadores).

Maximizar el número de emparejamientos en realidad significa construir MaxPairs emparejamientos (número de parejas que se pueden hacer en un grupo) (ver B.1). Sin embargo, al comienzo del proceso de emparejamiento, MaxPairs, o el número máximo de emparejamientos que se pueden construir (que es una constante del grupo), en realidad se desconoce, por lo tanto, debemos "intuirlo".

En realidad, lo único que sabemos con certeza es el número total N de jugadores en el grupo, y el número M0 (número de jugadores descendentes del grupo anterior) de JJDD que entran al grupo. Queremos observar que el número de emparejamientos nunca puede ser mayor que N / 2; por lo tanto, este valor debería ser un buen punto de partida, independientemente del tipo de grupo (homogéneo o heterogéneo).

El valor real de MaxPairs (número de emparejamientos que se pueden hacer en un grupo) puede ser menor que eso, porque algunos jugadores pueden ser imposibles de emparejar en el grupo. Además, si este grupo es un PGP (penúltimo grupo de puntuación), también debe proporcionar los flotantes descendentes requeridos para completar el emparejamiento completo (ver C.4), y eso podría disminuir la cantidad de emparejamientos que realmente se pueden formar. Por lo tanto, el proceso para determinar el valor de MaxPairs es algo empírico y puede requerir un poco de "experimentación".

Si el grupo es heterogéneo (M0 ≠ 0), se deben emparejar tantos JJDD como sea posible (M1). Se emparejarán primero, antes de continuar con el resto de los jugadores (ver B.3), pero, como sucedió con el valor de MaxPairs (máximo de parejas que se pueden hacer en un grupo), aún no sabemos el verdadero valor de M1 (máximo JJDD que se pueden emparejar), y debemos intuirlo también. Una primera estimación para su valor es M0 (número de JJDD flotantes del grupo anterior) - excepto, cualquier JJDD incompatible.

Si no hay forma de hacer todos esos emparejamientos, nuestra estimación del valor de M1 (máximo JJDD que se pueden emparejar) fue aparentemente demasiado optimista, en este caso, tendremos que disminuirla gradualmente, hasta que tengamos éxito. Cualquier JJDD restante se une al Limbo (ver B.2) y eventualmente flotarán (después de completar el emparejamiento del grupo).

La cantidad de emparejamientos hechos con los JJDD se restará en la cantidad total de emparejamientos que se crearán en el grupo, lo que arroja el número (razonable) de emparejamientos que se podrán hacer en el restante (23).

> ***(23) Siempre debemos recordar que el emparejamiento de los JJDD y del restante son dos fases de una sola operación, que se realiza como una unidad. Por lo tanto, no "retrocedemos" del emparejamiento restante al emparejamiento de los JJDD, porque ya estamos dentro de la misma operación.***

Aquí también se aplica la misma línea de razonamiento: si no podemos hacer todos esos emparejamientos, nuestra estimación inicial de MaxPairs fue aparentemente demasiado optimista, por lo tanto, tendremos que disminuir gradualmente su número. Cualquier jugador restante se convierte en flotante descendente, y eventualmente flotará hacia abajo para el siguiente grupo.

La misma línea de razonamiento también se aplica a un grupo homogéneo que, por definición, no contiene limbo o JJDD, pero que, por lo demás, es esencialmente similar a un restante.

C.6 Minimizar la DPE (esto significa básicamente: maximizar el número de JJDD emparejados; y, en la medida de lo posible, emparejar a aquellos con mayor puntuación.

En los grupos heterogéneos, incluso cuando se hace el mismo número de emparejamientos, diferentes elecciones de flotantes o diferentes emparejamientos pueden llevar a diferentes desajustes entre las puntuaciones de los jugadores (por ejemplo, ver las muchas formas posibles de emparejar un grupo heterogéneo que contiene muchos jugadores con puntuaciones diferentes).

Este criterio importante, directamente relacionado con la regla C.04.1.e, nos ordena minimizar la diferencia general en las puntuaciones. Su ubicación antes de los criterios relacionados con el color (C.8-C.11) sugiere la atención que el sistema FIDE (holandés) da a la elección de un oponente de "fuerza correcta" en lugar de uno de "color correcto".

El método para calcular y comparar los PSD se explica en detalle en el comentario al artículo A.8.

C.7 Si el grupo actual no es ni el PGP ni el UGU (ver A.9): seleccionar a los flotantes descendentes en orden para primero maximizar el número de parejas y a continuación minimizar la DEP (ver C.5 y C6) en el siguiente grupo (solo en el siguiente grupo).

Cuando llegamos aquí, ya hemos cumplido con los criterios absolutos (por lo tanto, el emparejamiento es legal) y optimizamos los parámetros de calidad de emparejamiento más importantes (número de emparejamientos, DPE (diferencia de puntuación del emparejamiento)).

Antes de seguir adelante para optimizar el tratamiento de los colores y los JJDD, miramos primero el próximo grupo. No queremos volver nunca más al grupo actual. Por lo tanto, debemos asegurarnos de que la elección de flotantes descendentes que vamos a enviar al siguiente tramo sea la mejor forma posible para cumplir con C.5 y C.6.

Primero, verificamos que los flotantes (que serán los JJDD del próximo grupo) nos permitirán hacer la mayor cantidad posible de emparejamientos.

Por ejemplo, supongamos que el grupo actual produce solo un flotante y que el siguiente grupo de puntuación contiene un número impar (24) de jugadores, uno de los cuales no tiene oponente posible. Si podemos elegir entre dos flotantes posibles, ambos compatibles en el grupo de destino, pero solo uno de ellos se puede emparejar con el jugador "problemático",

debemos elegir ese - porque elegir el otro dejaría un jugador incompatible (¡y por lo tanto un flotante inevitable!) en el grupo de destino.

(24) Tenga en cuenta que, si el siguiente grupo de puntuación contiene un número par de jugadores, el grupo construido con él y el flotante descendente actual sería impar. Por lo tanto, en cualquier caso, produciría (al menos) un flotante y la elección del JJDD no sería crítica para el número de emparejamientos.

Solo cuando se ha maximizado el número de emparejamientos, procedemos a examinar el DPE (diferencia de puntuación en el emparejamiento) en el grupo de destino. Esto en la práctica significa que, cuando podemos elegir entre dos o más flotantes posibles, si todas las demás condiciones son equivalentes, debemos elegir el flotante que se puede emparejar con la diferencia de puntuación más baja (25).

(25) Dado que este criterio no se aplica para el PGP (penúltimo grupo de puntuación), los jugadores residentes del siguiente grupo tendrán todos la misma puntuación. Por lo tanto, no es posible emparejar a los jugadores descendidos con jugadores con puntuaciones diferentes, pero, si no se pueden emparejar en el grupo, tendrán que flotar nuevamente, ¡y esto hace que el DPE (diferencia puntuación del emparejamiento) cambie!

Esta optimización debe extenderse solo al siguiente grupo. Actualmente, hay situaciones en las que un pequeño cambio en un emparejamiento anterior aportaría grandes beneficios, pero mirar varios grupos posteriores sería una operación difícil de hacer. Entonces las reglas se conforman con una optimización práctica, renunciando a aquellas que están fuera de un alcance razonable. Pero la razón no es solo esta: en la filosofía básica del sistema suizo holandés (FIDE), los emparejamientos para los jugadores mejor clasificados se consideran mucho más importantes que los de los inferiores. Por lo tanto, alterar el emparejamiento del grupo actual para el beneficio de algún jugador, que se encuentra dos grupos por debajo, sería simplemente opuesto a esa filosofía.

Después de habernos asegurado de que tanto el número de flotantes como sus puntuaciones sean mínimos, ahora comenzamos a optimizar la asignación de color. En realidad, el color es menos importante que la diferencia en la puntuación, y es por eso por lo que, de manera consistente con la lógica básica del sistema, los criterios de asignación de color se hacen después de hacer el número de emparejamientos y la DPE (diferencia de puntuación).

C.8 Minimizar el número de mejores jugadores u oponentes de mejores jugadores que reciben una diferencia de color mayor de +2 o menores de -2.

El artículo C.3, de acuerdo con C.04.1. f-g, establece que cuando dos no mejores jugadores se enfrentan, deben cumplirse sus preferencias absolutas. Aquí tenemos el caso especial de un mejor jugador que, por alguna razón, está obligado a emparejarse con un jugador (que puede o no ser también el máximo jugador) teniendo la misma preferencia absoluta.

C.9 Minimizar el número de mejores jugadores u oponentes de mejores jugadores que reciben el mismo color 3 veces consecutivas.

El resultado de la partida de esos jugadores puede ser muy importante para determinar la clasificación final y las posiciones de podio; y esta es una excepción explícitamente prevista en C.04.1: f-g, de cómo podemos hacer dichos emparejamientos.
Por lo tanto, elegimos el mejor oponente compatible posible, pero no debe haber más emparejamientos que el mínimo indispensable.
La subdivisión en dos reglas individuales establece una jerarquía definida, dando más importancia a las diferencias de color que a la repetición de colores. Supongamos que, para un mismo oponente, podemos elegir entre dos posibles mejores jugadores, y todos esos jugadores tienen la misma preferencia absoluta de color. En este caso, debemos seleccionar los oponentes del emparejamiento de tal manera que las diferencias de color se minimicen (en la medida de lo posible).
Como se dijo anteriormente, un jugador, que tiene una preferencia absoluta de color sin ser un mejor jugador, puede estar emparejado con un mejor jugador que tenga una preferencia de color idéntica. Estas dos reglas equiparan a los jugadores del emparejamiento, por lo tanto, a un jugador se le puede negar su preferencia absoluta de color igual que si fuera un jugador más fuerte, ¡incluso si no es uno!

C.10 Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color.

Podemos tener una idea sobre el número mínimo de jugadores que no pueden obtener su preferencia de color, inspeccionando el grupo, antes del emparejamiento.

Supongamos que m jugadores prefieren un color y n jugadores prefieren el otro, con $m \geq n$. Por lo tanto, no podemos hacer más que n emparejamientos en los que los jugadores esperan colores diferentes; y las preferencias de color en estos emparejamientos pueden - y deben - ser satisfechas.

Los jugadores de m-n restantes esperan el mismo color; y tendrán que ser emparejados entre ellos. En cada uno de los emparejamientos así compuestos, uno de los dos jugadores no puede obtener su color preferido. El número de tales emparejamientos, y en adelante de dichos jugadores también, es $x = (m-n) / 2$, redondeado hacia abajo al entero más cercano si es necesario.

A veces, además de esos jugadores m + n, el grupo contiene también otros jugadores que no tienen ninguna preferencia de color. Esos jugadores pueden tener cualquier color, pero, por supuesto, generalmente obtendrán el del color minoritario, de modo que restarán al número de preferencias no cumplidas.

Dando un paso más, podemos razonar que se puede hacer un máximo de emparejamientos de MaxPairs. Entre ellos, n + a emparejamientos pueden satisfacer ambas preferencias de color, mientras que el resto de x = MaxPairs-n-a, no puede evitar un incumplimiento de preferencia de color. Por supuesto, x no puede ser menor que cero (un número negativo de emparejamientos no tiene ningún significado práctico); por lo tanto, obtenemos la definición final y general para x:

x = max (0, MaxPairs-n-a)

Tenga en cuenta que un emparejamiento perfecto siempre tiene exactamente x preferencias de color desatendidas, ni más ni menos.
En realidad, puede haber incluso más emparejamientos en los que un jugador no obtiene su preferencia, debido a incompatibilidades de criterios absolutos, así como a los criterios relativos "más fuertes".
Por lo tanto, al principio proponemos hacer el número mínimo posible de dichos emparejamientos, pero es posible que tengamos que aumentar este número para encontrar el camino para superar diversas dificultades del emparejamiento.
Dado que la filosofía general del sistema suizo holandés (FIDE) otorga más importancia a la elección correcta de los oponentes que a los colores, los emparejamientos que contienen una preferencia de color desatendida estarán entre los primeros que se harán (26).

(26) En realidad, las transposiciones intercambian jugadores comenzando con las últimas posiciones de S2 y yendo hacia arriba, provocando que los emparejamientos inferiores del grupo se modifiquen rápidamente en el proceso de transposición, mientras que los emparejamientos superiores se modifican más tarde. Por lo tanto, un emparejamiento "defectuoso en color" ubicado en la parte inferior del candidato tiene una mayor probabilidad de cambiarse antes que un emparejamiento similar ubicado en la parte superior, por lo tanto, las parejas compatibles con emparejamientos "defectuosos" tienen una probabilidad definitivamente más alta. A propósito, también podríamos mencionar que los jugadores a menudo parecen preocuparse por "dos colores seguidos" (como, por ejemplo, WWBB) y piensan que tales historias de color son más frecuentes con el sistema suizo holandés (FIDE) que con otros sistemas de emparejamiento suizos. Esto no es así, de hecho, estas situaciones son habituales (e inevitables) en todos los modos de emparejamiento suizo: en el sistema suizo holandés (FIDE) pueden parecer más frecuentes solo porque aparecen con mayor frecuencia en los emparejamientos superiores del grupo, por lo que implican jugadores mejor clasificados, lo que los hace más notorios.

C.11 Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte.

Solamente ahora, después de maximizar el número de emparejamientos "buenos", podemos empezar a satisfacer tantas preferencias de color fuerte como sea posible.
El número mínimo de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte, que generalmente se representa con z, es, por supuesto, una parte del número total x de preferencias de color desatendidas (ver nota en C.10) - por lo tanto, z es como máximo igual a x.
Por ejemplo, si el número de jugadores con preferencia a blancas (JB) es mayor que el número de jugadores con preferencia a negras (JN) (entonces llamamos a blancas "el color de la mayoría").
Los x jugadores serán todos con preferencia de blancos, y tantos como sea posible entre ellos deberían tener preferencias de colore suave, mientras que el resto tendrá preferencias de color fuerte (27).

(27) Hay que tener en cuenta que, durante la última ronda, algunas preferencias de color absolutas pueden descartarse para los mejores jugadores o sus oponentes (ver C.8, C.9), de modo que esa parte de x puede representar a dichos jugadores. En esos casos, nuestro razonamiento se debe adaptar adecuadamente.

Por lo tanto, z será la diferencia entre x y el número JB de los jugadores con preferencia a blancas que tienen una preferencia de color leve, con la condición obvia de que z no puede ser menor que cero; por lo tanto:

z = max (0, x - BM) si BT ≥ NT (mayoría blanca)
z = max (0, x - NM) si BT <NT (mayoría negra)

Con una elección cuidadosa de transposiciones y / o intercambios, podríamos minimizar el número de preferencias de color fuerte que no se cumplen (28).

(28) Por supuesto, ya que el número total de preferencias que no se cumplen debe permanecer igual (no podemos tenerlo más pequeño, ¡y no quiero que sea más grande!), esto solo puede suceder a costa de la misma cantidad de preferencias leves.

Un breve ejemplo puede arrojar algo de luz sobre el asunto. Considere el grupo {1Bb, 2b, 3Bb, 4b}, donde tenemos x = 2, pero z = 0.

Esto último significa que podemos emparejar de tal manera que ninguno de ellos contenga más de una preferencia de color fuerte, y, de hecho, una simple transposición nos permite obtener este resultado

Sin embargo, por varias razones, la cantidad de jugadores que no pueden obtener sus preferencias fuertes de color puede ser mayor.

El siguiente grupo de criterios optimiza la administración de los flotantes, que es el último paso hacia el emparejamiento perfecto.

C.12 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante descendente como en la ronda anterior.

C.13 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante ascendente como en la ronda anterior.

Regla C.04.1.e indica que, en general, los jugadores deben enfrentarse a oponentes con la misma puntación. Esto (por supuesto) se logra mejor emparejando a cada jugador dentro de su propio grupo de puntuación. Sin embargo, hay algunas situaciones en las que un jugador no se puede emparejar en su grupo, y por necesidad, debe flotar. Estos criterios limitan la frecuencia con la que esto puede sucederle a un mismo jugador, pero son "criterios muy débiles", en el sentido de que son casi los últimos en ser aplicados, y casi los primeros en ser ignorados en caso de necesidad.

C.14 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante descendente como hace dos rondas.

C.15 Minimizar el número de jugadores que reciben un flotante ascendente como hace dos rondas.

Aquí, cada criterio que establece una cierta protección para flotantes descendentes es seguido inmediatamente por uno similar estableciendo la misma protección para flotantes ascendentes.
Debido a esto, hay una cierta asimetría residual en el tratamiento; los flotantes descendentes están (solo un poco) más protegidos que los flotantes ascendentes. Tenga en cuenta que, en algunos otros sistemas suizos, los oponentes de los flotadores no se consideran flotantes y, por lo tanto, no tienen ninguna protección

C.16 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante descendente como en la ronda anterior.

C.17 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante ascendente como en la ronda anterior.

C.18 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante descendente como hace dos rondas.

C.19 Minimizar las diferencias de puntuación de jugadores que reciben un flotante ascendente como hace dos rondas.

Las cuatro reglas anteriores minimizaron el número de jugadores que, habiendo flotado en las últimas dos rondas, pueden flotar de nuevo en esta ronda.
Sin embargo, esas reglas no otorgan ninguna protección especial a un jugador que, siendo ya un JJDD (jugador descendente de otro grupo) de un grupo (en esta ronda), no puede emparejarse y debe flotar de nuevo, o a su oponente.
Dichos jugadores, y sus oponentes, tendrán mayores diferencias de puntuación que los nuevos flotantes (del nuevo grupo) y generalmente se llaman flotantes dobles.

Los criterios C16-C.19 son para jugadores protegidos cuya protección ya ha fallado una o más veces, y tratan de evitar que dichos jugadores sigan flotando.
Cuando debemos hacer flotar a algunos jugadores, intentaremos, el máximo posible, elegir aquellos jugadores que no son JJDD. A veces, sin embargo, esto no es posible, y debemos hacer flotar algún JJDD.
En este caso, debemos, en la medida de lo posible, elegir aquellos JJDD que no están (o están menos) protegidos debido a flotantes anteriores. Por supuesto, lo mismo vale (casi) simétricamente para los oponentes de los JJDD.

Por ejemplo, en un UGU (último grupo unido) (ver A.9) que contiene jugadores con muchas puntuaciones diferentes, el efecto de estas reglas es que, si tenemos dos posibles flotantes y solo uno de ellos está protegido, tratamos de emparejarlo con una DP (diferencia de puntuación) tan pequeña como sea posible (29).

(29) Otro ejemplo es el caso de dos JJDD con puntuaciones diferentes y un residente protegido que debe emparejarse con uno de esos dos JJDD: el residente debe emparejarse con el JJDD que tenga la puntuación más baja de los dos.

D Reglas para crear secuencialmente los emparejamientos

Esta sección establece las reglas para determinar la secuencia en la que se deben intentar las transposiciones, los intercambios y los intercambios JJDD, a fin de generar los candidatos en el orden correcto.

El principio básico general es, como siempre, el de "mínima perturbación" del emparejamiento.

Esto significa que siempre tenemos que mover a ese jugador (o esos jugadores) cuyo desplazamiento causará la menor diferencia posible en el emparejamiento con el natural (30), mientras que al mismo tiempo permite la mejor calidad posible del emparejamiento entre sí.

(30) Pero, para evitar malentendidos, debemos tener en cuenta que cualquier cambio en el orden en S2 (transposición) es por definición preferible a incluso a un solo intercambio único entre S1 y S2

Antes de realizar ninguna transposición o intercambio, todos los jugadores del grupo se etiquetan con un número secuencial del grupo (NSG) que representa su orden de clasificación (de acuerdo con A.2) dentro del grupo (por ejemplo, 1, 2, 3, 4…).

El uso de identificadores de emparejamiento, en esta fase, a veces puede ser confuso. Por lo tanto, damos números de secuencia temporales a los jugadores, como un recurso muy útil para simplificar la aplicación de las reglas detalladas a continuación.

D.1 Transposiciones en S2

Una transposición es un cambio en el orden del NSG (que representa a jugadores residentes) en S2.
Todas las transposiciones posibles se ordenan de acuerdo con el valor lexicográfico de sus primeros N1 NSG, donde N1 es el número de NSG en S1 (el resto de NSG de S2 se ignoran en este contexto, porque representan a jugadores candidatos a constituir un restante en el caso de un grupo heterogéneo; o candidatos a ser flotantes descendentes en un grupo homogéneo – por ejemplo en un grupo homogéneo de 11 jugadores, es 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, …, 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, …, 11-10-9-8-7 (720 transposiciones); si el grupo es heterogéneo con dos JJDD, es: 3-4, 3-5, 3-6, …, 3-11, 4-3, 4-5, …, 11-10 (72 transposiciones)).

Todas las transposiciones se ordenan o comparan basándose en el orden del diccionario ("lexicográfico"), de modo que una transposición dada precede o sigue a otra si la cadena formada por los jugadores NSG (número de RI) del primero precede o sigue a la del segundo.

El método para comparar las cadenas es el mismo ya explicado para la comparación de DPEs (diferencia de puntuación en el emparejamiento) (31).

(31) Vea el comentario en C.6 para más detalles. Tenga en cuenta que el uso de las letras del alfabeto sería completamente equivalente al de los números, al menos para los grupos con menos de 26 jugadores. El uso de números, sin embargo, permite un tratamiento idéntico para todos los grupos, independientemente del número de jugadores que contengan.

El subgrupo S1 puede tener o no el mismo número de jugadores que S2. Para que la comparación tenga un significado, debemos definir la cantidad de elementos de cada una de las dos cadenas de NSG (número secuencial, RI) que estamos comparando.
Estamos buscando pareja para cada elemento en S1 (que, por supuesto, representan un jugador cada uno). Por lo tanto, consideramos el número N1 de elementos en S1, mientras que los jugadores restantes son (por el momento) irrelevantes.
Un ejemplo simple nos ayudará a aclarar el asunto: considere un grupo heterogéneo

{S1 = [1]; S2 = [2, 3, 4]}.

Todas las transposiciones posibles de S2 (correctamente ordenadas, e incluyendo el S2 original) son:

[2,3,4]; [2,4,3]; [3,2,4]; [3,4,2]; [4,2,3]; [4,3,2] …..(nota 32).

(32) Tenga en cuenta que, en el caso muy simple en el que cada NSG es un dígito único, la cadena se puede interpretar como un número, que se vuelve más y más grande a medida que avanzamos con cada nueva transposición: 234, 243, 324, 342, 423, 432.

Como queremos emparejar # 1 con el primer elemento de S2, es aparente que [2,3,4] y [2,4,3] tienen el mismo efecto (33); y lo mismo vale para [3,2,4] y [3,4,2]; y para [4,2,3] y [4,3,2]. Por lo tanto, la secuencia real de transposiciones es la siguiente (los elementos entre corchetes "{...}" son "irrelevantes" y se ignoran en esta fase):

[2] {3, 4}; [3] {2, 4}; [4] {2, 3}

(33) Por supuesto, esta equivalencia no es de ninguna manera general, ¡solo depende del hecho de que estamos buscando un solo elemento!

D.2 Intercambios en grupos homogéneos o restantes (S1 original ↔ S2 original)

Un intercambio en un grupo homogéneo (también llamado intercambio de residentes) es un intercambio de dos grupos de igual tamaño de NSG (que representan a jugadores residentes) entre el S1 original y el S2 original.

Los conjuntos intercambiados deben tener, por supuesto, el mismo tamaño, porque si no fuera así, estaríamos cambiando los tamaños de S1 y S2

Para ordenar todos los intercambios residentes posibles, se aplican las siguientes reglas de comparación entre dos intercambios de residentes en el orden en el que se expresan (por ejemplo, si una regla no diferencia entre dos intercambios, aplicar la siguiente).

Sin embargo, para evaluar el "peso" del cambio, debemos tener en cuenta no solo el tamaño de los conjuntos intercambiados sino también la elección de los jugadores. Para hacer esto, necesitamos un conjunto de criterios que aborden los diversos aspectos de esta elección.

El objetivo es, como siempre, la "mínima perturbación". para intentar y tener un emparejamiento lo más parecido posible al natural.

La prioridad se otorga al que cumpla:

a El menor número de NSG intercambiados (por ejemplo, intercambiar un único NSG es mejor que intercambiar dos).

El primer criterio es, por supuesto, la cantidad de jugadores involucrados: ¡cuanto menos, mejor!

b La menor diferencia de la suma de NSGs movidos del S2 original a S1 y la suma de los NSG movidos del S1 original a S2 (por ejemplo, en un grupo que contiene 11 jugadores, intercambiar el 6 con el 4 es mejor que intercambiar el 8 con el 5; de forma similar intercambiar al 8 y 6 con el 4 y 3, es mejor que intercambiar al 9 y 8 con el 5 y el 4; etc.).

Teóricamente, todos los jugadores en S1 deberían ser más fuertes que cualquier jugador de S2.

Por lo tanto, cuando tenemos que intercambiar dos jugadores entre subgrupos, tratamos de elegir el jugador más débil posible en S1 e intercambiarlo con el más fuerte posible desde S2.

Para hacerlo, podemos usar NSGs para elegir un jugador tan bajo como sea posible de S1, y un jugador tan alto como sea posible de S2, y luego intercambiarlos, suponiendo que un rango más alto debería indicar un jugador más fuerte.

Por lo tanto, la diferencia entre los números intercambiados es (o, al menos, debería ser) una medida directa de la diferencia en la fuerza (estimada) y, por lo tanto, debería ser la menos posible.

c El mayor NSG diferente de entre los movidos del S1 original a S2 (por ejemplo, mover al 5 de S1 a S2 es mejor que mover al 4; de forma similar, 5-2 es mejor que 4-3; 5-4-1 es mejor que 5-3-2; etc.).

Cuando dos jugadores para intercambiar muestran una diferencia idéntica en la suma de sus respectivos NSG, elegimos el emparejamiento que perturba lo menos posible S1, es decir, aquel en el que el jugador (mayor NSG) de S1 tiene un rango inferior.

En el ejemplo, 5-2 es mejor que 4-3 porque intercambiar # 5 es mejor que intercambiar # 4. Del mismo modo, (5,4,1) es una mejor opción que (5,3,2), porque intercambiar # 4 es mejor que intercambiar # 3 (nota 34).

(34) A veces, tal como sucede en el ejemplo anterior, podemos terminar intercambiando a un jugador de mayor rango, como un efecto secundario de forzar el intercambio del jugador más bajo posible.
Para entender esto, recordamos que, en el intercambio, no operamos en "varios jugadores individuales" sino en un conjunto completo de ellos, y solo tenemos que decidir si un conjunto es mejor o peor que otro. En este caso, (5, 4, 1) es mejor que (5, 3, 2) - por lo tanto, intercambiamos el n. ° 1, quién es el mejor jugador, porque esta es la forma de cambiar el n. ° 4 en lugar del n. ° 3.

d El menor NSG diferente de entre los movidos del S2 original a S1 (por ejemplo, mover al 6 de S2 a S1 es mejor que mover al 7; de forma similar, 6-9 es mejor que 7-8; 6-7-10 es mejor que 6-8-9; etc.).

Finalmente, habiendo optimizado la diferencia en el ranking y la alteración en S1, también podemos optimizar la alteración en S2.

A diferencia de S1, ahora intentamos intercambiar los NSG más bajos posibles. Por lo tanto, 6-9 es mejor que 7-8, porque intercambiar # 6 es mejor que intercambiar # 7 - y así sucesivamente.

D.3 Intercambios en grupos heterogéneos (S1 original ↔ Limbo original)

Un intercambio en un grupo heterogéneo (también llamado intercambio-JJDD), es un intercambio de dos grupos de igual tamaño de NSG (que representan a JJDD) entre el S1 original y el Limbo original.

Aquí estamos cambiando la composición del conjunto de JJDD compatibles. Por supuesto, esta alteración solo puede ocurrir cuando M1 < M0 (35),

(35) Ver B.1

porque solo en esta situación existe un Limbo. Esto significa que debemos elegir qué JJDD debemos excluir del emparejamiento. A veces la decisión es fácil, por ej. puede haber algún JJDD incompatible, y es posible que no tengamos otra opción (36).

(36) Queremos recordar que, debido a C.7, los flotantes descendentes del grupo anterior (es decir, los JJDD del grupo actual) ya se han optimizado. Por lo tanto, si tenemos una incompatibilidad aquí, significa que no había otra alternativa. Entonces, no hay vuelta atrás al grupo anterior ("retroceso").

Para ordenar todos los intercambios-JJDD posibles, se aplican las siguientes reglas de comparación entre dos intercambios de JJDD en el orden en el que se expresan (por ejemplo, si una regla no diferencia entre dos intercambios, aplicar la siguiente) a los jugadores que hay en el nuevo S1 después del intercambio.

Cuando tenemos una elección, empezamos tratando de emparejar tantos JJDD como sea posible, y tan altos como sea posible [B.2]. Si debemos cambiar esta composición original, debemos aplicar un intercambio de JJDD. Los siguientes criterios nos permiten determinar la prioridad entre todos los posibles intercambios. Tenga en cuenta que este resultado se logra al inspeccionar la composición del nuevo S1, no la del Limbo.

La prioridad se otorga al intercambio que cree un S1 que cumpla:

a La mayor diferencia de puntuación entre los jugadores representados por su NSG (esto se cumple automáticamente al cumplir con el criterio C.6 que solicita minimizar la DPE - diferencia de puntuación- de un grupo)

Si lo leemos rápido, podría parecer que, al emparejar a un jugador con menor puntuación, nos llevaría a una menor diferencia de puntuación, y, por lo tanto, un DPE más bajo.

Por supuesto, ¡esto definitivamente, no es así! Cuando colocamos un jugador con puntuación más alta en el Limbo, ese jugador flotará, por lo tanto, la DP (diferencia de puntuación) correspondiente, que se calcula con el valor definido en A.8, será muy alto.

Para minimizar el DPE, el Limbo debe contener un mínimo de jugadores, y esos deben tener la puntuación más baja posible. Por lo tanto, cumplir con C.6, que nos indica que minimicemos el DPE, también cumple automáticamente con este criterio.

También debemos tener en cuenta de que la cantidad de jugadores intercambiados no es lo más importante. Por ejemplo, considere un S1 con tres jugadores y un Limbo con dos: en algunas circunstancias, intercambiar los dos jugadores de menor rango puede dar mejores resultados que intercambiar solo el superior

b El valor lexicográfico mínimo de NSG (ordenado de forma ascendente).

Este es el criterio que debemos esforzarnos por cumplir. Cuando los jugadores involucrados tienen la misma puntuación, tenemos que elegir a los jugadores de menor rango. Esto se logra fácilmente al comparar los NSG de los jugadores incluidos en S1 después del intercambio, de la misma manera que lo hicimos en los casos anteriores.

Toda vez que se ha establecido una ordenación, cualquier aplicación de las reglas D.1, D.2 ó D.3, cogerá el siguiente elemento de acuerdo con la ordenación.

Si tenemos suerte, el primer intento de transposición, intercambio o intercambio de JJDD conseguiremos el resultado deseado.

A menudo, sin embargo, debemos hacer varios intentos para lograrlo. En este caso, debemos seguir el orden (secuencia) establecido por las tres reglas antes comentadas.

Idealmente, deberíamos comenzar estableciendo una lista completa de todas las transformaciones posibles, ya sean transposiciones o intercambios de cualquier tipo, clasificando esa lista por D.1, D.2 o D.3 (según sea el caso), y luego probando uno tras otro hasta que encontremos el primero valido (37).

(37) En la práctica común, los intercambios y las transposiciones se intentarán juntos (para cada intercambio, probaremos una o más transposiciones). Para evitar errores, es recomendable anotar la última transformación (de cada tipo) utilizada para que, en el siguiente intento, podamos estar seguros de qué elemento de la secuencia es el siguiente.

E Criterios de asignación de colores

Color inicial

Es el color que se determina por sorteo antes del emparejamiento de la primera ronda.
Para cada pareja aplicar los siguientes criterios (en prioridad descendente):

El color inicial no se refiere a ningún jugador en particular. En realidad, es un parámetro del torneo, ¡y el único que se deja a la suerte! - eso permite la asignación del color correcto a cada jugador que aún no tiene una preferencia.

E.1 Otorgar ambas preferencias de color.

E.2 Otorgar la preferencia de color más fuerte. Si ambas son absolutas (mejores jugadores, ver A.7), otorgar la diferencia de color más amplia (ver A.6).

Cuando se trata de dos preferencias absolutas, la regla E.2 tiene en cuenta también las diferencias de color (ver A.6) de los jugadores.
Esto, por supuesto, puede suceder solo para los mejores jugadores con mayor puntuación, y por lo tanto solo en la última ronda (en rondas anteriores, ¡no se permite un emparejamiento con preferencias de color absolutas enfrentadas!).
Consideremos el ejemplo de dos mejores jugadores con las mismas preferencias absolutas de color y los siguientes historiales de color:

1: WWBWBW
2: BBWBWW

Aquí, el jugador # 1 tiene una diferencia de color DC = + 2, mientras que el jugador # 2 tiene DC = 0. Por lo tanto, tratamos de igualar las diferencias de color asignando al jugador n. ° 1 su color deseado.

Tenga en cuenta que esta regla solo se aplica a los emparejamientos en los que ambos jugadores tienen una preferencia absoluta, mientras que en los demás casos la regla no se aplica, por ejemplo, en el emparejamiento:

1: BWWBWBW (preferencia fuerte, DC = + 1)
2: = BBWBWW (preferencia absoluta, DC = 0)

la preferencia absoluta debe ser satisfecha, sin importar lo grande que sea la diferencia de color.

E.3 De acuerdo con C.04.2.D.5, alternar los colores respecto a la última ronda en la que un jugador tuvo blancas y el otro negras.

Para gestionar correctamente las asignaciones de color cuando uno o ambos jugadores han perdido una o más partidas, a menudo necesitamos comparar el historial de colores según la regla C.04.2: D.3.

Por ejemplo, al comparar el historial de colores de dos jugadores, la secuencia == WB es equivalente a BWWB y WBWB (¡pero las dos últimas no son equivalentes entre sí!).

E.4 Otorgar la preferencia del color del jugador con mayor clasificación.

Podemos prestar especial atención a este punto: a igualdad en el resto de condiciones, el jugador de mayor puntuación no obtiene blancas, ¡sino el color que le corresponde!

E.5 Si el jugador con mayor clasificación tiene un número de emparejamiento impar, otorgarle el color inicial; en otro caso otorgarle el color contrario.

Nota: Considerar siempre las secciones C.04.2.B/C (Orden inicial/Inscripciones tardías) para gestionar adecuadamente los números de emparejamiento.

Llegados aquí, ambos jugadores del emparejamiento no tienen preferencia de color.
Por lo tanto, usamos el color inicial decidido antes del inicio del torneo, para asignar colores a los jugadores.

Por supuesto, esta regla se usará siempre en la primera ronda (con los resultados normales (38), pero será útil también en rondas posteriores, cuando tenemos un emparejamiento entre dos jugadores que no jugaron en las rondas anteriores (por ejemplo, entradas tardías o incomparecencias).

(38) Hay que tener en cuenta que, si utilizamos un sistema de emparejamiento acelerado, la alternancia de color habitual se interrumpe a menos que el primer grupo de puntuación contenga un número de jugadores múltiplo de cuatro

Debemos recordar que los jugadores, que en realidad están participando en el torneo solo en una ronda determinada después de la primera, (y que por lo tanto no fueron emparejados en las rondas anteriores), de hecho, no existen, aunque figuran en la lista de ranking inicial de jugadores. Un efecto secundario obvio de esto es que no podemos esperar que todos los jugadores con "números impares" y "pares" tengan el mismo color que sería habitual (por ejemplo, como lo hubieran sido en un torneo "perfecto" en el que todos los jugadores han sido emparejados en la primera ronda).

De hecho, esas entradas tardías pueden tener diferentes efectos en los números de emparejamiento, dependiendo de cómo se utilicen.

Si inscribimos todos los jugadores en la lista de ranking inicial desde el principio, los números de emparejamiento no cambiarán en las siguientes rondas, pero el emparejamiento de la primera ronda tendrá que "omitir" a los jugadores ausentes.

Por ejemplo, si el jugador # 12 no va a jugar en la primera ronda, los jugadores # 13, # 15, y así sucesivamente, que aparentemente obtendrán el color inicial de los jugadores impares, en realidad tendrán el color opuesto; mientras que los jugadores # 14, # 16, y así sucesivamente obtendrán el color inicial de los jugadores impares.

Si, por el contrario, inscribimos un nuevo jugador solo cuando realmente entra al torneo, debemos ponerlo en el lugar que le corresponde.

Por lo tanto, todos los jugadores siguientes cambiarán sus números de emparejamiento para amoldarse al nuevo jugador.

Por ejemplo, si el jugador recién inscrito tiene el número 12, el número 12 anterior (que tenía el color opuesto al color inicial) ahora será el número 13; y así sucesivamente para todos los jugadores posteriores

Glosario de términos del sistema suizo (no incluido en el manual de árbitros de la Fide)

Ingles	*Español*	
Downfloat	*Flotante descendente*	
MDPs	*JJDD*	*Jugadores descendidos de otro grupo*
PAB	*Bye*	*Jugador que tiene un descanso y no juega esa ronda*
PSD	*DPE*	*Diferencia de puntuación de emparejamiento*
SD	*DP*	*Diferencia de puntuación*
PPB	*PGP*	*Penúltimo grupo de puntuación*
CLB	*UGU*	*Último grupo unido*
M0	*M0*	*numero de JJDD que bajan del grupo anterior*
Maix Pair	*MaixPair*	*número máximo de parejas que se pueden hacer en un grupo*
M1	*M1*	*número máximo de JJDD que se pueden emparejar en un grupo*
S1	*S1*	*subgrupo 1*
S2	*S2*	*Subgrupo 2*
N1	*N1*	*S1 contiene N1 jugadores*
Limbo	*Limbo*	*Jugadores que, sin ser incompatibles, no se pueden emparejar en el grupo.*
S1R y S2R	*S1R y S2R*	*Los subgrupos originales del restante, que se utilizarán para el resto del proceso de emparejamiento, son los formados inmediatamente después del Emparejamiento de los JJDD.*
INTERCAMBIO MDP		
INTERCAMBIO JJDD		*intercambiar uno o más de los JJDD con el mismo número de jugadores del Limbo*
Z	*Z*	*El número mínimo de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte*
WT	*JB*	*Número de jugadores que van a blancas*
BT	*JN*	*Número de jugadores que van a negras*
BSN	*NSG*	*Número secuencial del grupo, o sea, su número de ranking inicial*
CD	*DC*	*Diferencia de color*
SCS	*GPEU*	*Grupo puntuación especial unido*

C.04.5 Sistemas Acelerados homologados por FIDE

En torneos suizos con un gran rango de fuerza (fiable) de jugadores, los resultados de la(s) primera(s) rondas son normalmente muy predecibles. En la primera ronda, solo un pequeño porcentaje de partidas tiene un resultado diferente al "victoria del jugador fuerte". Lo mismo puede suceder en la segunda ronda. Se puede demostrar que, en torneos válidos para títulos, esto puede evitar que un jugador pueda obtener normas.

Los emparejamientos acelerados son una variación del emparejamiento suizo en el que las primeras rondas se modifican de tal forma que evitan las debilidades citadas del Sistema Suizo, sin comprometer la fiabilidad de la clasificación final.

No es apropiado diseñar un nuevo sistema de emparejamiento completamente para la aceleración, pero sí diseñar un sistema que funcione con los sistemas de emparejamiento definidos por FIDE. Este resultado se obtiene normalmente reorganizando los grupos de puntuación de tal forma que no solo dependerán de los puntos que hayan obtenido los jugadores. Por ejemplo, uno de los métodos posibles es añadir los llamados "puntos virtuales" a la puntuación de varios de los jugadores con mayor ranking (que supuestamente son más fuertes) y así construir los grupos de puntuación con la puntuación total (puntuación real + puntuación virtual).

Los siguientes capítulos describirán los métodos que, estadísticamente, han demostrado cumplir los objetivos indicados. Primeramente, se presenta el Método de Aceleración Bakú, porque fue el primero que, tras realizar un análisis estadístico, demostró ser bueno y estable (y además fácil de explicar).

Se podrán añadir nuevos sistemas acelerados, siempre que demuestren, a través de un análisis estadístico, obtener mejores resultados que los métodos descritos o, si su efectividad es similar, ser más simples.

Salvo que se indique lo contrario, cada uno de los métodos de aceleración descrito se puede aplicar a cualquier Sistema de Emparejamiento Suizo.

C.04.5.1 Aceleración Bakú

1 Premisa

En su forma actual, el Método de Aceleración Bakú es aplicable en torneos de 9 rondas o más en los que se utiliza el sistema de puntuación estándar (un punto por victoria, medio por tablas).

2 División inicial de los grupos

Antes de la primera ronda, el listado de jugadores a emparejar (ordenado adecuadamente), se divide en dos grupos, GA y GB.

El primer grupo (GA) contendrá la primera mitad de los jugadores, redondeado por exceso al número par más cercano. El segundo grupo (GB) contendrá al resto de jugadores.

*Nota: por ejemplo, si hay 161 jugadores en un torneo, el número par más cercano que contiene la primera mitad de los jugadores (80.5), es 82. La fórmula 2 * Q (2 veces Q), donde Q es el número de jugadores dividido entre 4 y redondeado por exceso, puede ser de ayuda al calcular dicho número – número que además de ser el número de jugadores de GA es también el número de emparejamiento del último jugador de GA.*

3 Entradas tardías

.

Si hay entradas tardías después de la primera ronda, esos jugadores entrarán en el listado de emparejamiento de acuerdo con C.04.2.B/C (Orden Inicial / Entradas tardías)
El último jugador de GA será el mismo que en la ronda anterior.

Nota 1: En dichas circunstancias, el número de emparejamiento del último jugador de GA puede ser diferente al indicado por el artículo 2.

Nota 2: Después de la primera ronda, GA puede contener un número de jugadores impar.

4 Puntos virtuales

.

Antes de emparejar las tres primeras rondas, a todos los jugadores de GA se les asigna 1 punto (llamado virtual).
Dicho punto virtual se reduce a 0.5 antes de emparejar la cuarta y quinta ronda.

Nota: Consecuentemente, no se otorgan puntos virtuales a los jugadores de GB o a cualquier jugador después de jugarse la quinta ronda.

Ejemplo: En un torneo de nueve rondas, las rondas aceleradas son cinco. A los jugadores en GA se les asigna un punto virtual en las primeras tres rondas, y medio punto virtual en las siguientes dos rondas.

5 Puntuación de emparejamiento

.

La puntuación de emparejamiento de un jugador (es decir, la puntuación que define los grupos de puntuación y ordenarlos) es la suma entre los puntos reales obtenidos y los puntos virtuales otorgados a él.

CAPITULO VI

B.02. REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN DE LA FIDE

En vigor desde el 1 de enero de 2022

0. Introducción

0.1 ***La siguiente reglamentación puede ser modificada por el Consejo de la FIDE*** por recomendación de la Comisión de Calificación. ***Los cambios se aplicarán a los torneos que comiencen en o a partir de la fecha en que entren en vigor.***

0.2 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre registrado por la federación ***en cuyo territorio se lleve a cabo y*** será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas.
Además, el Consejo puede delegar estos derechos y responsabilidades a Organizaciones Afiliadas que representen un territorio autónomo que no pertenezca a más de una Federación.

El torneo, con su programa de juego, debe ser registrado ***tres días*** antes de su comienzo. El Presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos ***tres días*** de antelación a su fecha de inicio.

Todos los torneos jugados en condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el presidente de ***la Comisión de Calificación***

0.3 ***Los informes para todos los torneos continentales y oficiales de la FIDE deben enviarse y deben estar valorados. El árbitro principal es responsable de enviar el archivo del informe de valoración al administrador de valoración de la FIDE.***

0.4 La FIDE se reserva el derecho de no valorar un torneo específico. El organizador del torneo tendrá el derecho de apelar a la Comisión de Calificación. Tal apelación la deberá realizar dentro de los siete días siguientes a que le sea comunicada la decisión.

1. Ritmo de juego

1.1 Para que una partida sea evaluada, cada jugador debe contar ***al inicio del torneo*** con los ***mismos***
periodos mínimos para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida dure 60 jugadas:

Cuando al menos un jugador de la partida tenga una valoración de ***2400*** o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 120 minutos.

Cuando al menos un jugador de la partida tenga una valoración de ***1800*** o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 90 minutos.

Cuando los dos jugadores de la partida estén valorados por debajo de ***1800***, cada jugador deberá contar con un mínimo de 60 minutos.

1.2 Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, éste será de, ***al menos, 30*** movimientos.

2. Leyes a aplicar

2.1 Las partidas se deben jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE o el Reglamento para Competiciones de Ajedrez Híbridas (Parte IIIb dentro del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE).

3. Ritmo de juego por día

3.1 El tiempo total de juego no excederá las 12 horas diarias. Esto se calcula asumiendo que las partidas se prolongan por 60 jugadas, aunque las jugadas con incremento puedan ser más largas.

4. Frecuencia de presentación de informes

4.1 Para los torneos que duran más de 30 días, los resultados intermedios deben informarse mensualmente.

5. Partidas no jugadas.

5.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. ***Salvo en caso de fuerza mayor***, se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada ***a menos que las normas relativas al juego limpio digan lo contrario.***

6. Encuentros individuales

6.1 No se tendrán en cuenta los encuentros individuales en los que un jugador no tenga valoración.

6.2 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor. Este requisito puede no aplicarse si hay una solicitud previa.

7. Lista oficial de valoración FIDE.

7.1 El primer día de cada mes, la Fide preparara una lista que incorpore las partidas evaluadas durante el periodo de valoración en el que estaba en vigor la lista previa. ***Esto se hará mediante la fórmula del sistema de valoración.***

7.1.1 Por periodo de valoración (para jugadores nuevos, (ver ***7.1.4***) se entiende el periodo durante el que es válida una determinada lista de valoración.

La lista de valoración ahora aparece el último día del mes anterior. Sin embargo, no entra en vigor hasta la fecha correspondiente. Por ejemplo, un torneo que empiece el 31 de enero no puede usar la lista de febrero.

7.1.2 Se publicarán los siguientes datos relativos a cada jugador cuya valoración sea al menos de 1000 puntos a partir de la lista en vigor: Título FIDE, federación, valoración en vigor, número de ID FIDE, número de partidas valoradas en el periodo de valoración, año de nacimiento, género y valor en vigor de la K.

7.1.3 Las fechas de cierre para la recepción de información para una lista concreta se establecen 3 días antes de la fecha de esa lista; se valorarán en la lista todos los torneos que acaben antes de o en ese día. Las competiciones oficiales de la FIDE se valorarán para la lista incluso aunque terminen la víspera de la fecha de la lista.

7.1.4 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista ***cuando se base en al menos 5 partidas contra oponentes valorados***. Esta condición no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo. Los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial. La ***valoración debe ser*** como mínimo de 1000 puntos.

7.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista ***o que se mostrarán como inactivos***:

7.2.1 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo de 1000 puntos serán incluidos en la próxima lista como ***no valorados.*** A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.

7.2.2 Listado de jugadores activos

a ***Se considera que un jugador comienza su inactividad si*** no disputa ninguna partida evaluada en un año.

b ***Un jugador recupera su actividad si*** disputa al menos una partida evaluada en un periodo. ***Entonces vuelve a ser considerado activo en la próxima lista.***

8. Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE

El sistema de valoración de la FIDE es un sistema numérico en el que porcentajes de puntuación se convierten en diferencias de valoración y viceversa. Su objeto es el de conseguir una información de medición científica de la mejor calidad estadística.

8.1 La escala de valoración es una escala arbitraria distribuida en intervalos de 200 puntos. Las tablas siguientes muestran la conversión de porcentajes de puntuación 'p' en diferencias de valoración 'dp'. Para una puntuación de cero o de 100% dp es necesariamente indeterminada, aunque se muestra como un teórico 800. La segunda tabla muestra la conversión de diferencia de valoración 'D' en probabilidad de puntuación 'PD' para el más alto 'H' y el más bajo 'L' jugador valorado respectivamente. De esta forma, las dos tablas son efectivamente imágenes especulares una de la otra.

8.1.1 Tabla de conversión de porcentaje de puntuación, p, en diferencias de valoración dp

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

8.1.2 Tabla de conversión de diferencia de valoración, D, en probabilidad de puntuación, PD, para el más alto, H, y el más bajo, L, jugador valorado respectivamente:

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

8.2 ***Determinación de la valoración inicial "Ru" de un jugador***

8.2.1 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga cero puntos en su primer torneo. ***Si no, su valoración se calcula utilizando sus resultados según 7.1.4***

8.2.2 ***Ra es la valoración media de los oponentes valorados del jugador***

8.2.3 Si consigue el 50% de los puntos, entonces Ru = ***Ra***.

Si consigue más del 50%, ***entonces*** Ru = ***Ra*** + 20 por cada medio punto conseguido sobre el 50%.
Si consigue menos del 50%, entonces Ru = R***a*** + dp.
Ru se redondea al número entero más cercano

8.***2***.4 Si un jugador no valorado entra en las listas antes de que sea evaluado un torneo concreto que ha disputado, entonces se le evaluará como a un jugador ya valorado con su valoración actual, pero para la valoración de sus oponentes se le considerará como no valorado.

8.***3*** Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado:

8.***3***.1 Se calcula la diferencia de valoración D entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado
Una diferencia de valoración de más de 400 puntos se contabilizará a efectos de valoración como si fuera una diferencia de 400 puntos. En cualquier torneo, un jugador puede beneficiarse una sola vez de esta mejora, para la partida en el que la diferencia de valoración sea superior.

8.3.2 (a) Se utiliza la tabla 8.1.***2*** para calcular la probabilidad de puntuación del jugador PD

(b) ***Delta*** R = puntuación - PD. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0.

(c) ***Sigma Delta*** R = ***la suma de Delta Rs para un torneo o periodo de valoración concretos.***

(d) Sigma Delta R x K = cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos.

8.3.3 K es el coeficiente de desarrollo.

K = 40 para todo jugador nuevo en la lista de valoración hasta que complete torneos con un total de 30 partidas.
K = 20 mientras la valoración del jugador permanezca por debajo de 2400.
K = 10 una vez que la valoración publicada del jugador alcance 2400 y se quedará en ese valor posteriormente, aunque la valoración del jugador baje de 2400.
K = 40 para todos los jugadores hasta ***el final del año en*** que cumplan los 18 años, siempre que su valoración permanezca por debajo de 2300.
Si el número de partidas (n) de un jugador en una lista de un periodo de valoración multiplicado por K (como se define más arriba) pasa de 700, entonces K será el número entero más alto tal que K x n no supere 700.

8.3.4 ***El cambio de valoración para un periodo*** se redondea al entero más próximo, 0***,5 se redondea al entero superior.***

9 Remisión de informes

9.1 El Árbitro Principal de un torneo registrado en la FIDE remitirá el informe (archivo TRF) del torneo al Oficial de Valoración de la Federación del país en el que se disputó.

Una vez que el torneo se ha remitido de acuerdo con todas las normativas de la FIDE que correspondan, el Oficial de Valoración será responsable de cargar el archivo TRF en el Servidor de valoración de la FIDE. Esto debe hacerse a tiempo para que el torneo sea valorado en la lista mensual en la que se registra el torneo o, si quedan cinco días o menos desde el último día del torneo hasta el final del mes, quedará para la siguiente lista.

Si el informe del torneo no se envía a tiempo para ser incluido en la tercera lista de valoración después de su finalización, el torneo no se valorará.

9.2 ***Las bases de un torneo valorado deben dejar claro que será valorado.***

9.3 Cada federación nacional designará un oficial para coordinar y expedir las calificaciones y cuestiones de la valoración. Su nombre y detalles se deben dar a la ***Secretaría*** de la FIDE.

9.4 Para los eventos híbridos, se enviarán los archivos PGN completos en el informe del torneo.

10. Inclusión en la lista de Valoración

10.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE ***a menos que el Consejo de la FIDE apruebe otra cosa***. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.

10.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar ***del fallecimiento de cualquiera de sus miembros a la*** FIDE.

Un torneo enviado a la FIDE que contenga un jugador sin Fide ID no será valorado por la FIDE.

B.02 REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN DE AJEDREZ RÁPIDO Y RELAMPAGO

En vigor desde el 1 de enero de 2022

0 Introducción

0.1 ***La siguiente reglamentación puede ser modificada por el Consejo de la FIDE*** por recomendación de la Comisión de Calificación. ***Los cambios se aplicarán a los torneos que comiencen en o a partir de la fecha en que entren en vigor.***

0.2 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación ***en cuyo territorio se lleve a cabo y*** será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas. ***Además, el Consejo puede delegar estos derechos y responsabilidades a Organizaciones Afiliadas que representen un territorio autónomo que no pertenezca a más de una Federación.***

El torneo, con su calendario debe ser registrado ***tres días*** antes de su comienzo. El Presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos ***tres días*** de antelación a su fecha de inicio.

Todos los torneos jugados en condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el presidente de la Comisión de Calificación

0.3 ***Los informes para todos los torneos continentales y oficiales de la FIDE deben enviarse y deben estar valorados. El árbitro principal es responsable de enviar el archivo del informe de valoración al administrador de valoración de la FIDE.***

0.4 La FIDE se reserva el derecho de no valorar un torneo específico. El organizador del torneo tendrá el derecho de apelar a la Comisión de Calificación. Tal apelación la deberá realizar dentro de los siete días siguientes a que le sea comunicada la decisión.

1 Ritmo de juego

1.1 Para que una partida sea evaluada, cada jugador debe contar con los siguientes periodos mínimos para completar todos los movimientos:

1.1.1 para una partida ***de ajedrez rápido***, todos los movimientos deben realizarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos, pero menos de 60 para cada jugador; o el tiempo asignado + 60 veces el incremento, es decir más de 10 minutos, pero menos de 60 minutos para cada jugador;

1.1.2 Para una partida de ajedrez relámpago, todos los movimientos deben hacerse en un tiempo fijo de más de 3 minutos, pero no más de 10 para cada jugador; o el tiempo

asignado + 60 veces el incremento, es decir, más de 3 minutos, pero no más de 10 para cada jugador.

Una partida jugada con un tiempo fijo de 5 minutos y un incremento de 5 segundos es una partida de Ajedrez Rápido (6 min + 60 x 5 s = 6 + 5 min = 11 min) dado que son más de 10 minutos, pero menos de 60.
Una partida jugada con un tiempo fijo de 25 minutos y un incremento de 10 segundos es una partida de Ajedrez Rápido (25 + 10 = 35) dado que son más de 10 minutos, pero menos de 60.
Una partida jugada con un tiempo fijo de 40 minutos y un incremento de 20 segundos es una partida de Ajedrez Estándar (40 + 20 = 60), dado que son 60 minutos y es demasiado larga para Rápido.
Una partida jugada con un tiempo fijo de 10 minutos y un incremento de 3 segundos es una partida de Ajedrez Relámpago (7 + 3 = 10), dado que el tiempo de 10 minutos es el máximo permitido.

1.2 Las partidas donde ambos jugadores ***tengan*** tiempos de juego diferentes no serán evaluadas

Una partida Armageddon no podrá ser evaluada dado que cada jugador tiene un tiempo diferente para la partida. Las partidas con un hándicap de tiempo tampoco pueden ser evaluadas.

2 Leyes a aplicar.

2.1 Las partidas se deben jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE ***o el Reglamento para Competiciones de Ajedrez Híbridas (Parte IIIb del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE).***

3 Ritmo de juego por día.

3.1 En número máximo de rondas por día son:

3.1.1.1. Para partidas de ***ajedrez rápido***, 15 rondas por día.

3.1.1.2. Para partidas relámpago, 30 rondas por día

4 **Partidas no jugadas.**

4.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. ***Salvo en caso de fuerza mayor*** se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada ***a menos que las normas relativas al Juego Limpio requieran lo contrario.***

5 Encuentros individuales

5.1 ***No se tendrán en cuenta los encuentros individuales en los que un jugador no tenga valoración.***

5.2 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor. ***Este requisito puede no aplicarse si hay una solicitud previa.***

6 Lista oficial de valoración FIDE en Ajedrez Rápido *y Relámpago*

6.1 El primer día de cada mes, ***la FIDE preparará*** una lista que incorpore las partidas evaluadas durante el periodo de valoración en el que estaba en vigor la lista previa. Esto se hará mediante la fórmula del sistema de valoración.

6.1.1 Por periodo de valoración (para jugadores nuevos, ver ***6***.1.4) se entiende el periodo durante el que es válida una determinada lista de valoración.

6.1.2 Se ***publicarán*** los siguientes datos relativos a cada jugador cuya valoración sea al menos de 1000 puntos a partir de la lista en vigor: Título FIDE, federación, valoración en vigor, número de ID FIDE, número de partidas valoradas en el periodo de valoración, año de nacimiento, género y valor en vigor de la K.

6.1.3 Las fechas de cierre para la recepción de información para una lista concreta se establecen 3 días antes de la fecha de esa lista; se valorarán en la lista todos los torneos que acaben antes de o en ese día. Las competiciones oficiales de la FIDE se valorarán para la lista incluso aunque terminen la víspera de la fecha de la lista.

6.1.4 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista ***cuando se base en al menos 5 partidas contra oponentes valorados***. Esta condición no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial. La valoración ***debe ser como*** mínimo de 1000 puntos.

6.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista

6.2.1 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo de 1000 puntos serán incluidos en la próxima lista como ***no valorados.*** A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.

6.2.2 ***Listado de jugadores activos***

a Se considera ***que un jugador comienza su inactividad si*** no disputa ninguna partida evaluada en un año.

b ***Un jugador recupera su actividad si*** disputa al menos una partida evaluada en un periodo. ***Entonces vuelve a ser considerado activo en la próxima lista.***

7 Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE

El sistema de valoración de la FIDE es un sistema numérico en el que porcentajes de puntuación se convierten en diferencias de valoración y viceversa. Su objeto es el de conseguir una información de medición científica de la mejor calidad estadística.

7.1 La escala de valoración es una escala arbitraria distribuida en intervalos de 200 puntos. Las tablas siguientes muestran la conversión de porcentajes de puntuación 'p' en diferencias de valoración 'dp'. Para una puntuación de cero o de 100% dp es necesariamente indeterminada, aunque se muestra como un teórico 800. La segunda tabla muestra la conversión de diferencia de valoración 'D' en probabilidad de puntuación 'PD' para el más alto 'H' y el más bajo 'L' jugador valorado respectivamente. De esta forma, las dos tablas son efectivamente imágenes especulares una de la otra.

7.1.1. Tabla de conversión de porcentaje de puntuación, p, en diferencias de valoración, dp:

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

7.1.2. Tabla de conversión de diferencia de valoración, D, en probabilidad de puntuación, PD, para el más alto, H, y el más bajo, L, jugador valorado respectivamente:

D	PD		D	PD		D	PD		D	PD	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	> 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

7.2 ***Determinación de la valoración inicial "Ru" de un jugador***

7.2.1 Si un jugador no valorado tiene una clasificación estándar al comienzo de un torneo de ajedrez rápido o relámpago, su valoración estándar se utiliza para el cálculo de la clasificación. Se considera que dicho jugador está clasificado y no se aplican los apartados 7.2.2 a 7.2.5

7.2.2 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga cero puntos en su primer torneo. ***Si no, su valoración se calcula utilizando sus resultados según 6.1.4***

7.2.3 ***Ra es la valoración media de los oponentes valorados del jugador***

7.2.4 Si consigue el 50% de los puntos, entonces Ru = ***Ra.***

Si consigue más del 50%, entonces Ru = ***Ra + 10*** por cada medio punto conseguido sobre el 50%.
Si consigue menos del 50%, entonces: Ru = R***a*** + dp.
Ru se redondea al número entero más cercano

7.***2***.5 Si un jugador no valorado entra en las listas antes de que sea evaluado un torneo concreto que ha disputado, entonces se le evaluará como a un jugador ya valorado con su valoración actual, pero para la valoración de sus oponentes se le considerará como no valorado.

7.3. Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado:

7.3.1 Se calcula la diferencia de valoración D entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado.
Una diferencia de valoración de más de 400 puntos se contabilizará a efectos de valoración como si fuera una diferencia de 400 puntos. En cualquier torneo, un jugador puede beneficiarse una sola vez de esta mejora, para la partida en el que la diferencia de valoración sea superior.

.

7.3.2 (a) Se utiliza la tabla ***8.1.2*** para calcular la probabilidad de puntuación del jugador PD ***para cada partida***

(b) ***Delta*** R = puntuación – PD. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0.
(c) ***Sigma Delta*** R = ***la suma de Delta Rs para un torneo o periodo de valoración concreto.***
(c) ***Sigma Delta*** R x K = cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos.

7.3.3 K es el coeficiente de desarrollo.

K=20 en todos los casos, excepto si el número de partidas (n) de un jugador en cualquier lista para un periodo de clasificación es mayor de 35, en cuyo caso K será el mayor número entero tal que n x K no exceda de 700

7.3.4 ***El cambio de valoración para un periodo*** se redondea al entero más próximo, ***0,5 se redondea al entero superior.***

8 Remisión de informes

8.1 El Árbitro Principal de un torneo registrado en la FIDE remitirá el informe (archivo TRF) del torneo al Oficial de Valoración de la Federación del país en el que se disputó.

Una vez que el torneo se ha remitido de acuerdo con todas las normativas de la FIDE que correspondan, el Oficial de Valoración será responsable de cargar el archivo TRF en el Servidor de valoración de la FIDE. Esto debe hacerse a tiempo para que el torneo sea valorado en la lista mensual en la que se registra el torneo o, si quedan cinco días o menos desde el último día del torneo hasta el final del mes, quedará para la siguiente lista.

Si el informe del torneo no se envía a tiempo para ser incluido en la tercera lista de valoración después de su finalización, el torneo no se valorará.

8.2 ***Las bases de un torneo valorado deben dejar claro que será valorado.***

8.3 Cada federación nacional designará un oficial para coordinar y expedir las calificaciones y cuestiones de la valoración. Su nombre y detalles se deben dar a la ***Secretaría*** de la FIDE.

8.4 ***Para torneos híbridos, los archivos PGN completos se enviarán con el informe del torneo.***

9 Inclusión en la lista de Valoración

9.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE ***a menos que el Consejo de la FIDE apruebe otra cosa***. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.

9.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar ***del fallecimiento de cualquiera de sus miembros a la*** FIDE.

CAPITULO VII

B.01 Reglamento de Títulos Internacionales de la FIDE

En vigor desde el 1 de enero de 2022

0 Introducción

0.1 La FIDE solo reconoce los títulos indicados en 0.3.

0.2 La siguiente reglamentación solo puede ser modificada por la Asamblea General, siguiendo recomendaciones de la Comisión de Calificación. ***En el caso de los torneos, dichos cambios se aplicarán a los que comiencen a partir de la fecha en que entren en vigor los cambios.***

0.3 ***Los títulos de la FIDE para jugadores son administrados por la Comisión de Calificación, que es el organismo que ejerce la evaluación final. Los títulos son para ajedrez estándar sobre el tablero (como se define en las Leyes del Ajedrez)***

Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro FIDE (FM), Maestro Candidato (CM), Gran Maestro Femenino (WGM), Maestro Internacional Femenino (WIM), Maestro FIDE Femenino (WFM), Maestro Candidato Femenino (WCM).

0.4 Los títulos tendrán carácter vitalicio desde la fecha de reconocimiento.

0.4.1 El uso de títulos o valoraciones FIDE para desvirtuar los principios éticos del sistema de títulos
o valoraciones puede suponer la revocación del título bajo recomendación de las Comisiones de Calificación y de Ética y ***decisión final por parte del Consejo de la FIDE***

0.4.***2*** El título solo se tendrá en cuenta para los resultados de los oponentes en torneos que comiencen después de su confirmación. (Excepción: ver 1.15)

0.4.3 En lo que se refiere, a la edad de consecución del título, este se considera obtenido cuando se obtiene el último resultado, y cuando se consigue la valoración requerida, sea cual sea la última fecha de las dos.

0.4.***4*** Si tras la concesión de un título se descubre que el jugador contravino ***la normativa de juego limpio*** en uno o más torneos en los que se basaba la solicitud del título, este podrá ser revocado por la Comisión de Calificación. La federación del jugador podrá apelar esta decisión ***al Consejo*** de la FIDE en el plazo de 30 días después de haber sido informados por escrito.

0.5 Definiciones

En el texto siguiente se utilizan algunos términos específicos.

La performance de valoración se basa en los resultados del jugador y la valoración media de sus rivales (ver ***1.46 a*** 1.48).

La performance de título es un resultado que otorga una performance de valoración tal y como se define en ***1.46 a 1.49*** contra la media mínima de los oponentes ***para dicho título.***

La performance de GM consiste en una performance ≥ 2600 contra rivales con una valoración media ≥ 2380.

La performance de IM consiste en una performance ≥ 2450 contra rivales con una valoración media ≥ 2230.

La performance de WGM consiste en una performance ≥ 2400 contra rivales con una valoración media ≥ 2180.

La performance de WIM consiste en una performance ≥ 2250 contra rivales con una valoración media ≥ 2030.

Una norma de título es una performance de título que cumple los requisitos adicionales relativos a la combinación de jugadores titulados y nacionalidades tal y como se describe en los artículos 1.42 a ***1.45***

Un título directo (título automático) es un título obtenido al lograr un puesto o resultado concreto en un torneo. Tales títulos se conceden automáticamente por la FIDE con la solicitud de la federación del jugador y la confirmación de la Comisión de Calificación.

0.6 La concesión de títulos

0.6.1 Los títulos pueden ser concedidos por determinados resultados obtenidos en Campeonatos concretos, o son concedidos al alcanzar una valoración como se indica en este reglamento. Tales títulos serán confirmados por el presidente de la Comisión de Calificación tras la notificación de las oficinas de la FIDE. Serán entonces concedidos por la FIDE.

0.6.2 Para que un título directo sea concedido de forma inmediata, el solicitante tiene que haber conseguido en algún momento una valoración mínima de:

GM	2300	WGM	2100
IM	2200	WIM	2000
FM	2100	WFM	1900
CM	2000	WCM	1800

Si un jugador tiene una valoración inferior, se le concederá el título condicionado y se le concederá definitivamente, a solicitud de su federación, tan pronto como consiga la valoración mínima. Un jugador con título condicionado puede obtener un título inferior tan pronto como consiga la valoración mínima para ese título.

0.6.3 Los títulos también se conceden basándose en solicitudes con normas con un número suficiente de partidas. Estos títulos los concederá ***el Consejo de la FIDE por recomendación de la Comisión de Calificación.***

1 Requisitos para los títulos indicados en 0.3.1

1.1 Administración

1.1.1 Las partidas se regirán por las Leyes del Ajedrez de la FIDE ***o las normas para las competiciones de Ajedrez Híbrido (parte III del Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE)***
Cualquier cambio en el formato del torneo después de que haya comenzado requiere la aprobación del presidente de la Comisión de Calificación. Los torneos en los que los jugadores tengan diferentes condiciones en cuanto a rondas y emparejamientos no son válidos.
Salvo que cuenten con la aprobación previa del presidente de la Comisión de Calificación, los torneos deben ser registrados con al menos 30 días de antelación en el servidor de la FIDE.

1.1.2 No se podrá jugar más de 12 horas diarias. Esto se calcula suponiendo que las partidas duran
60 jugadas, aunque si se juegan usando incrementos puedan durar más tiempo.

1.1.3 No se podrán jugar más de 2 rondas diarias.
Cada jugador debe tener al menos dos horas para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida tiene 60 movimientos.

a En la solicitud del título de GM ***o WGM*** basado en normas, al menos una de ellas se habrá conseguido en un torneo con solo una ronda diaria en un mínimo de tres días.

b En cualquier torneo válido para títulos tanto los controles de tiempo como los ajustes del reloj habrán de ser los mismos para todos los jugadores, ***excepto por lo definido en las Directrices III de las Leyes del Ajedrez, o en el caso de volver a emparejar si ha habido una incomparecencia, con el consentimiento de ambos jugadores. Si*** se juega con incremento, todos los jugadores tendrán incremento; si se juega con demora, todos los jugadores tendrán demora; si no se especifica ni incremento ni demora, todos los jugadores jugarán sin incremento ni demora. No puede haber un uso mixto de los ajustes del reloj (incremento, demora, ninguno en absoluto).

1.1***.4*** En los torneos que se prolonguen más de ***30*** días se utilizarán los títulos y valoraciones de los rivales en vigor cuando se jugaron las partidas.

1.1***.5*** El árbitro principal de un torneo válido para títulos será un Árbitro Internacional (IA) o un Árbitro FIDE (FA). Podrá designar un suplente temporal, pero siempre habrá un IA o FA presente en el recinto de juego.

1.***1.6*** Ningún árbitro designado puede jugar en un torneo válido para títulos, ni siquiera como relleno.

Tampoco se espera que un árbitro designado juegue en un torneo válido para elo FIDE, ni siquiera como relleno.

1.2 Títulos conseguidos en Campeonatos Internacionales:

1.2.1 Como se indica más adelante, un jugador puede lograr un título ***directamente*** en un torneo o una norma para título. ***No se aplicarán*** los requisitos especificados en 1.4.2 - 1.4.9.

1.2.2 La puntuación mínima para todos los títulos ***y normas*** es del 35%. El resultado mostrado es el mínimo requerido.

1.2.3 En los torneos de asociaciones continentales, subcontinentales u otras competiciones de Afiliados Internacionales de la FIDE, solo se podrá conseguir un título o resultado si participa en el torneo al menos un tercio o cinco de las federaciones miembro pertinentes, ***lo que sea menor.***
El número mínimo de participantes en el torneo es ***diez. El número mínimo de rondas es de nueve.***
Los Campeonatos Mundiales (incluyendo Sub20) de la IBCA, la ICSC y la IPCA están exentos del cumplimiento de esta regla.

a Si se combinan varios grupos para formar otro mayor, al grupo resultante se le aplicarán los requisitos citados ***en 1.2.3*** (al menos ***10*** participantes de al menos 5 federaciones) ***se aplicarán a este grupo fusionado***. Los títulos se podrán conceder al mejor jugador o jugadores de los subgrupos siempre que el subgrupo tenga al menos ***6*** participantes de al menos 3 federaciones y el jugador obtenga ***una puntuación mínima*** del 50% ***de las partidas jugadas en el número total de rondas.***

1.2.4 Términos usados en las tablas ***para títulos directos***

Oro = primero tras desempate;
1º = 3 mejores jugadores tras desempate;
norma = 9 partidas
Continental y Regional = Continental y un máximo de tres torneos regionales por continente, e incluye al Juvenil Árabe.
Como se indica anteriormente cada ***Continente*** puede designar un máximo de 3 torneos regionales de jóvenes o escolares para títulos directos.
El Continente deberá informar a la Comisión de Calificación cualquier cambio en la composición de estas regiones antes del comienzo de cada año.
Subcontinentales - incluye Zonales, Subzonales, y árabe de adultos.
Se aceptan Zonales y Subzonales ***para títulos directos*** solo si clasifican jugadores para la Copa del Mundo y el Campeonato del Mundo

1.3 Los títulos se pueden conseguir alcanzando en algún momento ***una determinada*** valoración publicada o provisional (ver 1.53a): ***Para las valoraciones obtenidas después del 1 de julio de 2017, el jugador debe haber jugado*** un mínimo de 30 partidas valoradas:

1.31 Maestro FIDE (FM): ≥ 2300
1.32 Maestro Candidato (CM): ≥ 2200

1.33 Maestro FIDE Fem. (WFM): ≥ 2100
1.34 Maestro Candidato Fem. (WCM): ≥ 2000

1.4 Los títulos de GM, IM, WGM o WIM también se pueden obtener logrando normas en torneos valorados ***para FIDE*** jugados de acuerdo con las siguientes reglas:

1.4.1 Número de partidas.

a El jugador debe jugar al menos 9 partidas, sin embargo

b Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos ***o de Clubs*** disputado a 7 rondas.

Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos ***o de Clubs*** disputado a 8 o 9 rondas.

Solamente se requieren 8 partidas en una Copa del Mundo o Campeonato Mundial Femenino, campeonatos en los que una norma de 8 partidas cuenta como si fuera de 9.

c En un torneo de 9 rondas, si un jugador tiene solo 8 partidas por incomparecencia o descanso, pero se ha enfrentado a los rivales precisos y en esas 8 partidas consigue un resultado para título, le contará como una norma de ***9*** rondas. ***Solo se aceptará una norma de este tipo en cualquier solicitud de título.***

Esta concesión no es aplicable si el propio jugador no se presenta a una partida o solicita un descanso.

d Cuando un jugador excede los requisitos de la norma en uno o más puntos enteros, estos cuentan como partidas adicionales al calcular el número total de partidas para la norma conseguida.

e ***En los torneos con emparejamientos predeterminados, una norma debe basarse en todas las rondas programadas.***
En otros torneos, un jugador que haya conseguido un resultado de título antes de la última ronda puede ignorar todas las partidas jugadas después, siempre que:

(***1***) cuente con la combinación precisa de oponentes,

(***2***) esto le deje con el número mínimo de partidas especificado en 1.41,

f Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya ganado, ***siempre y cuando se ha enfrentado a la combinación de jugadores necesaria, y*** siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario. Sin embargo, se enviará el cuadro completo del torneo.

1.4.2 No se incluye lo siguiente:

a Las partidas disputadas contra oponentes que no pertenecen a federaciones afiliadas a la FIDE. Se aceptan las partidas contra jugadores con bandera FID, pero estos no cuentan como jugadores extranjeros.

b En torneos por round robin, las partidas disputadas contra jugadores no valorados que consigan cero puntos contra los jugadores valorados.

c Las partidas decididas por incomparecencia, sanción o de manera diferente al juego sobre el tablero. ***Otras partidas, una vez iniciadas*** deben ser incluidas.
Si en la última ronda el oponente no se presenta, la norma seguirá siendo válida si el jugador necesita jugar para sumar el número requerido de partidas, pero puede permitirse perder.

d No serán válidos los torneos que hagan cambios a favor de uno o más jugadores (por ejemplo, alterando el número de rondas, o su orden, o asignando oponentes específicos que no están participando en la competición).

e ***Los siguientes formatos se pueden utilizar en los torneos para títulos, ya sea para torneos individuales o por equipos***

Suizo

Round Robin

Round Robin a doble vuelta

Scheveningen

Schiller

Playoff

Otros formatos requieren la aprobación previa del presidente de la Comisión de Calificación

1.4.3 Federaciones de los oponentes.

Deben estar incluidas, al menos, dos federaciones diferentes a la del jugador candidato, excepto lo indicado en ***1.4.3a-1.4.3d.*** Sin embargo, se aplicará ***1.4.3e.***

a La fase final de campeonatos nacionales masculinos (o abiertos) y, también, campeonatos nacionales femeninos. En el año en el que se juegue el torneo ***zonal o*** subzonal de una sola federación, no estará exento el campeonato nacional de esa federación. Esta excepción se aplica solo a jugadores pertenecientes a la federación que registra el torneo.

b Campeonatos nacionales por equipos. Esta excepción se aplica solo a jugadores pertenecientes a la federación que registra el torneo. No se pueden combinar los resultados de divisiones diferentes.

c Torneos zonales y subzonales.

d Torneos por Sistema Suizo en los cuales los participantes incluyen en cada ronda al menos 20 jugadores con valoración FIDE de diferente federación a la anfitriona, pero de, al menos, 3 federaciones y de los cuales 10 como mínimo deben poseer los títulos de GM, IM, WGM o WIM. ***Para este propósito, los jugadores serán tenidos en cuenta solo si faltan como máximo una ronda (excluyendo los byes asignados por emparejamiento).*** En otro caso, se aplica ***1.4.4***.

Para que se aplique esta exención se deben cumplir estos requisitos cada ronda. Por ejemplo, si en una ronda solamente 19 jugadores valorados de una federación distinta a la anfitriona realmente juegan, esta exención NO se aplicará, independientemente de cuantos jugadores estén registrados para el evento.

e Al menos una de las normas deberá cumplir los requisitos normales de oponentes extranjeros. (Ver ***1.4.3 y 1.4.4***).

1.4.4 Como máximo, podrán pertenecer a la federación del solicitante hasta 3/5 de los rivales y hasta 2/3 serán de otra federación. Para ver los números exactos, consultar las tablas del Anexo.
Los oponentes serán calculados como sigue redondeando al inmediato entero superior (para el mínimo), o al inmediato entero inferior (para el máximo)

1.4.5 Títulos de los oponentes

a Al menos el 50 % de los oponentes deben ser titulados (TH) según 0.31, excluyendo CM y WCM.

b Para una norma de GM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser GM.

c Para una norma de IM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser IM o GM.

d Para una norma de WGM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser WGM, IM o GM.

e Para una norma de WIM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser WIM, WGM, IM o GM.

f En torneos round robin a doble vuelta se necesita un mínimo de 6 jugadores; el título de cada jugador según ***1.45b-e*** se contará solamente una vez.

1.4.6 Valoración de los oponentes

a Se utilizará la Lista de Valoración en vigor al comienzo del torneo. Ver excepción en 1.1.4.
Se puede solicitar a la Oficina de la FIDE la determinación de la valoración de jugadores pertenecientes a federaciones temporalmente excluidas de la Lista al comienzo del torneo.

b Para propósitos de normas, la valoración mínima (umbral) de los oponentes será la siguiente:

Gran Maestro	2200.	Maestro Internacional	2050.
Gran Maestro Femenino	2000.	Maestro Internacional Femenino	1850.

c No se podrán elevar al umbral las valoraciones de más de un oponente. Cuando más de un oponente esté valorado por debajo del umbral, solamente se ajustará el más bajo.

d Los oponentes no valorados no cubiertos por ***1.46b*** serán considerados valorados con 1000.

1.4.7 Media de las valoraciones de los oponentes

a Es el total de las valoraciones de los oponentes dividido por el número de oponentes considerando los ajustes establecidos en 1.4.6.

b El redondeo del promedio de las valoraciones de los oponentes se hará al entero más cercano. En este caso, la fracción 0.5 será redondeada hacia arriba.

1.4.8 Performance de Valoración (Rp).
Para conseguir una norma, un jugador debe realizar una performance, como mínimo, tal y como se muestra:

	Mínimo antes del redondeo	Mínimo después del redondeo
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Cálculo de la performance (Rp):

Ra = Media de valoración de los oponentes (ver 1.4.7)

dp = diferencia de valoración de la tabla de 1.4.9.

Rp = Ra + dp

a Las valoraciones medias mínimas de los oponentes, Ra son:

GM	2380	WGM	2180
IM	2230	WIM	2030

b La puntuación mínima es del 35% para todas las normas

1.4.9. Tabla 8.1.a

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Todos los porcentajes se redondearán al número entero más cercano, 0,5 se redondea para arriba.

1.5 ***Requisitos para la concesión del título basado en normas.***

1.5.1 ***Las*** normas en torneos cubren al menos 27 partidas.

1.5.2 Si una norma es suficiente para más de un título, puede ser usada como parte de la solicitud de ambos.

1.5.3 Haber alcanzado en cualquier momento la valoración siguiente:

GM	≥ 2500
WGM	≥ 2300
IM	≥ 2400
WIM	≥ 2200

1.5.3.a Tal valoración no necesita haber sido publicada. Puede ser conseguida en medio de un periodo de valoración, incluso en medio de un torneo. El jugador puede en ese caso descartar los resultados siguientes para la solicitud del título. No obstante, la obligación de probarlo corresponde a la federación ***del solicitante del título***. Las solicitudes para títulos basadas en valoraciones no publicadas serán aceptadas por la FIDE solamente de acuerdo con el Administrador del Sistema de Valoración y la Comisión de Calificación. Las valoraciones ***en mitad*** de un periodo ***solo podrán*** ser confirmadas después de que se hayan recibido y valorado por la FIDE todos los torneos de ese periodo.

1.5.4 Un resultado para título es válido si es obtenido de acuerdo con el Reglamento de Títulos FIDE en vigor en la fecha del torneo en el que se obtuvo la norma.

1.5.5 Las normas obtenidas antes del 1 de julio de 2005 habrán de registrarse en la FIDE antes del ***31*** de julio de 2013 o se las considerará caducadas.

1.5.6 Cualquier solicitud de título que contenga una norma lograda después del 30/06/2022 debe incluir al menos una norma de un torneo suizo individual que contenga al menos cuarenta participantes cuya media de valoración sea de al menos 2000.

Para este propósito, los jugadores serán contabilizados solo si han faltado como máximo una ronda (excluyendo los byes asignados por emparejamiento).

1.6 Resumen de requisitos para Torneos para Títulos.

En caso de discrepancia prevalecerán las reglas expresadas más arriba.

Nº de partidas diarias	No más de dos	***1.1.3***
Ritmo de juego	Requisitos mínimos	***1.1.3***
Periodo para el torneo completo	90 días con excepciones	***1.1.4***
Supervisión competición	Árbitro Internacional o Árbitro FIDE	***1.1.5***
Nº de partidas	Mínimo 9 (7 en mundial/continental por equipos con 7-9 rondas)	***1.4.1.a-d***
Tipo de torneo		***1.4.2.e***

Número de GM para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 GM	1.4.5b
Número de IM para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 IM	1.4.5c
Número de WGM para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WGM	1.4.5d
Número de WIM para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WIM	1.4.5e
Performance mínima	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.4.8
Valoración media mínima de los rivales	2380 para GM, 2230 para IM, 2180 para WGM, 2030 para WIM	***1.4.8a***
Puntuación mínima	35% ***1.4.8.b***	***1.2.2***

1.7 Resumen de los requisitos de los oponentes.

Determinación de la validez de un resultado para norma según la valoración media de los oponentes. Las tablas del ***anexo*** muestran un rango de torneos de hasta 19 rondas. Las normas conseguidas en un torneo de más de 13 rondas cuentan solo como 13 rondas.

1.8 Certificados de torneos para títulos.

El árbitro principal debe preparar ***y firmar un*** certificado de los resultados de títulos conseguidos ***y enviarlo al Oficial de valoración de la Federación Organizadora. El Oficial de valoración o el presidente, después de comprobar que toda la información del certificado es correcta deberá confirmar el certificado en nombre de la Federación Organizadora y enviar copias completamente firmadas a la Federación del jugador, a la Oficina de la FIDE y al Árbitro principal.***

1.9 Remisión de informes de torneos para títulos.

Estos torneos deberán ser registrados de acuerdo como en ***0.2***.

1.9.1 Los informes deben incluir un archivo PGN que contenga:

- ***para los torneos suizos y por equipos, al menos aquellas partidas jugadas por jugadores que lograron normas de título,***
- ***para otros torneos, todas las partidas.***

1.10 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores

1.10.***1*** Registro de títulos directos
El árbitro principal envía ***un informe*** a la oficina de la FIDE ***que contiene una lista de los títulos obtenidos directamente. Estos incluyen títulos condicionados a valoración. Después de revisarlo la Comisión de Calificación la oficina de la FIDE informa a las federaciones involucradas.***

1.10.2 Registro de títulos por valoración

El Oficial de valoración de la federación del jugador envía una solicitud a la Oficina de la FIDE, quien confirma si se puede otorgar o no el título.

1.10.***3*** Títulos por solicitud
La solicitud debe ser remitida y firmada por ***el oficial de valoración o el presidente de*** la federación del jugador.
Todos los certificados deben estar firmados por el árbitro principal del torneo y por ***el oficial de valoración o el presidente de*** la federación ***responsable del torneo.***

1.10.4 Si la federación del jugador rechaza realizar la solicitud, este puede apelar a la FIDE directamente y hacer él la solicitud (y el pago)

2. Los formularios de solicitud de títulos se adjuntan como anexo.

2.1 Las solicitudes de estos títulos deben ser preparadas en estos ***formularios*** y toda la información necesaria remitida junto con la solicitud: GM; IM; WGM; WIM, IT2 e IT1.

2.2 Las solicitudes deben ser remitidas a la FIDE por la federación del solicitante. La federación nacional es responsable del abono de las tasas.

2.3 ***Las solicitudes de título deben presentarse al menos 30 días antes de la reunión en la que se estudiarán.*** Se cargarán con una tasa adicional del 50 % aquellas solicitudes que hayan de ser examinadas en menos tiempo.

2.4 Se ***publicarán*** todas las solicitudes, con todos los detalles, en la página web de la FIDE durante un mínimo de ***30*** días antes de su resolución definitiva. Esto se hará así para que se pueda presentar cualquier objeción.

3. Lista de formularios de solicitudes.

1. Certificado de resultado de título IT1.
2. Solicitud de título IT2.

ANEXO Tablas de 7 a 19 rondas

En caso de discrepancia, prevalecerá la normativa expuesta anteriormente.

Tener en cuenta para la líneas "Diferentes MO" (según el artículo 1.4.5 anterior):
Columna IM: los oponentes pueden ser GM o IM
Columna WGM: los oponentes pueden ser GM, IM o WGM
Columna WIM: los oponentes pueden ser GM, IM, WGM o WIM

Disponible solo para campeonatos continentales y mundiales por equipos de 7 a 9 rondas

7 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	4	4	4	4
Máx. nº no valorados	1	1	1	1
Máx. de 1 fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. de la propia fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Mín. otras feds.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

Disponible solo para Campeonatos por Equipos Mundiales y Continentales de 8 o 9 rondas; o tras 8 partidas en la Copa del Mundo o en el Mundial Femenino. Los dos últimos cuentan como 9 rondas cuando se computen a 27 partidas.

8 rondas	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	4	4	4	4
Máx. nº no valorados	1	1	1	1
Máx. de 1 fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. de la propia fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Mín. otras feds.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Las siguientes tablas se refieren de 9 a 19 rondas:

Se aplican las exenciones descritas en 1.4.3.

9 rondas	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	5	5	5	5
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	6	6	6	6
*Máx. de la propia fed	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330

Para 10 rondas o más es posible que resulte ventajoso eliminar una partida que se haya vencido.
SR se refiere a torneos de ronda simple y DR a torneos de ronda doble.

10 rondas	**GM**		**IM**		**WGM**		**WIM**	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	5	3	5	3	5	3	5	3
Máx. nº no valorados	2	1	2	1	2	1	2	1
*Máx. de 1 fed.	6	3	6	3	6	3	6	3
*Máx. de la propia fed	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

11 rondas	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	4 gm	4 im	4 wgm	4 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	6	6	6	6
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	7	7	7	7
*Máx. de la propia fed	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

SR se refiere a torneos de ronda simple y DR a torneos de ronda doble.

12 rondas	**GM**		**IM**		**WGM**		**WIM**	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	6	3	6	3	6	3	6	3
Máx. nº no valorados	2	1	2	1	2	1	2	1
*Máx. de 1 fed.	8	4	8	4	8	4	8	4
*Máx. de la propia fed	7	3#	7	3#	7	3#	7	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

13 rondas	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	5 gm	5 im	5 wgm	5 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	7	7	7	7
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	8	8	8	8
*Máx. de la propia fed	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 rondas (cuenta como 13 rds)	**GM**		**IM**		**WGM**		**WIM**	
Diferentes MO	5 gm 3 gm si DR		5 im		5 wgm		5 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	7	4	7	4	7	4	7	4
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	9	4	9	4	9	4	9	4
*Máx. de la propia fed	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

15 rondas (cuenta como 13 rds)	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	5 gm	5 im	5 wgm	5 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	8	8	8	8
Máx. nº no valorados	3	3	3	3
*Máx. de 1 fed.	10	10	10	10
*Máx. de la propia fed	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

16 rondas (cuenta como 13 rds)	**GM**		**IM**		**WGM**		**WIM**	
Diferentes MO	6 gm 3 gm si DR		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	8	4	8	4	8	4	8	4
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	10	5	10	5	10	5	10	5
*Máx. de la propia fed	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

17 rondas (cuenta como 13 rds)	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	6 gm	6 im	6 wgm	6 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	9	9	9	9
Máx. nº no valorados	3	3	3	3
*Máx. de 1 fed.	11	11	11	11
*Máx. de la propia fed	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385 2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

18 rondas (cuenta como 13 rds)	**GM**		**IM**		**WGM**		**WIM**	
Diferentes MO	6 gm 3 gm si DR		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	9	5	9	5	9	5	9	5
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	12	6	12	6	12	6	12	6
*Máx. de la propia fed	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

19 rondas (cuenta como 13 rds)	**GM**	**IM**	**WGM**	**WIM**
Diferentes MO	7 gm	7 im	7 wgm	7 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	10	10	10	10
Máx. nº no valorados	4	4	4	4
*Máx. de 1 fed.	12	12	12	12
*Máx. de la propia fed	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

CAPITULO VIII

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

Aprobado por la Asamblea General de la FIDE 2018 en vigor desde el 1 de Julio de 2019

Introducción

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

1. Material de ajedrez

1.1 El material de ajedrez que ofrecen los organizadores de un torneo FIDE o Campeonato Continental, Olimpiada y otros torneos registrados de la FIDE, se ajustarán a las normas mencionadas a continuación, y deberá ser aprobado por el Organizador Principal y el Árbitro Principal.

1.1.1 Se recomienda que los jugadores participantes aprueben las piezas de ajedrez, los tableros y los relojes utilizados en las competiciones Mundiales o Continentales de alto nivel. También deben aprobar otro material tal como la mesa, las sillas, etc.
En caso de que un jugador no esté de acuerdo, el Organizador Principal o el Árbitro Principal decidirá el material que se utilizará en el evento, teniendo en cuenta la normativa de tamaño y características que se mencionan a continuación.

1.1.2 Se recomienda encarecidamente que el material de ajedrez utilizado en una competición sea el mismo para todos los participantes y todas las partidas.

2 Piezas de ajedrez

2.1 Material.

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

2.2 Altura, peso, proporciones

El tamaño de las piezas debe ser proporcional a su altura y forma; también se podrán tener en cuenta otras consideraciones tales como estabilidad, consideraciones estéticas, etc. El peso de las piezas debe ser adecuado para un cómodo movimiento y una buena estabilidad.
Las alturas recomendadas de las piezas son las siguientes: Rey – 9,5 cm, Dama – 8,5 cm, Alfil – 7 cm, Caballo – 6 cm, Torre – 5,5 cm y Peón – 5 cm. El diámetro de la base de una pieza debe ser el 40-50% de su altura. Estas dimensiones pueden variar hasta un 10% de las recomendaciones anteriores, pero se debe mantener la relación (por ejemplo, el Rey es más alto que la Dama, etc).

2.3 Forma, estilo de las piezas

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

Ejemplos de piezas de ajedrez

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

Juego de piezas Staunton moderno, en madera

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

2.4 Color de las piezas

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

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

3 Tableros de ajedrez

3.1 Material y color

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

3.2 Tamaño de la casilla y del tablero

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

4 Mesas de ajedrez

Para todos los torneos oficiales de la FIDE, la longitud de la mesa es 110 cm (con una tolerancia del 15%). El ancho es 85 cm (para cada jugador al menos 15 cm). La altura de la mesa es 74 cm.

Las sillas deben ser cómodas para los jugadores. Se permiten medidas especiales para eventos infantiles. Se debe evitar cualquier ruido al mover las sillas.

5 Relojes de ajedrez

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

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

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

5.* 4 *Requisitos para relojes digitales de ajedrez

5.4.1. En los relojes aprobados, cuando un reloj llega a cero en un control de tiempo en modo de incremento, el otro deja funcionar y retiene su última visualización.
Para los torneos Rapid y Blitz, cuando uno de los relojes llega a cero, el otro reloj puede configurarse para que continúe funcionando hasta que también llegue a cero.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

5.4.3.12 Los relojes deben contener un manual rápido.

5.4.3.13. ***Todo el control de tiempo oficial (juego real) debe mencionarse en el procedimiento de prueba de relojes.***

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

5.5 Relojes digitales de ajedrez aprobados por la FIDE

5.5.1 DGT XL (2007)

5.5.2 DGT 2010 (2010)

5.5.3 Silver Timer (2007)

5.5.4 "Sistemco" (2009)

5.5.5 DGT 3000 (2014)

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

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

6 Planillas electrónicas

6.1. Observaciones generales

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

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

6.1.3 Reglas básicas de la planilla electrónica (dispositivo):

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

6.1.3.2 El dispositivo cumple totalmente las normas FIDE.

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

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

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

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

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

6.2. Modo partida

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

6.2.2.11 Al introducir movimientos:

- Está permitido anotar una jugada ilegal:
- Está permitido anotar el tiempo del reloj, las ofertas de tablas y otras abreviaciones de acuerdo con las Leyes del Ajedrez. La entrada de los tiempos del reloj debe ser posible usando notación de figuras;
- Está permitido introducir únicamente jugadas de blancas o de negras durante los apuros de tiempo;
- Está permitido anotar un guion para una jugada durante los apuros de tiempo;
- No está permitido que el dispositivo corrija o señale jugadas ilegales automáticamente;
- Si se pasa por alto un jaque o un jaque mate, o un jugador realiza una jugada ilegal, el dispositivo debe ser capaz de registrar los movimientos siguientes.
- Puede disponerse de un contador automático de movimientos.

6.2.2.12 El dispositivo debe ser capaz de reanudar la anotación.

6.3. Modo árbitro

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

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

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

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

- Tercera repetición de una posición (quinta repetición)
- Regla de los 50 movimientos (regla de los 75 movimientos)
- Detección de jaque o jaque mate obviado.

- El árbitro puede retroceder movimientos en caso que se detecte una jugada ilegal.

Algunos dispositivos también le indicarán al árbitro si se han rectificado movimientos. Esto se puede usar para ver si un jugador estaba utilizando el dispositivo para analizar durante la partida.

6.4. Modo propietario

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

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

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

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

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

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

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

7 Probando relojes y material

La sección sobre pruebas de los relojes se puede encontrar en el Handbook de la FIDE. (Ver 7.3)

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

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

7.3 Informe de prueba de relojes electrónicos de ajedrez.

7.3.1. Nombre del reloj

7.3.2. Nombre del probador

7.3.3. Período de prueba

7.3.4. ¿Es posible ver la información en las pantallas a 3 metros de distancia del reloj?

7.3.5. ¿Hiciste la prueba en condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?

7.3.6. ¿Se ve claramente qué jugador está en juego desde todos los lados del ¿reloj?

7.3.7. ¿Hiciste la prueba 7.3.6 en condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?

7.3.8. ¿El reloj emite algún sonido durante o al final de la partida?

7.3.9. ¿El reloj funciona al mismo ritmo que la hora normal?

7.3.10. ¿Hay una indicación de batería baja?

7.3.11. En caso afirmativo, en 7.3.10, se muestra esta indicación inmediatamente después de que el reloj se configure?

7.3.12. ¿Es posible cambiar o eliminar por defecto indicaciones de los relojes?

7.3.13. ¿Hay un breve manual en el reloj?

7.3.14. ¿El reloj es estable durante su uso, especialmente cuando los jugadores están apurados de tiempo?

7.3.15. ¿Hiciste la prueba 7.3.14 en condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?

7.3.16. ¿Los botones utilizados por los jugadores son lo suficientemente resistentes?

7.3.17. ¿Hiciste la prueba 7.3.16 en condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?

7.3.18. Si ambas banderas caen, ¿se puede ver cuál cayó primero?

7.3.19. ¿El reloj deja de funcionar después de que una bandera caiga en el último período?

7.3.20. ¿Tuviste problemas para corregir la hora que muestra la pantalla o para dar sanciones?

7.3.21. ¿Tuviste problemas para cambiar el contador de movimientos?

7.3.22. ¿Están disponibles los siguientes modos de juego como modos predeterminados:

a) 40 jugadas en 100 minutos + 20 jugadas en 50 minutos + 15 minutos y 30 segundos por jugada desde la jugada 1

b) 40 jugadas en 90 minutos + 30 minutos con un incremento de 30 segundos por jugada desde la jugada 1

c) partida de 90 minutos +30 segundos por jugada desde la jugada 1

d) 40 jugadas en 2 horas + 20 jugadas en 1 hora + 15 minutos y 30 segundos por jugada a partir de la jugada 61.

e) 40 jugadas en 2 horas + 20 jugadas en 1 hora + 30 minutos

f) 40 movimientos en 2 horas + 30 minutos

g) partida de 60 minutos

h) 40 jugadas en 2 horas + 1 hora

j) Rápido G-15 minutos + 10 segundos por jugada

k) Rápido G-15 minutos + 5 segundos por jugada

l) Rápido G-25 minutos + 10 segundos por jugada

m) Rápido G-25 minutos

n) Blitz 5 minutos

o) Blitz 5 minutos + 3 segundos por jugada

p) Blitz 3 minutos + 2 segundos por jugada

7.3.23. En el modo Fischer, se incrementa el tiempo antes del primer movimiento ?

7.3.24. ¿Tiene algunas observaciones adicionales para algunas preguntas? Si es así, agréguelos a continuación.

7.3.25. ¿Cuál es su recomendación ?

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

8.1. Inspección y preparación de la Sala de Juego

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

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

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

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

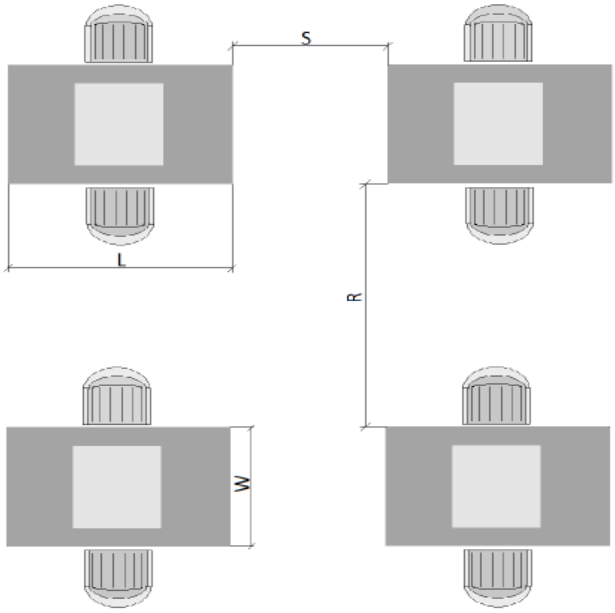
8.1.5 También se debe comprobar los niveles de ruido extraños cerca de la sala de juego.

8.2. Espacio para jugadores y árbitros

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

Diagrama A
Algunas definiciones y recomendaciones sobre tamaños

L : Longitud de la mesa.
L = 110 cm, tolerancias: +20 cm, -10 cm.
W : Ancho de la mesa.
W = 85 cm, tolerancias: +5 cm, -5 cm.
S : Espacio horizontal entre filas de mesas.
S = 3 m, tolerancias: +1,5 m, -0,5 m.
R : Espacio vertical entre filas de mesas.
R = 3 m, tolerancias: +1,5 m, -0,5 m.

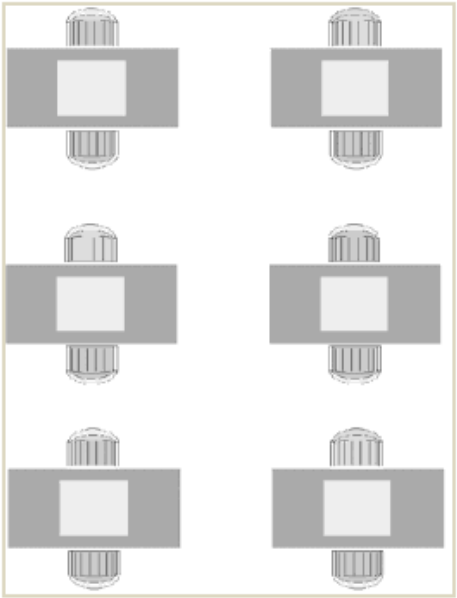


8.2.2 Debe haber un mínimo de 2,5 metros entre filas de jugadores. Lo mejor es no tener largas filas continuas. Si es posible, los jugadores deberían jugar en mesas individuales, al menos en los primeros tableros o matches del evento (ver Diagrama B).

Diagrama B

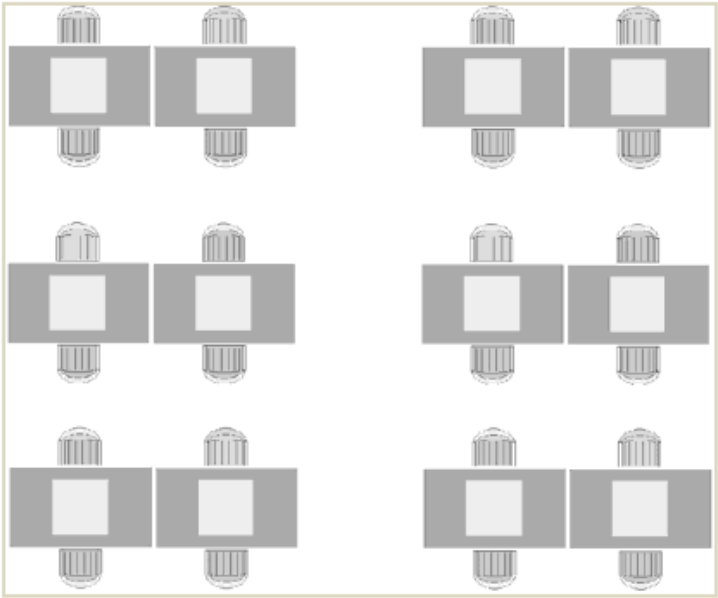
Fila individual

Estilo preferido para competiciones



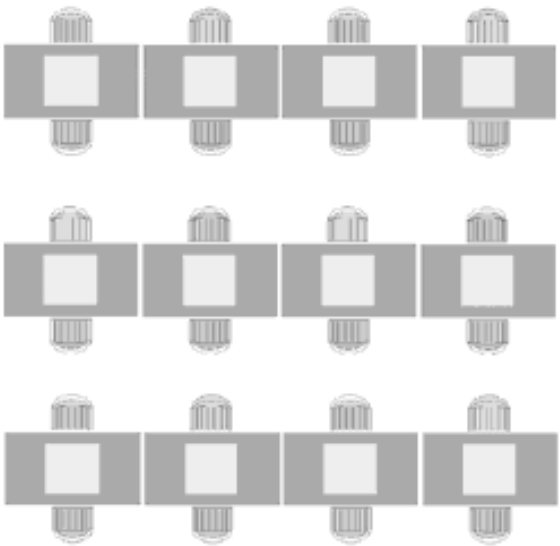
Fila doble

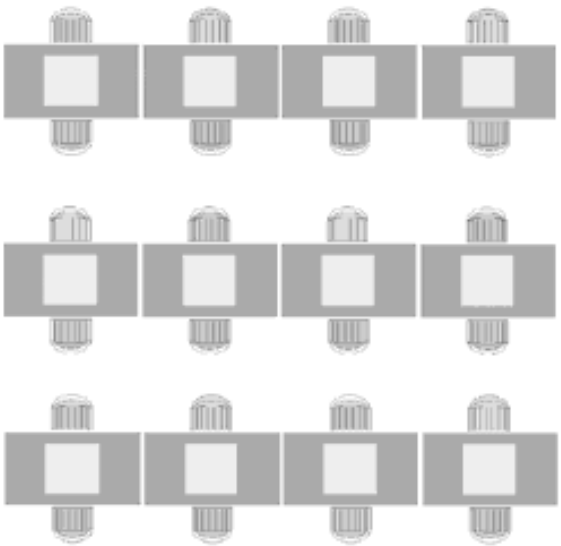
Para eventos multitudinarios (torneos Individuales abiertos, campeonatos de las juventudes, etc). Un árbitro puede contralar dos mesas al mismo tiempo



Fila múltiple

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





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

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

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

Las condiciones de juego deberían, en la medida de lo posible, ser las mismas para todos los jugadores del torneo. En particular, esto debería aplicarse a un jugador y su oponente.

9 Retransmisión

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

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

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

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

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

10 Requisitos sobre el tratamiento de los jugadores discapacidad de ajedrez

10.1. Observaciones generales

10.1.1 Estas directrices se deben usar en todos los eventos valorados por la FIDE.

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

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

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

10.1.5 Ningún jugador será "penalizado" por su discapacidad de acuerdo a los Artículos 6.7 y 8.1.6 de las Leyes del Ajedrez.

Hace referencia a los artículos 6.2.6 y 8.1.6 actuales.

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

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

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

10.2. Disposiciones especiales para participantes

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

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

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

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

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

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

10.3. Organización de la sala de juego

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

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

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

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

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

10.4. Asistentes

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

El inglés utilizado aquí no es tan claro como debería ser. Es preferible tener un asistente que entienda lo suficiente sobre el ajedrez para poder llevar a cabo las tareas requeridas que tener alguien que comparta un idioma con el jugador discapacitado pero que no tenga un conocimiento básico de ajedrez.

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

Sería útil si el árbitro / organizador han preparado una lista de los nombres de las piezas y otros términos de ajedrez en los idiomas apropiados. Se debería entregar una copia de esta lista al asistente.

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

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

10.5. Organización del torneo y Árbitro Principal

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

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

10.5.3 Después de realizar el emparejamiento, el Árbitro Principal debe decidir manualmente en qué tablero debe jugar cada participante: algunos jugadores

(discapacitados visuales) deben jugar siempre en el mismo tablero, mientras que se deben reservar los espacios más amplios para los jugadores en silla de ruedas.

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

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

11 Requisitos para el tratamiento de los torneos escolares.

11.1 Observaciones generales

11.1. 1 Estas pautas deben ser observadas para todos los torneos escolares que se juegan bajo los auspicios de la FIDE o que deben ser evaluados por la FIDE e idealmente también deben ser seguidos por los torneos escolares nacionales y regionales, especialmente aquellos que pueden ser evaluados a nivel nacional.

Estas pautas también pueden ser útiles para el ajedrez escolar ordinario, que a menudo se describe como "no competitivo" (las partidas generalmente se juegan sin relojes y no se anotan) en los casos en que el organizador está tratando de introducir a los jugadores en el mundo del ajedrez de competición.

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

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

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

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

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

El Reglamento General para Competiciones en su art. 11.2 (Medios de comunicación) permite el flash durante los primeros 10 minutos de la ronda 1.

11.2. Los Organizadores y sus deberes

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

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

Para los jóvenes de algunos países es básico que reciban un certificado de participación.

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

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

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

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

Nota: Algunos niños van a buscar a sus padres rápidamente y se olvidan de comunicar el resultado. A veces dan resultados falsos al llegar a la mesa arbitral o dan el color

cambiado. Después de que esto ocurra, el árbitro tiene menos tiempo para intervenir o verificar quién ganó la partida.

Los jugadores, especialmente los niños pequeños, pueden tener un periodo de atención corto. Es aconsejable que los comunicados de la ronda sean cortos y solo con la información

11.3. Condiciones del torneo

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

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

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

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

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

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

11.3.6 Se deben usar piezas homologadas para los torneos FIDE. Si el organizador tiene dificultades para conseguir este tipo de equipamiento, puede usar un tablero de ajedrez con un tamaño cuadrado mínimo de 55 mm y una altura de rey de 90 mm (Staunton nº 5). El tablero de ajedrez con el tamaño de 38mm por cada cuadrado y la altura del rey de 75 mm (Staunton no 4) también es aceptable en los torneos escolares.

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

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

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

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

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

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

Los árbitros deben asegurarse de que los espectadores se queden detrás de los jugadores que están apoyando.

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

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

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

11.4. Tiempos de juego y resultados

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

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

11.4.3. El jugador que gana su partida, o gana por incomparecencia, anota un punto (1), un jugador que pierde su partida, o pierde por incomparecencia, no gana puntos (0), y un jugador que hace tablas gana medio punto (½).

Se permiten otros sistemas de puntuación.

11.5. Sistema de desempate

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

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

11.5.3 El sistema de desempate en torneos suizos:

Ver también la sección sobre desempates

11.5.3.1 Buchholz-1 (la suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador menos la más baja del oponente)

11.5.3.2 El sistema Buchholz (la suma de los puntos de cada uno de los oponentes de un jugador)

11.5.3.3 Mayor número de victorias.

11.5.3.4 El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugadas contarán como jugados con Blancas).

11.5.4. Los desempates en los torneos Round-Robin:

Ver también la sección sobre desempates

11.5.4.1 Mayor número de victorias.

11.5.4.2 Sonneborn-Berger (la suma de las puntuaciones de los oponentes que un jugador a los que ha vencido y la mitad de las puntuaciones de los jugadores con los que ha hecho tablas).

11.5.4.3 Sistema Koya (el número de puntos logrados contra todos los oponentes que han alcanzado el 50% o más de la puntuación total)

11.5.4.4 El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugados se contarán como jugados con blancas)

12 Ritmo de juego – controles de tiempo

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

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

Observaciones:

A. Ritmo de juego para los torneos de títulos.
- Ver Reglamento de Título Internacional (Comisión de Calificación).

B. Ritmo de juego para los torneos clasificados
- Ver Reglamento de Clasificación FIDE (Comisión de Calificación)

13 Reglas de desempates.

13.1 Elección del sistema de desempate

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

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

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

13.2 Partida(s) de desempate

Básicamente, esta es la forma más justa de decidir la clasificación final de los jugadores que tienen los mismos puntos al final de un torneo. El principal problema es que no habrá tiempo suficiente para organizar partidos de desempate con un tiempo de juego similar al del torneo. Por lo tanto, se organizan partidas de desempate con tiempos de juego muy cortos, principalmente rápidos o blitz, y entonces es un tipo de torneo diferente. Esa es una de las razones por las que algunos jugadores no les gusta estos desempates de playoffs.

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

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

13.2.3 Todas las eventualidades deben estar recogidas en las bases.

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

13.2.5 Cada puesto en la clasificación será asignado de acuerdo con el play-off, cuando los puestos restantes se estén decidiendo con este sistema. Por ejemplo: tres

jugadores empatan, el número 1 gana el play-off, el número 2 acaba segundo y el número 3 tercero. Entonces el número 2 recibe el segundo premio.

13.2.6 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.

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

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

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

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

13.2.11 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.

13.2.12 Se reserva el derecho a hacer los cambios necesarios.

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

13.3 Valoración media de los oponentes.

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

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

13.3.3. 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.

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

13.4 Sistema Buchholz

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

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

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

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

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

13.5 Encuentro directo

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

13.6 Sistema Koya de Torneos Round-Robin

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

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

13.7 número de partidas ganadas con piezas negras

13.8 El mayor número de partidas jugadas con piezas negras
(las partidas no jugadas se contarán como jugadas con las piezas blancas).

13.9 Sonneborn-Berger *(calculo)*

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

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

13.9.3 Sonneborn-Berger para Torneos de Equipos es la suma de multiplicar la puntuación hecha por cada equipo adversario por el resultado hecho contra ese equipo.
Ejemplo: En las Olimpiadas de Ajedrez la suma de Los puntos de Sonneborn-Berger se calculan de la siguiente manera: puntos de encuentro de cada oponente, excluyendo al oponente que anotó el número más bajo de puntos, multiplicado por el número de puntos de partida conseguidos contra este oponente.

13.10. Sistema progresivo acumulativo

13.10.1. 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.

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

13.11 Competiciones por Equipos

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

2 puntos por cada encuentro ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente.
1 punto por cada encuentro empatado.
0 puntos por cada encuentro perdido.

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

13.12 Sistemas de desempate utilizando los resultados propios y de los oponentes

13.12.1 Sonneborn-Berger

13.12.2 El Sistema Koya de Torneos Round-Robin

13.12.3 El Sistema Koya extendido

13.12.4 Número de partidas ganadas (incluyendo victorias por incomparecencia)

13.12.5 Número de partidas ganadas con piezas negras

13.12.6 Encuentro directo

13.13 Sistemas de desempate utilizando resultados propios del equipo.

13.13.1 Puntos de encuentro

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

13.13.3 Encuentro directo

13.14 Sistemas de desempate con resultados de los rivales

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

13.14.2 Sistema Buchholz

(2.1) Buchholz Mediano

(2.2) Buchholz Mediano 2

(2.3) Buchholz -1

(2.4) Buchholz -2

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

13.14.3 Sistema Sonneborn-Berger

(3.1) Sonneborn-Berger para Torneos Individuales

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

(a) ARO - Ver 13.3.1

(b) AROC - Ver 13.3.2

Esto se aplica cuando un jugador ha perdido más de dos partidas debido a los byes solicitados e incomparecencias.

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

Esto lo da la fórmula: Svon = SPR + (1 - SfPR) + 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:

Svon = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2,5 después de la ronda 3
Svon = 1,5 + (1 - 0) + 0,5 * (9 - 3) = 5,5 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:

Svon = 3.5 + (1 - 1) + 0,5 * (6-6) = 3,5 después de la ronda 6
Svon = 3,5 + (1 - 1) + 0,5 * (9-6) = 5,0 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**

Si el sistema de desempate no está regulado en las bases del torneo, corresponde al organizador decidir el sistema. Se debe tener en cuenta el tipo de torneo (Round Robin, sistema suizo, torneo por equipos, etc.) y el tipo de jugadores (jugadores juveniles, jugadores clasificados o no clasificados). Cualquiera que sea el sistema utilizado, debe ser anunciado por el organizador con antelación (en la invitación o en las bases del torneo del evento) o por el Árbitro principal antes del inicio de la primera ronda.

13.15.3. *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)*

13.16 Sistemas de desempate recomendados

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

13.16.2 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

13.16.3 Equipo Round-Robin Torneos:

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

13.16.4 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

13.16.5 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

13.16.6 Torneos suizos por equipos:

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

13.17 DETALLES DE LAS TABLAS BERGER

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.

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

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

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

CAPITULO IX

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.

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

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.

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.

Nota : el artículo 6.6 también debería ser aplicable a las pruebas por equipos.

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.

Nota : el artículo 6.6 también debería ser aplicable a las pruebas por equipos.

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 alíneación 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 alíneación (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 alíneación 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 alíneación 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 alíneaciones 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.

CAPITULO X

B.06 REGLAMENTO DE TÍTULOS DE ÁRBITROS DE LA FIDE
(en vigor a partir del 1 de julio de 2021)

1. La siguiente reglamentación solo puede ser modificada por el Consejo de la FIDE siguiendo la recomendación de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

   1.1 Cualquiera de estos cambios entrará en vigor el 1 de enero del año siguiente a la decisión del Consejo, a menos que el Consejo decida otra cosa.

2. Los Reglamentos de la FIDE para Árbitros cubren lo siguiente:

   2.1 Objetivos de la Comisión de Árbitros de la FIDE (Handbook A01.2.4)
   2.2 Reglamento de títulos de árbitros de la FIDE (Handbook B06.1)
   2.3 Reglamento para la formación de árbitros de la FIDE (Handbook B06.2)
   2.4 Reglamento para la Clasificación de Árbitros de la FIDE (Handbook B06.3)
   2.5 La estructura de los árbitros en los eventos de la FIDE (Handbook B06.4)
   2.6 Reglamento disciplinario de Árbitros de la FIDE (Handbook B06.5a, Handbook B06.5b)

Anexo 1

Para Árbitros FIDE: Formularios FA1, FA2
Para Árbitros Internacionales: Formularios IA1, IA2, IA3
Para Profesores FIDE: Formulario APR

Anexo 2

Directrices anti trampas para árbitros

B.06.1 REGLAMENTO DE TÍTULOS DE ÁRBITROS DE LA FIDE
(en vigor a partir del 1 de julio de 2021)

1. Disposiciones generales

1.1 Los títulos a conceder son:

1.1.1 Árbitro FIDE (FA): Es el nivel básico de título internacional para árbitros.
1.1.2 Árbitro internacional (IA): Es el nivel avanzado de título internacional para árbitros.

1.2 Este reglamento describe las calificaciones requeridas y el proceso mediante el cual se puede otorgar un título.

1.3 Los títulos son válidos de por vida desde la fecha de concesión o registro.

1.4 El ente decisorio es la Comisión de Árbitros de la FIDE.

1.5 El Consejo puede confirmar los títulos estipulados en 1.1 después de consultar con el presidente de la Comisión de Árbitros.

1.6 La Comisión puede recomendar un título por correspondencia o mediante votación en línea.

2. Normas del árbitro

2.1 En un torneo valorado por la FIDE se puede obtener un certificado que evalúe el trabajo de un árbitro. Dicho documento se denomina "Norma de árbitro".

En un torneo valorado para elo FIDE se puede obtener un certificado que evalúe el rendimiento de un árbitro. Este documento se llama "Norma de Árbitro". En principio, el árbitro que desea recibir una norma se espera que esté presente durante todo el torneo, salvo que se indique otra cosa en la reglamentación.

2.1.1 Los certificados oficiales de Normas de Árbitro que se deben elaborar son:

- Formulario de informe de norma de Árbitro FIDE (FA1)
- Formulario de informe de norma de Árbitro Internacional (IA1)

2.2 Las solicitudes de títulos de FA e IA incluirán 4 normas.

Los artículos 3 y 4 describen los requisitos para que estas normas sean conseguidas en sus correspondientes torneos.

A partir del 1 de enero de 2024, las solicitudes de título de IA incluirán 5 normas (una de un seminario)

2.3 Los tipos de torneos aceptados para norma son:

2.3.1 Torneos valorados por la FIDE:
Se pueden usar para normas de árbitro los torneos registrados en el Servidor de Valoración de la FIDE bajo los siguientes sistemas:

- Suizo
- Round Robin
- Round Robin a doble ronda
- Equipos (Liga)
- Eliminatorias
- Otros (sujetos a revisión por la Comisión de Árbitros)

2.3.2 Torneos de ajedrez híbrido valorados por la FIDE:

Solo pueden usarse para normas de árbitros los torneos previamente aprobados por la Comisión de Calificación de la FIDE y la Comisión de Árbitros de la FIDE.

2.3.3 Seminarios según 3.7 y 4.7.

2.4 Tanto para las solicitudes de título de FA como de IA, se deberán incluir normas de dos (2) sistemas diferentes de torneos.

2.5 Se aceptarán solicitudes solo con torneos por sistema suizo en caso de que al menos uno de ellos sea un torneo internacional válido para valoración FIDE, con al menos 100 jugadores, de los cuales al menos el 30% tenga valoración FIDE y de al menos 7 rondas.

2.5.1 Esta excepción también puede ser válida para festivales de ajedrez que agrupen varios torneos, siempre que se respete lo estipulado en 2.5.

2.6 Los torneos según 2.3.1 y 2.3.2 pueden ser de diferentes niveles:

2.6.1 Mundial o Continental
Eventos organizados por la FIDE o por cualquiera de las cuatro Asociaciones Continentales de Ajedrez.

2.6.2 Internacional

a) Para que un torneo internacional de ajedrez valorado por la FIDE sea válido como norma para el título de la FA, debe tener participantes de al menos dos (2) Federaciones.
b) Para que un torneo internacional de ajedrez valorado por la FIDE sea válido como norma para el título de IA, debe tener participantes de al menos tres (3) Federaciones.

2.6.3 Nacional

Torneos de cualquier nivel donde solo participan jugadores de la federación organizadora.

2.7 Existe un límite en la cantidad de certificados de normas que se pueden emitir en un torneo, en el caso de 2.6.2 y 2.6.3.

2.7.1 Para todos los torneos suizos: un (1) certificado por cada 25 jugadores o fracción.

2.7.2 Para todos los torneos Round Robin: un máximo de dos (2) certificados en total.

2.8 Todas las normas deben ser firmadas por el Árbitro Principal y la federación responsable del torneo.

2.8.1 Cuando el solicitante sea el Árbitro Principal, entonces un supervisor, que puede ser el Organizador o un Oficial de la Federación con un título de IA, FA o IO, puede firmar el certificado después de verificar la actuación del solicitante.

2.8.2 Si el Árbitro Principal no es IA o FA, no puede firmar ningún certificado para FA o IA y es el único árbitro que puede conseguir una norma como en 2.8.1.

2.9 Se respetarán los siguientes criterios:

2.9.1 Los árbitros que soliciten las normas de la FA deberán estar debidamente registrados como Árbitros Nacionales por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

2.9.2 Los árbitros que soliciten normas de IA deberán estar debidamente registrados como Árbitros FIDE por la Comisión de Árbitros de la FIDE y estar activos según se define en el Reglamento para la Clasificación de Árbitros.

2.9.3 Los árbitros que soliciten las normas de la FA deben tener al menos 18 años de edad.

2.9.4 Los árbitros que soliciten normas de IA deben tener el título de FA.

3. Requisitos para el título de Árbitro FIDE

Todos los siguientes:

3.1 Perfecto conocimiento de las Leyes del Ajedrez, del Reglamento sobre el Juego Limpio, de la reglamentación de la FIDE para competiciones de ajedrez, de los emparejamientos por Sistema Suizo, de la reglamentación de la FIDE para la obtención de normas de títulos y del Sistema de Valoración de la FIDE.

3.2 Absoluta objetividad, demostrada en todo momento durante su actividad como árbitro.

3.3 Conocimiento suficiente de al menos uno de los siguientes idiomas: árabe, inglés, francés, portugués, ruso, español, además de los términos de ajedrez en inglés.

3.4 Capacitación a nivel de usuario para la utilización de un ordenador personal, conocimiento de programas de emparejamientos homologados por la FIDE, editores de texto, hojas de cálculo y correo electrónico.

3.5 Capacitación para operar relojes electrónicos de diferentes tipos y para diferentes sistemas.

3.6 Las federaciones nacionales son las responsables de evaluar la aptitud general de los candidatos basados en 3.1 – 3.5 y cualesquier otros detalles disponibles de su conocimiento a la presentación de la solicitud.

3.7 Asistencia, al menos, a un (1) Seminario Arbitral de la FIDE y la superación (al menos el 80%) de un examen elaborado por la Comisión de Árbitros.

3.8 Experiencia como Árbitro en al menos tres (3) torneos válidos para norma, de acuerdo con 2.3 - 2.8, cuando se cumpla lo siguiente:

3.8.1 Torneos por Sistema Suizo con un mínimo de 20 jugadores valorados.

3.8.2 Torneos Round Robin que satisfagan los condiciones para ser valorados para todos los jugadores al final del mismo o al menos tenga un mínimo de 10 jugadores valorados.

3.8.3 Torneos Round Robin a doble vuelta, con un mínimo de 6 jugadores valorados.

3.9 Cada una de las siguientes opciones se puede utilizar como máximo una vez (1) en una solicitud de FA:

3.9.1 Ser árbitro en al menos cinco (5) rondas de la máxima división del Campeonato Nacional por Equipos, cumpliéndose los siguientes requisitos:

a) un mínimo de cuatro tableros por equipo;
b) un mínimo de 10 equipos (6 en caso de un Round Robin a doble vuelta);
c) al menos el 60% de los jugadores tienen valoración FIDE

3.9.2 Ser árbitro en cualquier torneo rápido o relámpago valorado por la FIDE, con un mínimo de 30 jugadores valorados y nueve (9) rondas.

3.9.3 Ser árbitro en cualquier torneo de ajedrez híbrido que tenga el nivel para una norma de FA como si fuera un torneo presencial, aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

3.9.4 Ser árbitro de match en una Olimpiada.

3.9.5 Poseer un título de Árbitro Internacional de la IBCA, ICCD, IPCA.

3.10 Las normas deben incluir torneos según 3.8 y 3.9 con al menos siete (7) rondas.

3.10.1 Solo se puede aceptar un (1) torneo con cinco (5) o seis (6) rondas.

3.11 Las normas pueden incluir máximo de un (1) torneo de nivel Nacional.

3.12 Se podrá conceder el título a solicitantes de federaciones que no puedan organizar ningún torneo válido para títulos o valoración si superan un examen establecido por la Comisión de Árbitros.

4. Requisitos para el título de Árbitro Internacional

Se requieren todos los siguientes:

4.1 Perfecto conocimiento de las Leyes del Ajedrez, del Reglamento sobre el Juego Limpio, de la reglamentación de la FIDE para las competiciones de ajedrez, de los emparejamientos por sistema suizo, de la reglamentación de la FIDE para la obtención de normas de títulos y del Sistema de Valoración de la FIDE.

4.2 Absoluta objetividad, demostrada en todo momento durante su actividad como árbitro.

4.3 Conocimiento obligatorio de la lengua inglesa, como mínimo a nivel de conversación.

4.4 Capacitación a nivel de usuario para la utilización de un ordenador personal, conocimiento de programas de emparejamientos homologados por la FIDE, editores de texto, hojas de cálculo y correo electrónico.

4.5 Capacitación para operar relojes electrónicos de diferentes tipos y para diferentes sistemas.

4.6 Las federaciones nacionales son las responsables de evaluar la aptitud general de los candidatos basados en 4.1 – 4.5 y cualesquier otros detalles disponibles de su conocimiento a la presentación de la solicitud.

4.7 A partir del 1 de enero de 2024: asistencia a un (1) Seminario de Certificación de Árbitro Internacional con una evaluación positiva.

4.8 Experiencia como árbitro en, al menos, cuatro torneos de acuerdo con 2.3 - 2.8 y que cumplan cualquiera de los siguientes requisitos:

4.8.1 La final del Campeonato Nacional Individual (adulto, abierto o femenino) (máximo dos (2) normas).

4.8.2 Todos los torneos y encuentros oficiales de la FIDE.

4.8.3 Torneos internacionales donde un jugador puede teóricamente conseguir una norma de acuerdo con el B.01 del Handbook de la FIDE.

4.8.4 Todos los Campeonatos Mundiales y Continentales de ajedrez rápido y relámpago oficiales (máximo una (1) norma).

4.9 Cada una de las siguientes opciones se puede utilizar como máximo una (1) sola vez en una solicitud de IA:

4.9.1 Ser árbitro en un torneo internacional de ajedrez valorado para la FIDE con al menos 100 jugadores, de al menos tres (3) Federaciones, al menos un 30% de jugadores valorados por la FIDE y al menos siete (7) rondas.

4.9.2 Ser árbitro en al menos siete (7) rondas de la máxima división del Campeonato Nacional de Equipos y que se cumplan los siguientes requisitos:

a) un mínimo de cuatro tableros por equipo;
b) un mínimo de 10 equipos (6 en caso de un Round Robin a doble vuelta);
c) al menos el 60% de los jugadores están valorados por la FIDE.

4.9.3 Ser árbitro en cualquier torneo de ajedrez híbrido que tenga el nivel para una norma de FA como si fuera un torneo presencial, aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

4.9.4 Ser árbitro de match en una Olimpiada.

4.9.5 Poseer un título de Árbitro Internacional de la IBCA, ICCD, IPCA.

4.10 Las normas deberán incluir torneos según 4.8 y 4.9 con al menos nueve (9) rondas.

4.10.1 Solo se puede aceptar un (1) torneo con siete (7) u ocho (8) rondas.

4.11 El título de Árbitro Internacional solo se concederá a aquellos solicitantes que ya cuenten con el título de Árbitro FIDE.

4.12 Las normas utilizadas para el título de IA deben ser diferentes de las ya utilizadas para el título de FA y tienen que haber sido conseguidas después de la concesión del título de FA.

4.13 Las normas deberán estar firmadas por el Árbitro Principal.

4.13.1 Estas no pueden ser todas del mismo Árbitro Principal.

5. Procedimiento de solicitud

5.1 Las federaciones nacionales pueden registrar a sus Árbitros de nivel nacional en la FIDE con la aprobación de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

5.1.1 Los Árbitros de Nivel Nacional deberán tener al menos 16 años de edad.

5.2 Las solicitudes para el título de Árbitro FIDE o Árbitro Internacional deberán ser enviadas a la Secretaría de la FIDE a través de la federación del solicitante.

5.2.1 Si la federación del solicitante se niega a presentar la solicitud, el solicitante puede llevar su caso a la Comisión de Árbitros, que lo investigará.

5.2.2 Si se determina que no hay una razón suficiente para la denegación, el solicitante puede apelar a la FIDE y solicitar el título él mismo.

5.3 Las solicitudes respetarán las siguientes fechas de caducidad:

5.3.1 Una norma de torneo no debe tener más de seis (6) años el día de la aplicación.

5.3.2 Una norma de seminario no debe tener más de cuatro (4) años el día de la aplicación.

5.3.3 La solicitud deberá presentarse a más tardar un (1) año después de la fecha del último torneo registrado.

5.4 Para que una solicitud de FA sea válida, se debe respetar lo siguiente:

5.4.1 El formulario de solicitud para el título de Árbitro FIDE (FA2) deberá presentarse con todos los datos y la firma del Oficial de la Federación.

5.4.2 Los solicitantes del título de Árbitro FIDE deberán tener al menos 19 años de edad.

5.4.3 La solicitud deberá presentarse con el número exacto de normas de FA requeridas como se describe en el Artículo 3:

- Una (1) norma de un seminario de FA
- Tres (3) certificados de normas de FA de torneos

5.5 Para que una solicitud de IA sea válida, se deberá respetar lo siguiente:

5.5.1 El formulario de solicitud para el título de Árbitro Internacional (IA2) se presentará con todos los datos y la firma del Oficial de la Federación.

5.5.2 Los solicitantes del título de Árbitro Internacional deberán tener al menos 21 años de edad.

5.5.3 La solicitud deberá presentarse con el número exacto de normas de AI requeridas como se describe en el Artículo 4:

- Cuatro (4) certificados de normas IA de torneos

5.6 Las tarifas para título se aplicarán según las normas financieras de la FIDE

5.6.1 La Federación Nacional es responsable del pago de la tarifa.

5.6.2 En los casos descritos en 5.2.2, el solicitante es responsable del pago de la tarifa.

5.7 Para que las solicitudes se tomen en consideración correctamente hay un plazo de 45 días

5.8 La FIDE expondrá en su sitio web todas las solicitudes de títulos junto con todos los detalles con un mínimo de 60 días antes de su resolución definitiva. Esto permite recibir cualquier objeción a las mismas.

6. Normas financieras y reguladoras

6.1 Todos los árbitros de torneos valorados por la FIDE deberán cumplir con las normas financieras de la FIDE. Eso incluye el pago de una cuota de inscripción a la FIDE (anteriormente denominada "cuota de licencia").

6.2 El torneo que no cumpla el artículo 6.1 no será evaluado y las normas de árbitros no serán aceptadas.

6.3 Los árbitros deberán cumplir con las normas reguladoras de la FIDE, esto incluye el cumplimiento del Reglamento General de Protección de Datos.

B.06.2 REGLAMENTO PARA LA FORMACIÓN DE ÁRBITROS DE AJEDREZ DE LA FIDE
(en vigor a partir del 1 de julio de 2021)

1 General

Estas normas reúnen todos los aspectos relativos a la formación de los árbitros, la certificación de los Profesores y la organización de Seminarios bajo los auspicios de la FIDE.
Independientemente de los requisitos de este documento, se espera que todos los árbitros mantengan sus conocimientos actualizados.

1.1 Equipo Educativo de la Comisión de Árbitros de la FIDE

El Equipo Educativo de la Comisión de Árbitros de la FIDE es un grupo de miembros de la Comisión que se encarga del sector educativo. Su objetivo es cubrir estas normas para la Comisión de Árbitros.
El presidente de la Comisión nombra a un director y a los miembros del equipo, según corresponda.

1.2 Idiomas de trabajo

El idioma principal en la formación de árbitros será el inglés, siempre que sea posible. Sin embargo, la siguiente lista de idiomas se puede utilizar durante los seminarios de árbitros y cursos de actualización de la FIDE, para conferencias y evaluaciones: árabe, inglés, francés, alemán, portugués, ruso y español.

1.2.1 Formación restringida IA

Para cualquier curso o seminario de IA, el único idioma permitido es el inglés; sin embargo, las sesiones pueden traducirse a cualquiera de los idiomas mencionados anteriormente.

2 Acreditación de Profesores FIDE

2.1 Definiciones

2.1.1 Acreditación

Una acreditación es el derecho otorgado por la Comisión de Árbitros de la FIDE para cubrir funciones específicas. Una acreditación difiere de un título por el hecho de que se concede por un período limitado definido de antemano.

2.1.2 Profesor de la FIDE

Un Profesor de la FIDE es un Árbitro Internacional, clasificado como Categoría A o B, que está acreditado por la Comisión de Árbitros de la FIDE para impartir conferencias en seminarios oficiales de formación de árbitros.

La acreditación del Profesor de la FIDE se otorgará tras la aprobación de los candidatos por la Comisión de Árbitros al Consejo de la FIDE.
La acreditación del profesor de la FIDE es válida por un período de cuatro (4) años. Se pueden otorgar otros períodos de acreditación, que no son automáticos.

2.2 Lista de profesores

La Comisión de Árbitros de la FIDE mantendrá una lista de Profesores acreditados.

Esta lista se revisará periódicamente para reflejar las necesidades de formación de la comunidad arbitral. Esta revisión puede implicar la adición de nuevos Profesores del Programa de formación de Profesores de la FIDE (ver Artículo 3), así como la eliminación de profesores.
Aquellos que impartan formación en nombre de la Comisión de Árbitros estarán sujetos a los procedimientos disciplinarios normales para los árbitros y se espera que desempeñen sus deberes con los mismos altos estándares. Cualquiera que no cumpla con los estándares esperados será eliminado de la lista.

2.2.1 Requisitos para la acreditación

Los requisitos mínimos para obtener una acreditación de profesor de la FIDE son:

- Ser Árbitro Internacional activo de categoría A o B,
- Aceptación al Programa de Formación de Profesores,
- Haber demostrado habilidades docentes ante un grupo de expertos de la Comisión de Árbitros
- Tener experiencia como profesor asistente en al menos 3 Seminarios de Árbitros, con un nivel satisfactorio de Informe FL de participación (APR) de cada uno.

No todas las APR de FL enviadas serán firmadas por el mismo profesor.
Todas las APR de FL deben haberse alcanzado después de haber sido clasificado como Árbitro Internacional Categoría A o B.

2.2.2 Inactividad

Los profesores que no hayan impartido ningún Seminario aprobado por la FIDE durante cuatro (4) años consecutivos se denominan "inactivos".
Se espera que los conferenciantes tengan una actividad mínima como árbitros en torneos valorados por la FIDE. Debe ser al menos un torneo al año.
Los profesores que estén como inactivos como árbitros también estarán inactivos como profesores.
Los profesores inactivos quedarán excluidos de la lista de profesores, por decisión de la Comisión de Árbitros.

2.2.3 Renovación

Aquellos que lleguen al final de su período de acreditación podrán ser renovados. La Comisión de Árbitros de la FIDE confirmará la renovación.

Los profesores acreditados que lleguen a los últimos 6 meses de su acreditación y esta no pueda ser renovada por algún motivo (inactividad u otro) serán informados por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Confirmarán su deseo de mantener su acreditación y definirán un plan de acción conjuntamente con la comisión para reconsiderar la renovación. De lo contrario, la acreditación caducará al final de los 4 años de inactividad.

3 Programa de Formación de Profesores de la FIDE

El Programa de Formación de Profesores de la FIDE es el sistema diseñado por la Comisión de Árbitros de la FIDE para certificación a los futuros profesores de la FIDE y la mejora continua de los profesores acreditados.

3.1 Certificación inicial de profesores de la FIDE

Los candidatos seleccionados para el programa de formación de profesores pueden preparar su certificación para convertirse en Conferencistas FIDE. Solo aquellos aceptados en este programa pueden obtener los avales necesarios de los seminarios de FA.
Hay 2 componentes en la certificación de Profesores FIDE: experiencia práctica y certificación pedagógica.

3.1.1 Experiencia práctica

Cada candidato a profesor de la FIDE asistirá al menos a 3 seminarios como profesor asistente y estará presente durante toda la duración de dichos seminarios. La experiencia práctica cubrirá todos los aspectos de las actividades de un profesor:

- El candidato trabajará activamente en la presentación de seminarios bajo la supervisión de un profesor y dará una conferencia de un mínimo de 3 horas en cada seminario al que asista como profesor asistente.
- El candidato deberá elaborar material para conferencias. Este material se presentará ante la Comisión de Árbitros para su evaluación antes del seminario.
- El candidato elaborará para cada seminario una selección de posibles preguntas de examen con un esquema de calificación detallado. Estos materiales se enviarán a la Comisión de Árbitros para su evaluación antes del seminario.
  Al finalizar el seminario, el profesor evaluará al candidato, utilizando el formulario de Informe de participación activa de FL, y presentará el formulario con su informe del Seminario a la Comisión de Árbitros de la FIDE.

3.1.2 Certificación pedagógica

Para complementar la experiencia práctica en seminarios, los candidatos a profesor deberán demostrar sus habilidades pedagógicas a la Comisión de Árbitros. Esto puede hacerse compartiendo una conferencia preparada para uno de los seminarios o de otra manera que apruebe la Comisión de Árbitros.

3.2 Mejora continua de los profesores

Como parte de su actividad, los profesores acreditados también participarán en el Programa de Formación de Profesores.

3.2.1 Seminarios web del Programa de Formación de Profesores

El Equipo Educativo de la Comisión de Árbitros organizará periódicamente seminarios web en los que:

- Los profesores pueden compartir buenas prácticas
- La Comisión pueda promover métodos de enseñanza, los materiales disponibles y compartir estrategias y procesos.

3.2.2 Programa de mentoría del Programa de Formación de Profesores

Los profesores experimentados y los miembros del equipo de educación pueden participar como mentores para apoyar el progreso de los profesores candidatos.
Dicha tutoría individualizada se centrará en áreas como la preparación de temas y habilidades de presentación.

3.3 Aspirantes

3.3.1 Principios

El número de profesores activos deberá ser coherente con las necesidades reales de todos los niveles de formación de árbitros.
La Comisión de Árbitros identificará a los candidatos antes de que se les permita oficiar en seminarios como conferenciantes en formación, a través del programa de formación de profesores.
Los árbitros aspirantes deberán demostrar la experiencia adecuada antes de ser añadidos a la lista de profesores.
Los candidatos que no demuestren el nivel adecuado de experiencia después de un período de formación significativo pueden no ser añadidos a la lista y ser eliminados del programa de formación de profesores.

3.3.2 Convocatoria de manifestación de interés

Cuando sea necesario, la Comisión de Árbitros procederá a una convocatoria de manifestación de interés para identificar posibles candidatos a incorporarse al Programa de Formación de Profesores.
Los candidatos enviarán su currículum y motivaciones a través de su Federación Nacional y eventualmente serán entrevistados antes de que la comisión tome su decisión.
Aquellos que han obtenido las normas de Profesor en el sistema anterior tienen de tiempo hasta el 30 de junio de 2021 para hacer una solicitud al programa de formación de profesores y presentar algún FL1 (sustituido por APR en la normativa vigente) que hayan logrado.
Los informes recibidos después de esta fecha no se tendrán en cuenta.
Los informes deben enviarse a la Comisión de Árbitros a través de la Federación Nacional.

3.3.3 Solicitud

Cuando un candidato del programa de formación de profesores cumple con todos los requisitos para ser añadido a la lista de profesores, la Federación Nacional del solicitante tiene derecho a solicitar formalmente la inclusión a la lista.

4 Formación de árbitros

La formación de árbitros se divide en 3 categorías:

- Formación inicial;
- Cursos de actualización; y
- Preparación de eventos mundiales.

Además, la Comisión de Árbitros de la FIDE prestará asistencia, cuando se solicite, a las federaciones con sus programas de formación de Árbitros Nacionales.

4.1 Formación inicial

La formación inicial permite que un árbitro adquiera una norma que se utilizará para la solicitud de título.
La formación inicial es obligatoria, como parte del proceso de validación del título.
Hay dos (2) niveles de formación inicial para árbitros:

- Seminario de Árbitro FIDE (FA)
- Seminario de certificación de Árbitro Internacional (IA)

4.1.1 Seminario de Árbitro FIDE

El seminario de Árbitros de la FIDE es una sesión de formación para Árbitros de nivel Nacional (NA), previamente registrados como tales por su Federación Nacional.
El objetivo de este primer nivel es estudiar temas técnicos y habilidades de comportamiento que constituyen una base para los árbitros de nivel internacional.
La sesión concluye con un examen administrado de forma centralizada con comentarios del profesor.
Los participantes que aprueben el examen reciben una Norma de Árbitro FIDE del seminario. Se recomienda encarecidamente, aunque no es obligatorio, asistir al Seminario de Árbitros de la FIDE antes de solicitar las normas de los torneos.

4.1.1.1 Contenido del seminario de FA

En los seminarios de FA se estudian los siguientes temas:

a) Leyes del Ajedrez
b) Uso de relojes electrónicos
c) Sistemas de juego, desempates
d) Sistema suizo y reglas de emparejamiento
e) Reglamento anti trampas para árbitros

f) Reglamento para los títulos de árbitros
g) Reglas de competición de la FIDE y estándares de materiales de ajedrez.
h) Valoración y títulos sobre el tablero

Cuando el seminario sea en un idioma distinto al inglés, en las conferencias se incluirá vocabulario básico de ajedrez en inglés.
Las conferencias también se centrarán en el comportamiento del árbitro en situaciones de torneos de ajedrez, incluyendo las habilidades organizativas, relación con los participantes y el público, tratamiento de conflictos, etc.

4.1.1.2 Duración del seminario de FA

La duración del seminario de FA puede diferir, dependiendo del nivel del currículo del árbitro de nivel nacional en la federación anfitriona:

a) Cuando el currículum del árbitro nacional ya incluye un estudio exhaustivo de todos los temas, la duración mínima será de dieciséis (16) horas en al menos dos (2) días, comparable a un curso de actualización que incluye un examen.
b) Cuando el currículum del árbitro nacional no incluya previamente todos los temas enumerados en 4.1.1.1 a) -f), la duración mínima será como en a) con 3 horas adicionales por tema "nuevo", en al menos tres (3) días en total.
c) Para los seminarios realizados en un idioma distinto del inglés, se debe incluir una hora adicional para la introducción de términos de ajedrez en inglés.

4.1.1.3 Examen FA

Al finalizar el seminario, los participantes pueden tomar parte en un examen escrito, el examen de Árbitro FIDE
El objetivo del examen es validar que el participante conoce las diversas normativas de la FIDE, puede aplicarlas y tomar las decisiones adecuadas en situaciones normales de torneos de ajedrez.
La duración del examen de Árbitro FIDE será de 4 horas.
El profesor preparará el examen de árbitro FIDE y el esquema de corrección, siguiendo las instrucciones publicadas por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Serán revisados por el Equipo Educativo de la Comisión de Árbitros de la FIDE antes del seminario, para garantizar la homogeneidad de las pruebas en todas partes.
El examen de Árbitro FIDE será corregido por un Profesor FIDE designado por el Equipo Educativo de la Comisión de Árbitros FIDE. Los participantes que alcancen el 80% o más recibirán una (1) norma para el título de Árbitro FIDE. Solo se utilizará una (1) norma de este tipo en la concesión del título de Árbitro FIDE.

4.1.2 Seminario de certificación de Árbitros Internacionales

El Seminario de Certificación de Árbitros Internacionales es una sesión de formación para Árbitros activos de la FIDE.
El objetivo de este segundo nivel de formación de árbitros es garantizar que los candidatos que soliciten el título de IA estén preparados, en términos de habilidades técnicas y experiencia práctica. Es aconsejable, pero no obligatorio, que los participantes ya tengan al menos dos (2) Normas de Árbitro Internacional válidas.
Las conferencias y evaluaciones de un Seminario de Árbitros Internacionales deberán cumplir con el Artículo 1.2.1.
La sesión es impartida por dos (2) profesores de la FIDE, siendo uno de ellos el profesor principal.
La sesión concluye con una evaluación sobre la preparación. A los participantes que se declaran aptos a través de la evaluación se les concede una Norma de Árbitro Internacional del seminario.

4.1.2.1 Contenido del seminario de certificación de IA

Los siguientes temas se tratan en los seminarios de certificación de IA:

a) Revisión de todos los reglamentos necesarios de Árbitros, Reglas, Valoración, Emparejamientos, Juego Limpio y Comisiones Técnicas
b) Capacidad para utilizar relojes de ajedrez de manera eficiente.
c) Capacidad de utilizar una versión aprobada del software de emparejamiento de manera eficiente.
d) Capacidad de encargarse de un torneo de ajedrez.
e) Capacidad para comunicarse en inglés en un torneo de ajedrez.

4.1.2.2 Duración del seminario IA

La duración del Seminario de Certificación de IA será de un mínimo de dieciséis (16) horas en al menos dos (2) días. La evaluación formará parte del seminario, pero no será un examen oficial.

4.1.2.3 Evaluación sobre la preparación del árbitro internacional

Durante el Seminario de Certificación de IA, los candidatos son evaluados sobre sus capacidades para ser Árbitros Internacionales, utilizando una tabla de evaluación proporcionada por la Comisión de Árbitros de la FIDE.
La evaluación consta de varias partes:

a) Breve evaluación escrita sobre normativas (temas de actualización)
b) Evaluación de inglés
c) Habilidades técnicas (relojes, software de emparejamiento)
d) Revisión de la experiencia del candidato en torneos de ajedrez.

Como conclusión de la evaluación, el candidato recibirá comentarios por escrito sobre sus puntos fuertes y puntos de mejora para consolidar las bases de su futura carrera de IA.

4.2 Cursos de actualización

La mayoría de las normativas de la FIDE cambian cada 4 años. El objetivo del curso de actualización es mantener a los árbitros actualizados con las últimas versiones de las normativas de la FIDE y prácticas en los torneos.
El curso de actualización es una sesión de formación para árbitros de la FIDE activos e inactivos o árbitros internacionales con licencia y se utiliza para confirmar o recuperar su estado activo como árbitro. Es obligatorio asistir a un curso de actualización al menos una vez cada cuatro (4) años.
Para facilitar el acceso a una población más amplia de árbitros, dichos cursos se organizarán principalmente en línea o durante los torneos oficiales de la FIDE que reúnan a un gran número de árbitros.
Estos cursos de actualización son proporcionados directamente por la Comisión de Árbitros de la FIDE.
Si no asiste a un curso de actualización en un período de cuatro (4) años, se cambiará la bandera de actividad del árbitro a "inactivo".

4.2.1 Contenido del curso de actualización

Los siguientes temas se tratan en los cursos de actualización:

a) Últimas normativas sobre Árbitros, Reglas, Valoración, Emparejamientos, Juego Limpio y Comisiones Técnicas.
b) Preguntas y respuestas de los participantes
c) Opcional: familiarización con los últimos materiales de Ajedrez (Incluyendo relojes de ajedrez, tableros electrónicos y dispositivos Anti trampas).

4.2.2 Duración del curso de actualización

La duración del curso de actualización será de un mínimo de doce (12) horas.

4.2.3 Evaluación diagnóstica del seminario de actualización

El curso de actualización acaba con una evaluación escrita.
El objetivo de esta evaluación es proporcionar a los candidatos actualización sobre sus puntos fuertes y débiles actuales.
Excepto en el caso de resultados particularmente pobres que requieran un plan de acción personalizado con el árbitro, solo es necesario registrar su asistencia para validar el estado activo del árbitro.

4.3 Preparación de torneos mundiales

La capacitación para la preparación de torneos mundiales es una sesión dedicada a los árbitros FIDE y árbitros internacionales seleccionados para actuar en un torneo mundial inmediato.
El objetivo de la capacitación es elevar en su conjunto el nivel de los árbitros en torneos de nivel mundial y asegurar una preparación homogénea para los grandes equipos arbitrales. También juega un papel en el proceso de creación de equipos.

El profesor de la FIDE a cargo de la formación será seleccionado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.
La capacitación para la preparación de Torneos Mundiales se hará junto con la Comisión de Árbitros, el Árbitro Principal del torneo y el profesor FIDE asignado a la formación, en consulta con el comité organizador del torneo.

4.3.1 Programa de formación

El plan de formación abarcara aspectos importantes de los torneos de la FIDE, tales como habilidades técnicas y experiencias prácticas para el éxito en una competición mundial de alto nivel:

a) Trabajo en equipo
b) Interacción con jugadores, capitanes, oficiales y espectadores
c) Papel de cada árbitro en el equipo
d) Normativa del torneo
e) Leyes y reglamentos necesarios de la FIDE
f) Ejercicios prácticos (configuración de relojes, anotación de movimientos, comprobación de reclamaciones de tablas, etc.)

4.3.2 Estructura de formación

Idealmente, la formación se divide en 3 fases:

a) Sesión inicial: lo antes posible después de la selección de los árbitros, una sesión para iniciar los procesos de formación y formación de equipos, identificando áreas de trabajo personalizadas. Esto puede consistir en sesiones en línea y entrevistas personales.
b) Trabajo de preparación: bajo la supervisión del Profesor, trabajo individual o en equipo para reforzar los temas identificados.
c) Sesión final presencial: en el lugar del torneo, mínimo cuatro (4) horas, antes del inicio del torneo, para practicar los métodos de trabajo del torneo y tener una revisión final de los temas técnicos.

Dependiendo de las limitaciones, es posible que no se puedan cumplir todas las fases para un torneo determinado. No obstante, se organizará al menos la sesión final presencial para los árbitros seleccionados.

4.4 Programa nacional de formación de árbitros

El desarrollo del Programa Nacional de Formación de Árbitros está bajo la responsabilidad de una Federación Nacional.
Dichos programas se diseñarán para responder a las necesidades de la Federación Nacional y se ajustarán a los Reglamentos Internacionales.
Cuando una Federación Nacional necesite ayuda, puede consultar al Equipo Educativo de la Comisión de Árbitros para obtener asesoramiento y apoyo.

5 Seminarios

Los seminarios que no estén organizados de acuerdo con este Reglamento no serán reconocidos por la FIDE. La Comisión de Árbitros de la FIDE ignorará los resultados de los exámenes de seminarios no reconocidos y los participantes no podrán utilizar dichos seminarios para la solicitud de títulos.

5.1 Formatos y capacidad

5.1.1 Formato estándar

Un seminario se denomina Estándar, cuando todos los participantes se reúnen en una sola aula y las conferencias se imparten en presencia del Profesor.
Se recomienda el formato estándar cuando es más fácil para los participantes asistir a un lugar o cuando se hace durante grandes torneos.

5.1.2 Formato en línea (a través de Internet)

Un seminario se denomina en línea (o a través de Internet), cuando el conferenciante imparte la conferencia de forma remota y los participantes asisten a un aula virtual utilizando una computadora usando la red.
El formato en línea se recomienda para cursos de actualización o seminarios dirigidos a una población repartida en un área geográfica extensa.

5.1.3 Formato mixto

Un seminario se denomina Mixto, cuando parte de la conferencia se imparte a través de Internet y parte en un aula con todos los participantes. En dichos seminarios, la sesión de examen o evaluación se llevará a cabo en presencia del profesor con los candidatos reunidos en un lugar central.
Se recomienda el formato mixto cuando la duración de la conferencia es superior a 2 días completos y es económica y prácticamente más fácil para los participantes asistir que un seminario estándar.

5.1.4 Aforo de seminarios

Los seminarios de formación inicial tendrán como objetivo una asistencia máxima de veinte (20) participantes y los cursos de actualización un máximo de veinticinco (25) participantes.
La Comisión de Árbitros de la FIDE podrá aprobar seminarios de mayor capacidad en circunstancias excepcionales, debidamente comunicados por el comité organizador antes del inicio del seminario.

5.2 Organización

Los seminarios para árbitros serán organizados por uno de los siguientes:

a) La Comisión de Árbitros de la FIDE;
b) Organizaciones afiliadas a la FIDE según el Directorio de la FIDE;
c) Federaciones Nacionales de Ajedrez - ya sea directamente o por delegación a una de sus organizaciones de ajedrez afiliadas, previa aprobación de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

5.2.1 Comité Organizador

Debe haber un Comité Organizador del Seminario, compuesto por tres (3) miembros de la siguiente manera:

a) Un miembro designado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.
b) Un miembro designado por la Federación anfitriona.
c) Un miembro designado por la Comisión de Árbitros de la Federación anfitriona.

Al menos un miembro designado en b) y c) debe tener un título de IA, FA o IO.

5.2.1.1 Observador

El miembro del Comité Organizador, propuesto por la Comisión de Árbitros de la FIDE, actuará como Observador. El Observador velará por la debida aplicación del presente Reglamento durante el Seminario. Una vez finalizado el Seminario, el Observador presentara un informe completo a la Comisión de Árbitros de la FIDE dentro de los siete días posteriores a la finalización del Seminario.

5.2.1.2 Profesor y asistente de la FIDE

El profesor propuesto para el Seminario debe ser aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE y podrán participar en el seminario un máximo de dos (2) Asistentes.
Un asistente local debería pertenecer a una o más de las siguientes categorías:

a) Un árbitro de la Federación anfitriona para ayudar con la comunicación y / o la organización técnica de un seminario en línea.
b) Un árbitro de la Federación anfitriona que participa en la formación de árbitros locales. Se podrá nombrar un asistente adicional si cumple alguna de las siguientes condiciones:

    a) Es un IA del Programa de Formación de Profesores de la FIDE
    b) Es un profesor actual que desea mantener o mejorar sus habilidades docentes.

    Pueden, solo en el caso de seminarios en línea, compartir las funciones del Organizador Técnico con el profesor.

5.2.1.3 Organizador técnico

En el caso de un seminario en línea o mixto se necesita un organizador técnico.
El Organizador Técnico será la persona con las siguientes responsabilidades:

a) enviar las invitaciones desde el sistema de conferencia por Internet

b) verificar la asistencia de los participantes al seminario
c) abordar todos los problemas del sistema de conferencias por Internet
d) monitorizar las preguntas de los participantes y transmitirlas al conferenciante y a los asistentes
e) informar sobre asistencia, problemas técnicos y no técnicos a la Comisión de Árbitros.

El Organizador Técnico es responsable de la gestión de un sistema de conferencias por Internet (audio y video para compartir pantalla).

5.2.2 Procedimiento de solicitud

Para organizar un Seminario, una Federación anfitriona u Organización Afiliada a la FIDE del Directorio de la FIDE enviara una solicitud a la Comisión de Árbitros de la FIDE, al menos un (1) mes antes del inicio del seminario propuesto.
Cuando la organización se delegue en una organización afiliada de una Federación Nacional de Ajedrez, se especificará en el formulario de solicitud.
La solicitud incluirá detalles sobre:

a) El organizador, las fechas, el lugar adecuado, el tipo de seminario y el horario completo.
b) Una estimación del número de participantes.
c) Los temas que se tratarán durante el curso (con duración de las clases).
d) Los miembros del Comité Organizador del Seminario.
e) El profesor propuesto para el Seminario (que debe ser aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE) y el (los) Asistente (s).
f) El Organizador Técnico propuesto (que debe ser aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE) - en el caso de Seminarios en Línea o Mixtos.
g) Otros asuntos relacionados con el Seminario, como el idioma del curso, las tasas para los participantes, las condiciones de alojamiento, la información de contacto, etc.

5.2.3 Tasas

Cuando un seminario o examen esté sujeto a una tasa, a cada participante se le cobrará en consecuencia.
A excepción de los seminarios que son administrados directamente por la Comisión de Árbitros de la FIDE, las tarifas serán pagadas a la FIDE por la Federación anfitriona o la Organización Afiliada a la FIDE.

5.2.3.1 Importes a 1 de enero de 2021

Las tasas estarán de acuerdo con las normativas financieras de la FIDE.
A partir del 1 de enero de 2021, las tasas determinadas por la Comisión de Árbitros son:

a) Tasa de examen de Árbitro FIDE: se facturarán al anfitrión 20 € por participante en el examen de Árbitro FIDE.

b) Tasa de certificación de Árbitro Internacional: se facturarán al anfitrión 30 € por participante en el seminario de certificación de árbitro internacional.

c) Cuota del curso de actualización: la FIDE cobrará directamente a cada participante 40 € por el seminario.

5.2.3.2 Exenciones

Las tarifas serán las mismas en todo el mundo, sin ninguna exención. Sin embargo, se pueden diseñar programas de desarrollo específicos en colaboración con la FIDE PDC (Comisión de Planificación y Desarrollo) para apoyar financieramente la participación de poblaciones determinadas.

5.2.4 Revisión y publicación

La Comisión de Árbitros revisará las solicitudes lo antes posible después de su recepción.
Cuando se necesiten aclaraciones o se formulen objeciones, el comité organizador proporcionará información complementaria a petición de la Comisión.
Si la solicitud cumple con la normativa, la Comisión confirmará la validez y publicará el seminario en el calendario oficial. De lo contrario, la Comisión puede denegar la validación.

5.2.5 Material de formación

Todos los participantes del Seminario deben contar con el material para el curso, incluyendo detalles de todos los temas a tratar.

5.2.6 Gestión de informes y resultados

a) En el plazo de una semana a partir del final del Seminario, el profesor deberá proporcionar los resultados del examen y presentar un informe completo a la Comisión de Árbitros de la FIDE de acuerdo con las instrucciones dadas por el Equipo de Educación. Cuando proceda, el informe también incluirá elementos de evaluación de un profesor asistente del Programa de Formación de Profesores de la FIDE.

b) En el plazo de una semana desde el final del Seminario, el Observador proporcionará un informe completo a la Comisión de Árbitros de la FIDE.

c) Una vez finalizado el Seminario, todos los participantes recibirán certificados de asistencia proporcionados por los Organizadores.

Una vez recibidos los informes en virtud de a) y b), la Comisión de Árbitros de la FIDE comprobará el informe del profesor y anunciará los resultados. A continuación, se facturarán a la Federación Nacional u Organización Afiliada a la FIDE las tasas del seminario o examen, cuando corresponda de acuerdo con la normativa financiera de la FIDE.

Los resultados de todos los seminarios se comunicarán a la FIDE para su aprobación final (Consejo de la FIDE, Congreso, Asamblea General).

B.06.3 Reglamento para la clasificación de árbitros de la FIDE.
(efectivo a partir del 1 de julio de 2021)

1. General

Este reglamento abarca todos los aspectos relativos a la clasificación de Árbitros de Ajedrez de nivel internacional (Árbitro Internacional (IA) y Árbitro FIDE (FA)).

1.1 Estado de los árbitros

Los árbitros de ajedrez (IA y FA) pueden tener dos (2) estados:

- Activo (a)
- Inactivo (i).

El estado se utiliza para determinar si un árbitro puede actuar o no en un torneo valorado por la FIDE.

1.2 Categorías de árbitros

Las categorías de árbitros se utilizan para clasificar a los árbitros (IA y FA), en función de su experiencia pasada y determinar si están autorizados para su designación en torneos mundiales y continentales.

1.2.1 Los IA se clasifican en las siguientes categorías:

- Categoría A
- Categoría B
- Categoría C
- Categoría D

1.2.2 Los FA se clasifican en la Categoría D

1.3 Categorías de torneos

En este reglamento, los torneos de ajedrez se dividen en diferentes categorías indicando los requisitos para los nombramientos de árbitros.

1.3.1 Torneos de Categoría A

Los torneos de categoría A incluyen solo los principales torneos mundiales que se enumeran a continuación.

1.3.1.1 Principales torneos mundiales

Los siguientes torneos del calendario oficial de la FIDE se consideran “principales torneos mundiales” para la clasificación de árbitros:

a) Olimpiada de Ajedrez Absoluta y Femenina
b) Ciclo del Campeonato del Mundo Individual Absoluto y Femenino:

- Encuentro del Campeonato del Mundo de la FIDE.
- Torneo de Candidatos de la FIDE.
- Copa del Mundo de la FIDE
- Gran Prix de la FIDE
- Gran Suizo de la FIDE

c) Campeonato Mundial de Rápido y Relámpago, Absoluto y Femenino
d) Campeonato del Mundo por equipos Absoluto y Femenino
e) Campeonato del Mundo Junior (sub 20) Absoluto y Femenino

1.3.2 Torneos de Categoría B

Los torneos de categoría B incluyen otros torneos mundiales, principales torneos continentales y torneos específicos de alto nivel, que se enumeran a continuación.

1.3.2.1 Otros torneos mundiales

Los siguientes torneos del calendario oficial de la FIDE se consideran "otros torneos mundiales" a efectos de la clasificación de árbitros:

a) Campeonato del Mundo de Veteranos Absoluto y Femenino
b) Campeonato del Mundo de Veteranos por equipos Absoluto y femenino.
c) Olimpiada de la Juventud sub 16.
d) Campeonato del Mundo Juvenil y Cadete Absoluto y Femenino
e) Campeonato del Mundo Escolar y Universitario Absoluto y Femenino
f) Campeonato del Mundo Amateur
g) Campeonato del Mundo Junior, Juvenil y Cadete de Ajedrez Rápido y Relámpago Absoluto y Femenino
h) Campeonato del Mundo de Jugadores con Discapacidad
i) Campeonato del Mundo Juvenil de Jugadores con Discapacidad
j) Otras nuevas competiciones creadas por la FIDE

1.3.2.2 Grandes torneos continentales

Los siguientes torneos del calendario oficial de la FIDE se consideran "principales torneos continentales" para la clasificación de árbitros:

a) Campeonato Continental Individual Absoluto y Femenino
b) Campeonato Continental por Equipos Absoluto y Femenino
c) Campeonato Continental Junior (sub 20) Absoluto y Femenino
d) Campeonato Continental de Clubes Absoluto y Femenino
e) Campeonato Continental de Ajedrez Rápido y Relámpago Absoluto y Femenino

1.3.2.3 Torneos de nivel superior

Los siguientes tipos de torneos se consideran "torneos de alto nivel" para la clasificación de los árbitros:

a) Torneos Absolutos Round Robin con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin a doble vuelta), con una valoración media superior a 2600
b) Torneos Round Robin femeninos con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin a doble vuelta), con una valoración media superior a 2400

Esos torneos pueden ser valorados para evaluación FIDE estándar, rápido o relámpago.

1.3.3 Torneos de Categoría C

Los torneos de Categoría C contienen otros torneos continentales y fuertes torneos internacionales que se enumeran a continuación.

1.3.3.1 Otros torneos continentales

Los siguientes torneos del calendario oficial de la Fide se consideran "otros torneos continentales" para la clasificación de árbitros:

a) Campeonato Continental de Veteranos Absoluto y Femenino
b) Campeonato Continental de Veteranos por Equipos Absoluto y Femenino
c) Campeonato Continental Juvenil e Infantil Absoluto y Femenino
d) Campeonato Continental Escolar y Universitario Absoluto y Femenino
e) Campeonato Continental Amateur
f) Campeonato Continental Junior, Juvenil e Infantil de Ajedrez Rápido y Relámpago Absoluto y Femenino
g) Otras nuevas competiciones creadas por Organizaciones Continentales de Ajedrez.

1.3.3.2 Fuertes torneos internacionales

Los siguientes tipos de torneos se consideran "torneos internacionales fuertes" para la clasificación de los árbitros:

a) Torneos Absolutos Round Robin con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin a doble vuelta), con una valoración media superior a 2500
b) Torneos Round Robin femeninos con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin a doble vuelta), con una valoración media superior a 2300.
c) Torneos de ajedrez de al menos 9 rondas con más de 150 participantes, por equipo o individuales, incluyendo un mínimo de 75% de jugadores valorados y 20 jugadores con título (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) de al menos tres (3) federaciones,

- como un torneo único, o
- como un festival de ajedrez (un evento de ajedrez que incluye múltiples torneos a la vez).

Estos torneos serán válidos para valoración estándar de la FIDE.

1.3.4 Torneos de Categoría D

Los torneos de Categoría D deberán tener los mismos requisitos mínimos que para la norma del Título de Arbitro Internacional (IA).

2. IA y FA activos e inactivos

2.1 Un IA o FA se considera "Inactivo" si en un período de cuatro (4) años no ha asistido con éxito a un Curso de Actualización organizado por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Cuando un árbitro llega a su fecha de "fin de actividad", su estado cambia a "Inactivo".

2.1.1 Un árbitro inactivo no puede actuar como árbitro principal en ningún torneo valorado por la FIDE, excepto en aquellos en los que no existan posibilidades de normas para los jugadores.

2.1.2 No se puede seleccionar un árbitro inactivo para actuar en ningún torneo oficial de la Fide o Continental.

2.2 La fecha de “fin de actividad” se calcula y actualiza agregando cuatro (4) años a:

2.2.1 La fecha de adjudicación del título de FA, en el caso de un FA recién titulado.

2.2.2 El último día del último Curso de Actualización o Seminario de Certificación IA, al que asistió con éxito el árbitro.

2.3 Obtener un nuevo título o categoría no afecta la fecha de finalización de la actividad.

2.4 Los IA y FA inactivos se marcan como tales en su perfil en el servidor de clasificación de la FIDE.

2.5 Un IA o FA inactivo puede considerarse activo nuevamente, solo después de asistir con éxito a un Seminario de actualización y después de la validación por parte de la Comisión de Árbitros.

2.6 Transición 2021: para una implementación tranquila de las nuevas regulaciones. La fecha inicial de finalización de la actividad se calculará de la siguiente manera, a medida que entren en vigor la nueva normativa:

2.6.1 Árbitros activos con un último torneo en 2016 o antes: 31/12/2020, estado establecido en inactivo.

2.6.2 Árbitros activos con último torneo en 2017: IA 31/12/2021 - FA 31/12/2022

2.6.3 Árbitros activos con último torneo en 2018: 31/12/2022

2.6.4 Árbitros activos con último torneo en 2019: 31/12/2023

2.6.5 Árbitros activos con último torneo en 2020: 31/12/2024

3. Categoría A

La categoría A es el nivel más alto de un árbitro internacional.
Para ser valorados en la Categoría A, los Árbitros deberán cumplir con todos los siguientes requisitos:

3.1 Haber tenido el título de Árbitro Internacional al menos durante los últimos cinco (5) años

3.2 Su estado como árbitro es "activo"

3.3 Han demostrado un excelente conocimiento de las Leyes del Ajedrez y el Reglamento de Competiciones y no han sido sancionados durante su actividad como Árbitro.

3.4 Han estado clasificados en la Categoría B como mínimo dos (2) años.

3.5 Han actuado como Árbitro Principal o adjunto de Categoría B en los últimos cinco (5) años con una evaluación positiva:

a) En al menos dos (2) Torneos de Categoría A como se enumeran en 1.3.1, o
b) En al menos un (1) Torneo de Categoría A como se enumera en 1.3.1 y tres (3) Torneos de Categoría B como se enumeran en 1.3.2.

4. Categoría B

La Categoría B es el segundo nivel más alto de clasificación de Árbitros Internacionales.
Para pertenecer a la Categoría B, los Árbitros deberán cumplir con todos los siguientes requisitos:

4.1 Haber tenido el título de Árbitro Internacional durante los últimos tres (3) años

4.2 Su estado como árbitro es "activo"

4.3 Han demostrado un excelente conocimiento de las Leyes del Ajedrez y el Reglamento del Competiciones y no han sido sancionados durante su actividad como Árbitro.

4.4 Han estado clasificados en la Categoría C durante al menos dos (2) años.

4.5 Ha actuado como Árbitro Principal o adjunto de Categoría C en los últimos cinco (5) años con una evaluación positiva:

a) En al menos dos (2) Torneos de Categoría B como se enumeran en 1.3.2, o,
b) En al menos un (1) Torneo de Categoría B como se enumera en 1.3.2 y tres (3) Torneos de Categoría C como se enumeran en 1.3.3.

5. Categoría C

La Categoría C es el tercer nivel más alto de clasificación de Árbitros Internacionales.
Para ser valorados en la Categoría C, los Árbitros deberán cumplir con todos los siguientes requisitos:

5.1 Haber tenido el título de Árbitro Internacional durante al menos un (1) año

5.2 Su estado como árbitro es "activo"

5.3 Han demostrado un excelente conocimiento de las Leyes del Ajedrez y el Reglamento del Competiciones y no han sido sancionados durante su actividad como Árbitro.

5.4 Han actuado como IA, de Árbitro principal o adjunto de Categoría D en los últimos cinco (5) años con una evaluación positiva:

a) En al menos dos (2) Torneos de Categoría C como se enumeran en 1.3.3, o,
b) En al menos un (1) Torneo de Categoría C como se enumera en 1.3.3 y tres (3) Torneos de Categoría D como se enumeran en 1.3.4.

6. Categoría D

En la categoría D se asigna por defecto a cualquier FA o IA.

7. Procedimiento de solicitud para la clasificación de IA y FA

7.1 La Comisión de Árbitros tendrá la responsabilidad de clasificar los IA y los FA en las Categorías antes mencionadas.

7.2 Las solicitudes serán enviadas a la Comisión de Árbitros por la federación del solicitante tan pronto como sea posible después del último torneo en que ha actuado, utilizando el Formulario de Actualización de Clasificación de Árbitros (IA3).

7.2.1 La solicitud se presentará con el número mínimo exacto de torneos requeridos como se describe en los Artículos 3.5, 4.5 y 5.4.

7.3 Todos los torneos utilizados para la actualización de categoría serán diferentes de los torneos ya utilizados para una actualización de categoría anterior o solicitud de título y comenzarán después de la última actualización de categoría o concesión de título.

7.4 La Federación Nacional es responsable del pago de la licencia.

7.4.1 Si la federación del solicitante se niega a presentar la solicitud, el solicitante puede llevar su caso a la Comisión de Árbitros, que lo investigará.

7.4.2 Si se determina que no existe una razón suficiente para la denegación, el solicitante puede apelar a la FIDE y solicitar (y pagar) la categoría él mismo.

8. Nombramientos de AI y FA según sus categorías

El nombramiento de árbitros en torneos mundiales y continentales deberá respetar la coherencia entre las categorías de árbitros y el alto nivel de estos torneos.

8.1 Solo los IA pertenecientes a la Categoría A o B serán designados como Árbitros principales en los torneos mundiales.

8.2 No se nombrarán árbitros de nivel nacional en torneos mundiales sin la aprobación previa de la Comisión de Árbitros de la FIDE.
El nombramiento oficial de Árbitros Nacionales solo puede ocurrir en circunstancias excepcionales, sin embargo, el Árbitro Principal puede aceptar a algunos de ellos en la sala de juego como observadores con fines docentes.

8.3 La siguiente tabla indica las reglas de nombramiento para IA y FA, según sus Categorías y el torneo.

<table>
<tr><th>Cargo / Torneo</th><th>Cat. A trn</th><th>Cat. B trn</th><th>Cat. C trn</th><th>Cat. D trn</th></tr>
<tr><td>Arbitro Principal</td><td rowspan="5">A, B</td><td>A, B</td><td>A, B, C</td><td rowspan="8">IA y FA</td></tr>
<tr><td>Arbitro Adjunto</td><td rowspan="4">A, B, C</td><td rowspan="7">IA y FA</td></tr>
<tr><td>Arbitro de sector</td></tr>
<tr><td>Oficial de emparejamientos</td></tr>
<tr><td>Oficial de Juego Limpio</td></tr>
<tr><td>Arbitro</td><td>A, B, C</td><td rowspan="2">IA y FA</td></tr>
<tr><td>Arbitro de Encuentro*</td><td>IA y FA</td></tr>
</table>

* en el caso de torneos por equipos, árbitros a cargo de la supervisión de un solo partido
Leyenda:
A, B, C, D: Categorías de IA y FA
Major WE: Principales torneos mundiales, según 1.3.1.1
Otros WE: Todos los demás torneos mundiales, incluidos en el Calendario Fide, según 1.3.2.1.
Major CE: Principales torneos continentales, según 1.3.2.2.
Otros CE: todos los demás torneos Continentales, incluidos en el Calendario Fide, según 1.3.3.1.

B.06.4. Reglamento de la FIDE para la designación de árbitros en Eventos Mundiales.

1. General

Esta reglamentación rige la designación de árbitros en torneos de la FIDE organizados bajo el amparo de la Comisión Global Estratégica, la Comisión de Eventos y la Comisión de Discapacitados.

El criterio es gestionar la designación de árbitros de una forma estructurada:

- Involucrando las diversas partes interesadas
- Respetando los requisitos de número y calidad de cada rol
- Considerando el calendario global de torneos
- Equilibrando el número de designaciones individuales en un periodo de tiempo.

La base fundamental del proceso es el Calendario de la FIDE y el número de posiciones a ser designadas en:

Roles principales: Árbitro Principal, Árbitro Adjunto del Principal, Árbitro de Sector, Responsable de Emparejamientos, Oficial de Emparejamientos, Oficial de Juego Limpio*

Roles de base: Árbitro, Árbitro de Match

Se crean los paneles de árbitros para suministrar todas las posiciones necesarias. Un panel es una lista de árbitros que son susceptibles de ser nombrados para un nivel específico de roles, válido por dos años

**Se espera que los roles de Juego Limpio estén bajo el paraguas de la Comisión de Juego Limpio. La Comisión de Árbitros puede respaldar su proceso de selección hasta que se finalice un proceso formal por parte de la Comisión de Juego Limpio.*

2. Ámbito

2.1. Eventos

De acuerdo con las Categorías de Torneos definidas en el Handbook de la FIDE B.06.3, Artículo 1.3, el ámbito es:

- Todos los torneos de Categoría A (Artículo 1.3.1)
- Todos los torneos de Categoría B de nivel Mundial (Artículo 1.3.2.1)

2.2. Ciclos de designaciones

Las reglas de designaciones y cuotas se calculan basadas en un ciclo de 2 años, para cubrir todo el ámbito de torneos bianuales.

Se puede realizar la revisión de los paneles a medio plazo por parte de la Comisión de Árbitros antes del 1 de octubre del primer año de cada ciclo en curso. Como resultado de la revisión, se puede publicar una composición actualizada de los paneles en el segundo año del ciclo.

2.3. Posiciones

Todas las posiciones arbitrales están en el ámbito de la presente reglamentación.

3. Paneles de selección de árbitros

Se designarán cuatro paneles de árbitros por parte de la Comisión de Árbitros, de acuerdo con sus reglas de designación de árbitros

1. Panel Verde
2. Panel Azul
3. Panel Rojo
4. Panel Amarillo

Se seleccionarán los paneles y se publicarán antes del 1 de octubre del año precedente a una olimpiada.

Los paneles serán seleccionados por un periodo de 2 años naturales.

Los árbitros eliminados de un panel durante un ciclo pueden ser reemplazados por parte de la Comisión de Árbitros por el resto de dicho ciclo.

Los árbitros sancionados en el momento de la selección, bien por la Subcomisión Disciplinaria de la Comisión de Árbitros, bien por la Comisión de Ética y Disciplina, son inelegibles para la selección.

3.1. Panel Verde

3.1.1. Los árbitros seleccionados para el Panel Verde son elegibles para ser designados como:

1. Árbitro Principal en torneos de Categoría A
2. Cualquier rol al que puedan ser designados miembros de los Paneles Azul, Rojo o Amarillo.

3.1.2. El Panel Verde estará compuesto por 20 árbitros, que deberán ser todos ellos de Categoría A

3.1.3 El Panel Verde será utilizado para designar:

1. Árbitros principales de torneos de Categoría A

2. El número equivalente de posiciones como árbitros principales en torneos de categoría B.

3.2. Panel Azul

3.2.1. Los árbitros seleccionados para el Panel Azul son elegibles para ser designados como:

1. Árbitro Adjunto del Principal en torneos de Categoría A
2. Árbitro Principal en torneos de Categoría B
3. Cualquier rol al que puedan ser designados miembros de los Paneles Rojo o Amarillo.

3.2.2. El Panel Azul estará compuesto por 35 árbitros, que deberán ser todos ellos de Categoría A o B.

3.2.3. El Panel Azul será utilizado para designar:

1. Árbitros principales de todos los torneos de Categoría B para los que no haya sido designado un árbitro del Panel Verde.
2. Árbitros Adjuntos del Principal
    a. En todos los torneos de Categoría A
    b. El doble del número equivalente de posiciones de a) en torneos de Categoría B.

3.3. Panel Rojo

3.3.1. Los árbitros seleccionados para el Panel Rojo son elegibles para ser designados como:

1. Árbitro de Sector o de emparejamientos en torneos de Categoría A
2. Árbitro Adjunto del Principal en torneos de Categoría B
3. Cualquier rol al que puedan ser designados miembros del Panel Amarillo.

3.3.2. El Panel Rojo estará compuesto por 50 árbitros, que deberán ser todos ellos de Categoría A o B.

3.3.3. El Panel Rojo será utilizado para designar:

1. Árbitros adjuntos del principal de todos los torneos de Categoría B para los que no haya sido designado un árbitro del Panel Azul.
2. Árbitros de Sector y de Emparejamientos
    a. En todos los torneos de Categoría A
    b. El doble del número equivalente de posiciones de a) en torneos de Categoría B.

3.4. Panel Amarillo

3.4.1. Los árbitros seleccionados para el Panel Amarillo son elegibles para ser designados en todos los roles restantes, siempre y cuando su título y categoría arbitral cumplan la Tabla B.06.3.8.3.

3.4.2. No hay ningún tamaño predefinido para el Panel Amarillo, dado que contiene todas las solicitudes restantes recogidas en las normas procedimentales para la designación de árbitros.

4. Limitaciones en las designaciones

4.1. Los árbitros pueden ser designados como Árbitro Principal en un máximo de dos (2) eventos oficiales de la FIDE al año.

4.2. Los árbitros pueden ser designados como Árbitro Adjunto del Principal en un máximo de dos (2) eventos oficiales de la FIDE al año.

4.3. Los árbitros pueden ser designados en un máximo de tres (3) eventos oficiales de la FIDE al año. Para este propósito, un "evento oficial de la FIDE" está definido como una entrada individual en el calendario de la FIDE. Por ejemplo, el Campeonato del Mundo Rápido y Relámpago es un solo torneo.

4.3.1. Todas las partes responsables de hacer designaciones se relacionarán con la FIDE para asegurarse de que no se superan estos máximos.

4.3.2. Todas las partes responsables de hacer designaciones analizarán el número de nombramientos en eventos continentales de un potencial candidato para asegurar una rotación adecuada a nivel internacional.

5. Eliminación de un panel

5.1. Los árbitros serán eliminados de un panel si se aplica una de las siguientes:

5.1.1. Son sancionados por el Subcomité Disciplinario de la Comisión de Árbitros.

5.1.2. Son sancionados por la Comisión de Ética y Disciplina.

5.1.3. Aceptan designaciones a torneos de manera que infringirían los límites citados en el Artículo 4. Dichos árbitros serán inelegibles para el nombramiento para un panel el año siguiente.

5.2. Los árbitros que estén bajo una investigación, bien del Subcomité Disciplinario de la Comisión de Árbitros, bien por la Comisión de Ética y Disciplina, serán temporalmente inelegibles para designaciones hasta que el asunto esté resuelto.

6. Designación de árbitros en torneos bajo el amparo de la Comisión de Discapacitados o de Eventos

6.1. La comisión de Discapacitados y de Eventos serán responsables del nombramiento del Árbitro Principal, Árbitro Adjunto del Principal y Árbitros de Juego Limpio en torneos bajo su amparo, designando solamente árbitros del panel adecuado. Estos nombramientos deben ser aprobados por el presidente de la FIDE.

6.1.1. En circunstancias excepcionales, el presidente de la FIDE puede decidir nombrar a un árbitro del panel inmediatamente inferior al esperado (por ejemplo, Rojo en vez de Azul). En este caso, el árbitro recibirá una orientación especial por parte de la Comisión de Árbitros antes del evento.

6.2. Se espera que la Comisión de Discapacitados y la de Eventos consulten a la Comisión de Árbitros, y al organizador local del torneo si lo hay, antes de hacer las designaciones.

6.3. El organizador local del torneo será responsable del nombramiento de Árbitros de Emparejamientos y de Sector, que deberán venir del Panel apropiado. Al menos el 50% de los Árbitros de Match o Árbitros deben venir de un Panel apropiado. El resto de las designaciones pueden ser de árbitros que no sean de ningún panel, pero solamente si son de la federación local. El organizador local del torneo debe consultar a la Comisión de Árbitros antes de hacer las designaciones.

6.4. Al menos el 25% del número total de árbitros designados en un torneo deben ser mujeres.

6.5. Al menos el 25% del número total de árbitros designados en un torneo deben ser hombres.

7. Designación de árbitros en torneos bajo el amparo de la Comisión Global Estratégica.

7.1. La Comisión Global Estratégica será la encargada de nombrar Árbitros en torneos bajo su amparo, designando solamente árbitros del panel apropiado. Estos nombramientos deben ser aprobados por el presidente de la FIDE.

7.1.1. En circunstancias excepcionales, el presidente de la FIDE puede decidir nombrar a un árbitro del panel inmediatamente inferior al esperado (por ejemplo, Rojo en vez de Azul). En este caso, el árbitro recibirá una orientación especial por parte de la Comisión de Árbitros antes del evento.

7.2. Se espera que la Comisión Global Estratégica consulte a la Comisión de Árbitros, y al organizador local del torneo si lo hay, antes de hacer las designaciones.

7.3. En el caso específico de la Olimpiada, la Federación local puede nombrar hasta un 25% del número total de Árbitros de Match, que no tienen por qué estar en un Panel, sin

embargo, deben cumplir la reglamentación publicada. Los árbitros nombrados deben ser aprobados por la Comisión Global Estratégica, respetando los siguientes criterios:
- Ninguna federación puede tener designados más de un árbitro de match masculino y una árbitro de match femenina.
- Al menos el 25% del número total de árbitros designados deben ser hombres
- Al menos el 25% del número total de árbitros designados deben ser mujeres.

7.4. Al menos el 25% del número total de árbitros designados en el cómputo total de un año natural de torneos bajo el amparo de la Comisión Global Estratégica deben ser mujeres.

7.5. Al menos el 25% del número total de árbitros designados en el cómputo total de un año natural de torneos bajo el amparo de la Comisión Global Estratégica deben ser hombres.

CAPITULO XI

E.04 NORMAS PARA EL AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE

Aprobado en la Reunión del Consejo de la FIDE en el Congreso de la FIDE de diciembre de 2020.

Introducción

Las Normas para el Ajedrez En línea de la FIDE se pretende que cubran todas las competiciones en las que los jugadores juegan en un tablero virtual de ajedrez y transmiten sus movimientos vía Internet.

En donde sea posible, estas Normas se pretende que sean idénticas a las Leyes del Ajedrez de la FIDE y las Reglas de Competición de la FIDE relacionadas. Se pretende que sean usadas por jugadores y árbitros en competiciones oficiales en línea de la FIDE y que sirvan como una especificación técnica para las plataformas en línea de ajedrez que alojen estas competiciones.

Estas Normas no pueden cubrir todas las situaciones posibles que puedan surgir en una competición, pero un árbitro con la necesaria competencia, el recto juicio y objetividad debería llegar a una decisión correcta basada en su conocimiento de estas Normas.

Este reglamento se ha elaborado, en la medida de lo posible, para incorporar las Leyes del Ajedrez existentes, reconociendo al mismo tiempo los procedimientos adoptados por las principales plataformas de juego, también conocidas por otros nombres, como por ejemplo portales. Los comentarios que se aplican en el tablero también se pueden aplicar en este reglamento cuando sea conveniente.

Antes de arbitrar un torneo es responsabilidad del árbitro familiarizarse con la forma en que se va a implementar este reglamento en la plataforma de juego que se use.

Hay varios términos que se utilizan en este reglamento que no aparecen en las Leyes del Ajedrez. Están explicados en el glosario. Los árbitros que se encuentren con un término desconocido deben consultarlo allí en primer lugar.

Parte I: Reglas Básicas de Juego

Art. 1: Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE

1.1. Los Artículos 1 – 3 de las Reglas Básicas de Juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se aplican en su totalidad, excepto el artículo 2.1.
1.2. El Artículo 2.1. de las Reglas Básicas de Juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se reemplaza por el Artículo 3.1. de este reglamento.
1.3. Los Artículos 4 y 5 de las Reglas Básicas de Juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se reemplazan por los Artículos 3 y 5 de este reglamento, respectivamente.

El formato y estilo de este documento se ha diseñado para seguir las Leyes del Ajedrez allá donde sea posible.

Parte II: Reglas del Ajedrez en línea

Art. 2: Plataforma de juego

2.1. Las partidas de ajedrez en línea se juegan en un tablero virtual de ajedrez.
2.2. El tablero virtual de ajedrez estará alojado en una plataforma de juego en línea, normalmente una aplicación o un sitio web.

A una "aplicación" se le llama habitualmente "plataforma" y también es conocida como "programa de ajedrez" o "portal".

2.3. La lista de movimientos estará visible en la pantalla para el árbitro y para ambos jugadores a lo largo de toda la partida.
2.4. Cada jugador es responsable de estar familiarizado con las características y la funcionalidad de la plataforma de juego

Hay que tener en cuenta que es responsabilidad del jugador asegurarse de que saben cómo funciona la plataforma con respecto a sus características como pre movimiento, etc.(ver art. 3.6). Es posible que los árbitros deseen destacar la disponibilidad (o no) de algunas características de la plataforma, pero no están obligados a ello. El árbitro no se responsabiliza si una característica no está destacada y el jugador la desconoce. Todos los jugadores son responsables de asegurarse que están familiarizados con las características de la plataforma y de que todo el software aprobado está en la versión actual.

Otras consideraciones sobre las plataformas de juego
Emparejamientos
Los emparejamientos que se usan en las distintas plataformas pueden diferir de los sistemas de emparejamiento de la FIDE. Los árbitros deben ser conscientes de esta posibilidad. Los jugadores deben hablar con el organizador y averiguar si los emparejamientos se harán automáticamente con la plataforma o bien los hará el Árbitro de Emparejamiento, y dónde se publicarán los emparejamientos.
La mayoría de plataformas solamente pueden hacer emparejamientos basados en su propio sistema de valoración. Estas plataformas no pueden ser utilizadas con fines de emparejamiento en torneos basados en sistemas de valoración FIDE.
La mayoría de plataformas incluye únicamente jugadores que están conectados en el momento en que se hacen los emparejamientos de una ronda. Si un jugador no se presenta a una partida o se desconecta (y no se reconecta) en un tiempo debido, algunas plataformas automáticamente excluyen al jugador para todas las rondas futuras.
Desempates
Si la plataforma determina los desempates, los árbitros deben revisar cómo funcionan los sistemas de desempate en dicha plataforma, cuántos y qué tipos de desempates están disponibles, y cómo se calculan los desempates correctamente. Por ejemplo, algunas plataformas no pueden gestionar las partidas no jugadas de forma correcta.
Si el árbitro determina de forma separada el desempate, los jugadores deben ser advertidos de que cualquier desempate que muestre la plataforma no tiene validez oficial y puede no dar el resultado correcto.

Art. 3: Movimiento de las Piezas en el Tablero Virtual de Ajedrez

3.1. El tablero virtual de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”). La casilla de la esquina inferior derecha del tablero de ajedrez es blanca.

3.2. Los movimientos se realizan en el tablero virtual de ajedrez utilizando un dispositivo de juego, por ejemplo, un ordenador con ratón o una tableta.

Normalmente existen dos maneras de mover las piezas, dependiendo de lo que prefiera el jugador. Pueden o bien arrastrar las piezas con el ratón, o bien hacer clic en la pieza y luego hacer clic de nuevo en la casilla de destino.

3.3. La plataforma de juego solo aceptará movimientos legales.

3.4. El jugador que está en juego estará autorizado a utilizar cualquier medio técnico disponible en la plataforma de juego para realizar sus movimientos.

Algunas plataformas de juego permiten usar tableros electrónicos inteligentes para introducir los movimientos en el tablero virtual de ajedrez. Esto no está permitido en el ajedrez en línea, excepto si el evento es híbrido y se usa un control de tiempo que tenga al menos 30 segundos de incremento por movimiento desde el primer movimiento. Ver artículo 20.

3.5. Como mínimo, la plataforma de juego debe ofrecer la posibilidad de seleccionar la casilla de salida y las posibles casillas de llegada para realizar su movimiento.

3.6. Las siguientes opciones adicionales pueden ser activadas y usadas por el jugador:

a) Movimiento inteligente: el jugador puede realizar su movimiento seleccionando una casilla cuando solo se puede hacer un movimiento en el que dicha casilla esté involucrada.

b) Pre-movimiento: el jugador introduce su movimiento antes de que el adversario realice el suyo propio. El movimiento se ejecuta automáticamente en el tablero como una respuesta inmediata al movimiento del adversario.

En la mayoría de plataformas de juego, si el pre-movimiento es ilegal, no se jugará automáticamente, de manera que no hay sanción.

c) Auto-promoción a Dama: el jugador puede configurar la plataforma de juego para forzar la promoción a dama sin que le sea propuesta la elección de la pieza de promoción.

En sus observaciones introductorias, es posible que el árbitro desee remarcar cuáles de estas características están o no disponibles para los jugadores, pero no está obligado a ello. Si un jugador no es consciente de cualesquiera de estas opciones disponibles, es su propia responsabilidad.

3.7. La plataforma de juego registra automáticamente todos los movimientos y todos los tiempos de los relojes tras cada movimiento y permite que sean visibles para ambos jugadores.

3.8. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

Art. 4: Reloj Virtual de Ajedrez

4.1. “Reloj Virtual de Ajedrez” hace referencia al indicador de tiempo individual de cada jugador que se muestra en la plataforma de juego.

4.2. Cuando un jugador ha realizado su movimiento en el tablero de ajedrez, su reloj se para automáticamente y el del adversario se pondrá en marcha.

4.3. Si un jugador se desconecta de la plataforma de juego durante la partida, su reloj continuará corriendo.

Algunas plataformas de juego tienen una opción de "Llamar al árbitro". Si se utiliza, los relojes se pausarán hasta que el árbitro reanude la partida.

4.4. Cada jugador debe completar un mínimo de movimientos o todos, en un periodo prefijado, que incluye una cantidad de tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación

4.5. Si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo establecido, perderá la partida. Sin embargo, la partida es automáticamente tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales.

Art. 5: Finalización de la Partida

5.1. La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario.

5.2. La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona presionando el botón "abandonar" o por cualquier otro método disponible en la plataforma de juego.

5.3. Un jugador puede ofrecer tablas utilizando cualquier método provisto por la plataforma de juego. La oferta no puede ser retirada y permanece válida hasta que el adversario la acepte, la rechace realizando un movimiento o la partida concluya de otra manera.

Algunas plataformas de juego permiten a los jugadores acordar tablas sin hacer movimientos, mientras que otras tienen un número mínimo de movimientos para ofrecer tablas.

En torneos por equipos, las bases del torneo deben especificar si los capitanes están autorizados o no a estar involucrados en el proceso de oferta o aceptación de tablas.

5.4. La partida es automáticamente tablas cuando:

5.4.1. la misma posición se ha producido en el tablero por tercera vez (como se describe en el Artículo 9.2.2. de las Leyes del Ajedrez de la FIDE);

5.4.2. el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está "ahogado";

5.4.3. se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales;

5.4.4. se han completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.

Algunas plataformas pueden conceder tablas automáticamente en otras posiciones. Esto puede ser en posiciones donde el mate es muy improbable como Rey y Caballo contra Rey y Caballo. El árbitro debe estar suficientemente familiarizado con la plataforma para reaccionar ante estas situaciones y saber explicarlas al jugador, si fuera necesario.

Parte III: Normas para las Competiciones en línea

Art. 6: Tipos de Competiciones

6.1. Las competiciones en línea pueden disputarse bajo los siguientes formatos:

6.1.1. Una competición de "ajedrez en línea" sin supervisión específica de los jugadores, posiblemente automatizada por la plataforma de juego sin supervisión de un árbitro. El "ajedrez en línea" es el término genérico para las partidas de ajedrez por Internet. Las normas de este tipo de eventos están detalladas en las plataformas de juego.

6.1.2. Una competición de "ajedrez en línea con supervisión" es un evento en el que los jugadores están supervisados en remoto por un árbitro. (ver Parte III a).

6.1.3. Una competición de "ajedrez híbrido" es un evento en el que todos los jugadores están supervisados físicamente por un árbitro, mientras juegan en línea (ver Parte III b).

6.2. Las bases de la competición especificarán de que tipo de competición de las del art. 6.1. se trata

El ajedrez híbrido supone que los jugadores se reúnan en cierto número de recintos. Cada recinto debe tener al menos un árbitro físicamente presente para supervisar el desarrollo del torneo, en particular de que las reglas de juego limpio se están aplicando.
El emparejamiento de dichos eventos puede ser realizado remotamente y puesto a disposición de los jugadores y árbitros en los distintos recintos.

Art. 7: Sistema de Puntuación

7.1. A menos que las bases del evento especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que no comparece, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto (½).

7.2. La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas

normalmente asociadas con el juego: por ejemplo, una puntuación de ¾ - ¼ no está permitida.

Algunas plataformas proporcionan la libertad de usar sistemas de puntuación no habituales. Algunos ejemplos son:
Victoria = 2 puntos, Tablas = 1 punto, Derrota = 0 puntos con puntos extra para posteriores victorias, por ejemplo:

- ***Segunda victoria = 3 puntos, Tercera y posteriores victorias seguidas = 4 puntos.***
- ***Después de dos victorias seguidas, las partidas puntúan doble: Victoria = 4 puntos, Tablas = 2 puntos, Derrota = 0 puntos (opcional)***
- ***Después de unas tablas, las siguientes tablas se puntúan con 0 puntos (opcional).***

Parte III a: Normas para Competiciones en línea con Supervisión

Art. 8: Consideraciones Generales

8.1. El "recinto de juego" se define como la "zona de juego" y aseos o baños. La zona de juego se define como el lugar donde el jugador realiza sus movimientos. Las bases de la competición pueden requerir que la zona de juego esté controlada por cámaras.

8.2. Nadie, excepto el jugador, está autorizado a estar en la zona de juego sin el permiso del Árbitro.

Si el jugador necesita un asistente el árbitro debe concederle los permisos pertinentes. Sin embargo, el árbitro conserva el derecho a indicar que algún asistente en concreto no es adecuado.

8.3. El control de tiempo y el método de implementación se especificarán en las bases de la competición.

Algunas plataformas de juego proporcionan la libertad de usar ritmos de juego no estándar como Berserk. Cuando un jugador activa la opción de Berserk, al principio de la partida, pierde la mitad del tiempo, pero la victoria vale un punto extra. Usar el Berserk en torneos con incremento también cancela el incremento.

8.4. Si la plataforma de juego permite que los jugadores muevan las piezas en contradicción con el Artículo 3.3. (movimientos ilegales), las normas de la competición deberán especificar cómo tratar estas irregularidades.

Pocas plataformas de juego permiten esta opción, pero es tarea del árbitro determinar esto antes de que empiece la partida.

8.5. Las bases del torneo deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera es cero. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa.

8.6. La plataforma de juego debe mostrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se produzca dicha oferta.

Muchas plataformas de juego no aplican el artículo 8.6; sin embargo, hacen evidente al jugador la oferta de tablas de otras maneras.

Art. 9: Conducta de los Jugadores

9.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez, incluyendo la forma en la que se comportan delante de las cámaras.

9.2. Cada jugador se conectará a la plataforma de juego con un dispositivo autorizado para acceder a sus partidas.

9.3. Cada jugador usará su cuenta personal cuando juegue partidas de competición en la plataforma de juego.

9.4. Los jugadores deben vestir de forma adecuada cuando estén visibles delante de la cámara y seguir el código de vestimenta, si lo hubiere.

9.5. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo con el permiso del árbitro.

9.6. Durante la partida está prohibido que los jugadores usen cualquier dispositivo electrónico, notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier partida en otro tablero.

9.7. Los jugadores no están autorizados a llevar auriculares internos o externos durante la partida.

9.8.1. Durante la partida, está prohibido que el jugador tenga en el recinto de juego cualquier dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro. Sin embargo, las normas del evento podrán permitir que dichos dispositivos estén almacenados muy cerca de la zona de juego solamente como ayuda para proporcionar una conexión de Internet de reserva.

9.8.2. Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo prohibido dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de la competición pueden especificar una sanción diferente, menos grave. El Árbitro Principal puede también decidir expulsarlo de la competición.

9.8.3. El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, contenido de sus cajones, estanterías y otros elementos. Puede hacerse una inspección corporal, incluyendo los oídos, del jugador. Estas inspecciones se realizarán delante de la cámara. Cuando se haga una inspección corporal, exceptuando la de los oídos, se hará en privado, por una persona del mismo sexo. Esta inspección no será grabada.

9.9. Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, no está permitido cuando se esté delante de la cámara.

Se ha sabido que los jugadores consultan por qué no pueden fumar en sus propias casas. Al jugador no se le prohíbe fumar, solamente se le prohíbe hacerlo de forma visible. Si la partida se está jugando con cámaras se espera que haya público. No debe permitirse promover el tabaquismo, especialmente a los menores.

9.10. Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes, envíos de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

9.11. Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 9.1 a 9.10 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 10.9.

9.12. Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores y deben cumplir con las instrucciones del Árbitro y con las normas de la competición. Por ejemplo, silenciar sus micrófonos, apagar las cámaras y dejar de compartir la pantalla.

Las bases del torneo pueden requerir a los jugadores que hayan finalizado sus partidas abandonar la llamada del sistema de videoconferencia hasta poco antes del inicio de la siguiente ronda, o mantener la cámara encendida mientras permanezcan en la llamada.

9.13. Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto del Reglamento para el Ajedrez en línea de la FIDE.

9.14. A menos que las bases de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de una partida, incluso si el resultado fuera establecido por la plataforma de juego y aprobado por el árbitro.

En esta posición las negras juegan 1… Axg8 y la plataforma de juego declara tablas. Las blancas reclaman que 2. Ae5 es mate. Aunque se espera que el árbitro pueda corregir el problema, este es un caso donde se esperaría que hubiera una reclamación aceptada. Ver art. 15.4.

9.15. Los jugadores pueden observar otras partidas desde su competición actual, siempre que respeten las instrucciones sobre el comportamiento permitido durante una partida y solo mostrar la posición actual, tiempo y/o resultado. Los jugadores tienen prohibido acceder a cualquier tipo de análisis de la partida mientras juegan.

Art. 10: El papel del Árbitro

10.1. El árbitro velará por que se cumpla el Reglamento para el Ajedrez en línea de la FIDE.

10.2. El árbitro deberá:

10.2.1. garantizar el juego limpio;

10.2.2. actuar en el mejor interés de la competición;

10.2.3. asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego;

10.2.4. asegurarse de que los jugadores no sean molestados;

10.2.5. supervisar el desarrollo de la competición;

10.2.6. tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de aquellos que necesiten atención médica;

10.2.7 seguir las Reglas Anti trampas o las Directrices para las Competiciones de Ajedrez en línea de la FIDE.

10.3. Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirán el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrán sanciones a los jugadores.

10.3.1. El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas.

10.4. El árbitro inspeccionará apropiadamente la zona de juego antes del inicio de una partida.

El jugador debe ayudar al árbitro y por lo tanto debe acceder a realizar todos los movimientos solicitados de la cámara. Si un jugador se niega el árbitro debe aplicar el Artículo 10.9 según proceda.

10.5. El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.

Hay que tener en cuenta que en algunas plataformas de juego en línea esto puede no ser posible y en otras requiere cierta experiencia. El árbitro debe aprender de antemano cómo gestionar estas situaciones.

10.6. El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en el Reglamento para el Ajedrez en línea de la FIDE.

10.7. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. No se permite que los espectadores interfieran en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

10.8. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona contigua designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

Un ejemplo de situación en la que el árbitro puede autorizar el uso de un teléfono móvil sería aquella en la que ha habido un problema con la conexión normal y la única alternativa es la proporcionada por este. Ver art. 11.1.1.

10.9. Opciones disponibles para el árbitro relacionadas con las sanciones:

10.9.1. advertencia;
10.9.2. aumento del tiempo restante del adversario;
10.9.3. reducción del tiempo restante del infractor;
10.9.4. aumento de la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
10.9.5. reducción de la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
10.9.6. declaración de partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario);
10.9.7. multa anunciada con antelación;
10.9.8. exclusión de una o más rondas;
10.9.9. expulsión de la competición.

Ver también el artículo 13.4.

Art. 11: Desconexiones

11.1. Es responsabilidad el jugador estar conectado a la plataforma de juego. Esto incluye disponer de una conexión a Internet estable y un dispositivo de juego en funcionamiento.

11.1.1. El jugador puede mantener su conexión por un dispositivo móvil solo con la autorización previa del Árbitro.

11.2. El jugador seguirá las instrucciones dadas por el árbitro que tengan que ver con su presencia en la plataforma de juego.

Los jugadores necesitan que se les diga cómo se pueden comunicar con el árbitro durante la partida en caso de que haya un problema, como por ejemplo una desconexión temporal.
El mayor problema con la comunicación durante la partida es que facilitar la comunicación provoca también problemas relacionados con el juego limpio. Los árbitros deben encontrar un equilibrio entre tener canales de comunicación abiertos en caso de problemas y mantener el control del juego limpio. Esto puede variar en función del tipo de evento.

11.3. Las bases de la competición detallarán las consecuencias y sanciones posibles en caso de una desconexión de la plataforma de juego durante la sesión de juego.

11.4. Durante la partida, si un jugador se desconecta de la plataforma de juego, su reloj continuará funcionando.

11.4.1. Si el jugador puede reconectarse a la partida antes de que su tiempo restante se agote, continuará jugando con el tiempo de reflexión restante que tenga en su reloj. El árbitro decidirá si es apropiado imponer alguna sanción.

11.4.2. Si el jugador no puede reconectarse a la partida antes de que su tiempo restante se agote, perderá la partida a menos que las bases de la competición especifiquen otra cosa (incluyendo el tiempo tiene un jugador desconectado para reconectarse a la partida). Sin embargo, la partida es tablas si se da la situación descrita en el Artículo 4.5.

Las bases del torneo pueden especificar que los jugadores deben reconectarse en un periodo de tiempo determinado, por ejemplo 5 minutos. El jugador que no lo haga en ese tiempo perderá la partida. Sin embargo, durante este periodo, con el acuerdo previo con el árbitro, el jugador puede usar un dispositivo móvil para reestablecer la conexión.

11.5. Durante una desconexión los jugadores no deben abandonar sus puestos sin el permiso del Árbitro.

Art. 12: Dispositivo de juego

12.1. Durante la partida, el jugador debe jugar con una pantalla simple y compartirla con el Árbitro, a menos que se especifique otra cosa en las bases de la competición.

12.2. Durante la sesión de juego, el árbitro tendrá acceso bajo demanda para abrir las aplicaciones del dispositivo del jugador.

12.3. No se abrirá ninguna aplicación en el dispositivo de juego del jugador durante la sesión de juego salvo la que se utilice para jugar y un Sistema de Videoconferencia, a menos que el árbitro lo autorice.

Art. 13: Sistema de Videoconferencia

13.1. Cuando se juegue bajo supervisión de vídeo, la competición debe proporcionar un Sistema de Videoconferencia para que lo usen los jugadores y los árbitros. El sistema tendrá las siguientes características:

13.1.1. una vista completa del jugador, mostrando al menos su cara y, si es requerido a ello, su zona de juego.

Esto puede conseguirse usando más de una cámara cuando sea necesario.

13.1.2. audio del jugador y del área circundante (por medio de un micrófono).

13.1.3. soporte para compartición de pantalla del jugador (bajo el control del jugador y del árbitro).

13.2. Cada jugador será requerido para conectarse al sistema de videoconferencia a la hora especificada por el árbitro y permanecerá conectado durante toda la sesión.

La hora especificada puede ser con antelación a la hora de inicio de la partida para permitir al árbitro hacer una inspección visual de la zona de juego. Si ese fuera el caso, el enlace debe permanecer activo desde esa hora hasta el final de la partida.

Los jugadores pueden ser autorizados a abandonar el sistema de videoconferencia cuando sus propias partidas hayan concluido, pero en torneos con más de una ronda diaria es su responsabilidad conectarse a tiempo para la siguiente ronda.

13.3. Si un jugador se desconecta del sistema de videoconferencia, pero sigue conectado a la plataforma de juego, tendrá prohibido mover una pieza en el tablero de ajedrez hasta que se reconecte al sistema de videoconferencia.

13.4. Las bases de la competición podrán especificar que se implemente un sistema de tarjetas amarillas (advertencia) y rojas (derrota) para las sanciones debidas a desconexiones del sistema de videoconferencia.

En torneos jugados bajo supervisión de vídeo, el árbitro en la zona de juego debe observar a los jugadores o sus pantallas compartidas en todo momento durante la partida. Otras responsabilidades del torneo deberán ser delegadas a otros árbitros o llevadas a cabo después de la ronda.

Art. 14: Cámaras y Micrófonos

14.1. Cuando se juegue bajo supervisión de vídeo, el jugador usará una cámara web que muestre su cara por completo durante la partida. La imagen mostrada no esconderá las inmediaciones del jugador, esto es, no se permite un fondo virtual.

Un fondo virtual se puede usar para ocultar una fuente de ayuda por lo tanto no está permitido.

14.2. La iluminación de la habitación deberá ser suficiente para que el movimiento de los ojos del jugador sea visible en la retransmisión y controlado por el árbitro.

Un jugador que esté constantemente mirando a una zona fija podría estar recibiendo análisis de su partida por parte de un dispositivo o persona en las inmediaciones.

Esto debería ayudar a detectar a cualquiera fuera de la vista que esté anunciando movimientos al jugador.

14.3. El micrófono del jugador deberá siempre transmitir al Árbitro cualquier sonido perceptible cerca del jugador.

14.4. Las bases de la competición pueden especificar que se necesiten dispositivos adicionales de control (por ejemplo, cámaras).

Art. 15: Irregularidades

15.1. Cualquier jugador está autorizado a solicitar la asistencia del árbitro. Si un jugador solicita la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tenía una razón válida, podrá ser sancionado de acuerdo con el Artículo 10.9.

15.2. Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.

15.3. Si una partida no se declara tablas automáticamente cuando aparezca una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4. (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.

15.4. Si la plataforma de juego declara tablas automáticamente en contradicción con el Artículo 4.5 (existen aún posibilidades de dar mate), el árbitro está autorizado a modificar el resultado automático.

15.5. Si durante la partida se comprueba que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos de los relojes, si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar la configuración de los relojes.

15.6. Si la partida debe ser interrumpida por alguna razón, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez si es posible. Si no es posible, el árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o a ambos jugadores.

Parte III b: Normas para Competiciones de Ajedrez Híbrido

Art. 16: Consideraciones generales

16.1. El Organizador Principal designa los recintos de juego para la competición. Cada recinto de juego está controlado por un Organizador Local.

16.2. Cada Organizador Local debe proporcionar un recinto de juego adecuado para albergar una competición de ajedrez híbrido. El “recinto de juego” se define como la “zona de juego”, aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro. La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición. Solo los jugadores y el árbitro tienen acceso permitido a la zona de juego.

16.3. Cada recinto de juego deberá estar controlado por cámaras

Se espera que los árbitros cumplan los procedimientos normales de supervisión, al mismo tiempo que cumplen las normas de distanciamiento social, si se requiere.

16.4. En cada recinto de juego, se deberán aplicar las medidas de juego limpio de acuerdo con las Reglas Anti trampas de la FIDE y las medidas de protección Anti trampas de la FIDE. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

16.5. Cada Organizador Local es responsable de proporcionar una conexión a Internet en el recinto de juego. Los jugadores no son responsables de sus conexiones al servidor ni al sistema de comunicación (si las normas de la competición así lo requieren), a menos que las bases de la competición digan otra cosa.

Como los jugadores pueden no ser responsables de los problemas causados por las conexiones al servidor, las bases de la competición pueden indicar qué sucederá en caso de que eso ocurra. Es recomendable que el organizador/árbitro local tenga una opción de reserva como por ejemplo conectarse a Internet a través de un teléfono móvil oficial.

16.6. En cada recinto, el Organizador Local proporciona los dispositivos electrónicos para llevar a cabo las partidas en línea (dispositivos de juego), a menos que las bases de la competición digan otra cosa.

Si en el torneo se espera que los jugadores lleven su propio dispositivo (ordenador portátil, etc.) entonces se aplicarán las medidas del Artículo 12. En estas circunstancias el árbitro puede considerar emitir recordatorios acerca de qué programas están permitidos que se ejecuten. Los programas permitidos deben cumplir el Artículo 16.7.

16.7. Durante la partida, cada jugador tendrá acceso en su dispositivo de juego a un tablero de ajedrez virtual y a cualquier software necesario para el juego. No se podrá abrir ninguna otra página web, aplicación o software en el dispositivo de juego. La única excepción puede ser un sistema de (video-)comunicación, si las bases de la competición lo establecen.

16.8. Al menos se designarán dos árbitros para cada recinto de juego: un Árbitro Principal Local y un Árbitro Técnico Local.

16.9. El número total de árbitros requerido en cada recinto de juego variará dependiendo del tipo de evento, del sistema de juego, del número de participantes y de la importancia del evento.

16.10. Si la plataforma de juego permite que los jugadores muevan sus piezas en contradicción con el Artículo 3.3. (movimientos ilegales), las normas de la competición deben especificar cómo tratar estas irregularidades.

16.11. Las bases de la competición deberán especificar un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, el tiempo de espera es cero. En el caso de que las bases del torneo especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases del torneo o el árbitro decidan otra cosa.

16.12. La plataforma de juego debe mostrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se produzca dicha oferta.

Art. 17: Conducta de los Jugadores

17.1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

17.2. Los jugadores no están autorizados a usar sus propios dispositivos de juego en el recinto de juego, salvo que las normas de la competición digan otra cosa.

17.3. Durante la partida, está prohibido que el jugador tenga cualquier dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro. El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y su cuerpo, en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo dentro del recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las bases de un torneo pueden especificar una sanción diferente, menos grave. El Árbitro principal también puede decidir expulsarlo de la competición.

17.4. Las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en una bolsa del jugador, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el Árbitro Principal Local.

17.5. Durante la partida está prohibido que los jugadores usen notas, fuentes de información o consejos.

17.6. Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes, envíos de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.

17.7. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo con el permiso del árbitro.

17.8. Los jugadores seguirán el código de vestimenta de la competición, si lo hubiere.

17.9. Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 17.1 a 17.8 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 18.4.

17.10. Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto del Reglamento para el Ajedrez en línea de la FIDE.

17.11. A menos que las bases de la competición especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro. Esto incluye apelaciones contra el resultado de una partida, incluso si el resultado fuera establecido por la plataforma de juego y aprobado por el árbitro.

Algunas plataformas de juego pueden no reconocer que ha surgido una situación descrita en el Artículo 5.4.3, o puede indicar que se ha producido cuando no es así. En dichas situaciones el árbitro debe intervenir si es posible y cambiar el resultado si es posible.
A continuación, hay un ejemplo:
Si las Negras juegan … h2 permiten a las Blancas hacer el movimiento Cg3#. Sin embargo, si las negras dejan que su tiempo se agote algunas plataformas automáticamente declararán esta partida tablas. En estas improbables situaciones, y dependiendo de las bases del torneo, los jugadores pueden solicitar al Árbitro Principal que considere la situación con el propósito de anular esas tablas.

Art. 18: El papel del Árbitro

18.1. El árbitro velará por que se cumpla este reglamento.
18.2. El árbitro deberá:

18.2.1. garantizar el juego limpio;
18.2.2. actuar en el mejor interés de la competición;
18.2.3. asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego;
18.2.4. asegurarse de que los jugadores no sean molestados;
18.2.5. supervisar el desarrollo de la competición;
18.2.6. tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de aquellos que necesiten atención médica;
10.2.7 seguir las Reglas Anti trampas y las Medidas de Protección Anti trampas de la FIDE (ver Artículo 16.4.)

18.3. Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirán el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrán sanciones a los jugadores.

18.4. Opciones disponibles para el árbitro relacionadas con las sanciones:

18.4.1. advertencia;
18.4.2. aumento del tiempo restante del adversario;
18.4.3. reducción del tiempo restante del infractor;
18.4.4. aumento de la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
18.4.5. reducción de la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
18.4.6. declaración de partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario);
18.4.7. multa anunciada con antelación;
18.4.8. exclusión de una o más rondas;
18.4.9. expulsión de la competición.

18.5. Antes del inicio de cada partida cada Árbitro Principal Local es responsable de comprobar que todos los dispositivos de juego cumplen con los requisitos del Artículo 16.7.

18.6. Antes del inicio de cada partida cada Árbitro Principal Local es responsable de dirigir la comprobación sobre el juego limpio de todos los jugadores.

18.7. Cada Árbitro Principal Local es responsable de controlar las grabaciones de la cámara en el recinto.

18.8. Cada Árbitro Técnico Local es responsable de controlar la conexión a la plataforma de Internet y al sistema de comunicación (si las normas de la competición así lo establecen) de cada jugador, antes y durante cada partida.

18.9. Cada Árbitro Técnico Local informará inmediatamente al Árbitro Principal de cualquier caso de desconexión. Una vez que la conexión se restablezca, dependiendo de las circunstancias, el Árbitro Principal puede tomar una decisión incluyendo, pero no limitado a:
a) reanudar la partida desde la posición en la que fue suspendida;
b) reducir el tiempo restante del jugador desconectado;
c) empezar la partida desde la posición inicial con el mismo tiempo límite;
d) empezar la partida desde la posición inicial con un control de tiempo más corto.

Art. 19: Irregularidades

19.1. Cualquier jugador está autorizado a solicitar la asistencia del árbitro. Si un jugador solicita la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si el jugador no tenía una razón válida, podrá sancionado de acuerdo con el Artículo 18.4.

19.2. Si una partida ha comenzado con los colores cambiados entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.

19.3. Si una partida no se declara tablas automáticamente cuando aparezca una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4. (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.

19.4. Si la plataforma de juego declara tablas automáticamente en contradicción con el Artículo 4.5 (existen aún posibilidades de dar mate), el árbitro está autorizado a modificar el resultado automático.

19.5. Si durante la partida se comprueba que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, el árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos de los relojes, si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar la configuración de los relojes.

19.6. Si la partida debe ser interrumpida por alguna razón, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez si es posible. Si no es posible, el árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o a ambos jugadores.

Art. 20: Uso de juegos tradicionales de ajedrez en competiciones híbridas

Si el control de tiempo usado en la competición tiene un incremento de, al menos, 30 segundos por jugada desde el primer movimiento, las bases de la competición pueden especificar que los jugadores puedan utilizar materiales tradicionales de ajedrez (tableros y piezas) durante las partidas, para su comodidad. En este caso, se aplicarán las siguientes consideraciones:

20.1. El tablero virtual de ajedrez y el reloj virtual de ajedrez serán el registro oficial de la partida.

20.2. Las bases de la competición deben especificar el número necesario de árbitros.

20.3. Los movimientos realizados en el tablero virtual de ajedrez pueden estar acompañados de una señal sonora perceptible (clic) de modo que cada jugador pueda ser consciente, sin demora, del último movimiento de su adversario. Esto debe implementarse de modo que no perturbe a otras partidas.

20.4. Cada jugador es responsable de mover las piezas en su tablero tradicional. La única acción permitida en el tablero tradicional es reproducir los movimientos realizados por cada bando en el tablero virtual.

Las directrices para jugadores discapacitados se indican en el Apéndice II.

20.5. No se permite a ningún jugador que realice sus movimientos en el tablero virtual (excepto el primer movimiento del Blanco), antes de que haya reproducido su propio anterior movimiento en el tablero tradicional. La posición en el tablero tradicional debe coincidir siempre con la del virtual; la única diferencia permitida es el retraso en el último movimiento.

20.6. En caso de infracción de los Artículos 20.4 y 20.5, el árbitro está autorizado para intervenir y aplicar las sanciones descritas en el Artículo 18.4.

20.7. Las bases de la competición pueden imponer que los jugadores usen obligatoriamente planillas.

Las competiciones híbridas se pueden enviar a la FIDE para ser evaluadas siempre y cuando se cumplan las siguientes normas del Reglamento de Valoración de la FIDE:
Las partidas deben llevarse a cabo de acuerdo con las normas para competiciones híbridas de la FIDE.
Los torneos, para ser evaluados, deben ser pre-registrados por la federación que será responsable del envío de resultados y tasas de evaluación.
El torneo y su horario de juego debe ser registrado una semana antes del inicio de la competición. El presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo.
También puede permitir que un torneo sea evaluado, aunque haya sido registrado con menos de una semana de antelación al inicio del torneo.
Todos los torneos jugados bajo condiciones híbridas deben ser aprobados de forma individual por el presidente de la Comisión de Calificación. Los torneos donde las normas sean posibles deben ser registrados al menos con 30 días de antelación.

APÉNDICE I Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones En línea con Supervisión

Las siguientes reglas están relacionadas con el Ajedrez en línea se aplicarán en todas las competiciones oficiales de la FIDE: Para las competiciones nacionales y para competiciones privadas se recomienda encarecidamente que se adopten estas reglas, modificadas donde sea apropiado.

A Consideraciones generales

1. Todas las partidas de una competición deben ser supervisadas por un software de control (software de Juego Limpio) durante y/o después de que las partidas se disputen.
2. El único software de juego limpio autorizado es la Herramienta de análisis de la FIDE. Otro software requiere aprobación explícita por parte de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE.

La Herramienta de Análisis de Partidas de la FIDE es un sistema basado en Internet que ha sido diseñado y dirigido por el Dr. Kenneth Regan. Esta herramienta verifica todas las partidas disponibles de un torneo, ya sea en curso o posteriormente. Las investigaciones ayudan a los árbitros a asignar recursos para vigilar algunos jugadores más detalladamente, pero de forma discreta, y también para actuar como filtro rápido para cualquier reclamación que esté fundada o infundada.

3. La mayoría de las plataformas procesan automáticamente las partidas de una competición por medio de sus propios procedimientos anti trampas. Estos procedimientos no son oficiales en las competiciones de la FIDE. Solo ofrecen una indicación que requiere posterior investigación.
4. Los jugadores deben jugar con su nombre real.
5. Se puede requerir que los jugadores estén visibles a la cámara, usando una plataforma de videoconferencia (entre rondas los jugadores están autorizados a apagar la cámara). El organizador puede grabar las imágenes de la plataforma de videoconferencia. Debe asegurarse que solo el Árbitro Principal, el Comité de Expertos, si lo hubiere, y los miembros de la Comisión de Ética y Disciplina y la Comisión de Juego Limpio puedan acceder si es necesario y que la grabación se borre un año después del anuncio oficial de los resultados, a menos que se hayan abierto procedimientos contra algún participante de la competición ante la Comisión de juego limpio o la Comisión de Ética y Disciplina.
6. Se puede requerir que los jugadores muestren sus inmediaciones y el Administrador de Tareas de su ordenador, y esto puede hacerse en cualquier momento. El árbitro puede instruir a los jugadores sobre cómo compartir pantalla y apagar la función de charla durante la partida. El organizador debe asegurarse que se han tomado las pertinentes medidas legales sobre privacidad y protección de menores antes de exigirlo en las bases de la competición.

Se puede requerir a los jugadores que mantengan el micrófono encendido. Esto debería ayudar a detectar a cualquiera fuera de la vista que esté anunciando movimientos al jugador.

7. Se deben desarrollar otras competiciones de acuerdo con las estipulaciones anteriores y/o con las directrices sobre el juego limpio de las federaciones nacionales. Cuando, en tal caso, una competición se desarrolla en una plataforma que aplica sus propias políticas sobre el juego limpio, los jugadores deben ser conscientes de que los árbitros no pueden intervenir en las decisiones que tome la plataforma.
8. Los árbitros deben estar familiarizados con los mecanismos de la plataforma:

   i) Para tratar con las infracciones de trampas.
   ii) Para el señalado o cierre de cuentas.
   iii) Para gestionar las apelaciones.

9. En aquellos casos en los que los resultados oficiales los determine el Árbitro Principal y no la plataforma, las bases de la competición deberán especificar si los puntos obtenidos posteriormente por los jugadores eliminados o descalificados son asignados a sus adversarios o no lo son.
10. No se deberían entregar premios a los jugadores hasta que se completen las comprobaciones sobre el juego limpio emprendidas por la plataforma y con la Herramienta de Análisis de la FIDE.
11. En algunas competiciones, en particular en las competiciones oficiales de la FIDE, las reglas de la competición pueden especificar la descalificación u otras sanciones que se impongan, sin que haya una determinación de que se hayan probado las trampas. En ese caso, las sanciones no se podrían extender al ajedrez sobre el tablero, en ausencia de mayores evidencias.

12. Las reglas de competición pueden estipular que la decisión del Árbitro Principal o de un panel de expertos, designado para dicho propósito, respecto a la pérdida de la partida o la exclusión de la competición ante la sospecha de trampas es final. Sin embargo, esto sin perjuicio de que la persona afectada tenga derecho a apelar si se le imponen sanciones más extensivas.
13. La Comisión del Juego Limpio puede crear una sub comisión o grupo de trabajo dedicado exclusivamente al ajedrez en línea.
14. Las bases de la competición no pueden estipular que todos los aspectos sobre el juego limpio de la competición son responsabilidad exclusiva de la plataforma.

B Trampas en línea

1. Conceptualmente, las trampas en ajedrez en línea se definen como cualquier actuación que un jugador utiliza para obtener ventaja sobre su oponente o conseguir un objetivo en una partida en línea tal que, según las reglas del juego, la ventaja o el objetivo no son algo que dicho jugador pueda alcanzar.
2. Específicamente, "trampas" significa:

   i) el uso intencionado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejos durante la partida; o
   ii) la manipulación de las competiciones de ajedrez, es decir un acuerdo intencionado, un acto o una omisión cuyo objetivo es la alteración impropia del resultado o del transcurso de una competición de ajedrez, de modo que se elimina toda o parte de la naturaleza impredecible de la competición de ajedrez antes mencionada, con la perspectiva de obtener una ventaja indebida para sí mismo o para otros.
   La manipulación de las competiciones de ajedrez incluye, pero no se limita a manipulación de resultados, dejarse ganar, amaño de partidas, fraude en el rating, identidad falsa y participación intencionada en torneos o partidas ficticias.

3. Las infracciones relacionadas con las trampas específicas del ajedrez en línea son hackeo y suplantación de identidad, esto es, cuando una persona está jugando por otra. Las formas en las que se tratan las infracciones de este tipo son análogas al tratamiento de las infracciones de trampas, incluyendo la aplicación de medidas disciplinarias internas de la FIDE.
4. La evidencia estadística puede llevar a la admisión de que se ha cometido una infracción de trampas a menos que un jugador pueda probar con suficiente evidencia que estaba jugando honestamente.

El organizador y los árbitros deben clarificar que, en caso de una denuncia de trampas, se debe comunicar de forma seria, es decir usando un formulario como el que aparece en la página web de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE, y no al mundo mediante redes sociales o grupos de Whatsapp, o enviando mensajes privados al jugador.

C Cargas y estándares de Prueba

1. La Comisión de Juego Limpio tendrá la carga de establecer si ha ocurrido una infracción de trampas. El estándar de prueba será si la Comisión del Juego Limpio ha demostrado la trampa en línea con un grado de satisfacción aceptable de las entidades supervisoras, teniendo en cuenta la seriedad de la acusación hecha. Este estándar de prueba en todos los casos es mayor que una "preponderancia de la evidencia", pero menor que una "evidencia más allá de toda duda razonable". No queda afectado el Artículo B.4.
2. Cuando estas reglas de juego limpio ponen la carga de la prueba sobre el jugador u otra persona que supuestamente cometió infracción de trampas en línea, para refutar una presunción o establecer hechos o circunstancias específicos, el estándar de prueba se determina por una "preponderancia de la evidencia" o "equilibrio de probabilidades."

Cuando la sospecha de una infracción por trampas en línea se deriva del resultado de la Herramienta de Análisis de Partidas de la FIDE, el Árbitro Principal debe seguir los requisitos de la Comisión de Juego Limpio respecto a lo que constituye prueba suficiente.

D Falsa Acusación

1. Una falsa acusación es un abuso de la libertad de expresión. Una falsa acusación en ajedrez, como en cualquier otro ámbito, puede dañar la reputación. El derecho de protección de la reputación está protegido como parte del derecho al respeto por la vida privada. Para decidir si una acusación manifiestamente no tiene fundamento y, por lo tanto, puede considerarse como un abuso de la libertad de expresión, se tienen en cuenta los siguientes criterios:

   a) suficiencia de la base factual de la acusación;
   b) nivel de la competición;
   c) título y rating del jugador que presuntamente ha hecho trampas en línea;
   d) el resultado final del jugador en la competición en cuestión;
   e) la forma y la escala en la que se ha difundido la acusación (redes sociales, entrevista pública, blogs de Internet, …).

   La lista de los criterios no es exhaustiva.

2. La falsa acusación en ajedrez en línea se trata como se hace en el ajedrez sobre el tablero, cambiando lo necesario.

Las bases del torneo deben estipular que las inquietudes respecto a asuntos de Juego Limpio deben enviarse mediante un formulario oficial proporcionado por los organizadores.
Las denuncias no pueden ser mediante ningún otro medio, incluido, pero no limitado a, las redes sociales. Los jugadores en particular deben ser advertidos que dicha conducta puede ser considerado como falsa denuncia y sujeto a una sanción adecuada.

E Sanciones

1. Las sanciones impuestas por una infracción de trampas en línea pueden extenderse al ajedrez sobre el tablero. Una sanción especificada en el Código de Ética de la FIDE como una prohibición de un año, puede reducirse a 6 meses para el ajedrez sobre el tablero.
2. Otros aspectos sobre las sanciones se aplican al ajedrez en línea cambiando lo necesario con respecto al ajedrez sobre el tablero: la edad del jugador, la frecuencia y la naturaleza de la infracción y otras circunstancias son tenidas en cuenta exhaustivamente.

F Jurisdicción

1. La Comisión de Juego Limpio tiene jurisdicción sobre todos los asuntos relacionados con las trampas, incluyendo falsas acusaciones, en todos los eventos oficiales de la FIDE. Las personas sujetas a la jurisdicción de la Comisión de Juego Limpio incluyen jugadores, personal de apoyo y capitanes de equipos. El personal de apoyo incluye, pero no se limita a: jefes de delegación, subalternos, entrenadores, psicólogos, organizadores, espectadores, representantes, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros, cuando estén implicados en casos de trampas.

G Reclamaciones e investigaciones.

1. Comienzo de una investigación.

1.1. Una investigación puede dar comienzo basándose en una reclamación después de un torneo.

1.2. Una investigación también puede dar comienzo por:

a) un informe del árbitro principal de un torneo;
b) a iniciativa de la Comisión de Juego Limpio.
c) una petición por parte de la Comisión de Ética y Disciplinaria o cualquier otro estamento de la Fide autorizado por su estatuto.

2. Reclamaciones.

2.1. El derecho a reclamar pertenece a los participantes (jugadores, capitanes y oficiales) de la competición en cuestión que tengan un ID FIDE. La hora límite para presentarla es 24 horas después de la finalización de la última ronda.

2.2. Todas las reclamaciones deben formularse por escrito y dirigirse a la Comisión de Juego Limpio a través de la Oficina de la FIDE. El reclamante debe proporcionar toda la información requerida en el Formulario de Reclamaciones y debe detallar las razones por las que se hace la Reclamación, enumerando toda la evidencia disponible en el momento del registro.

2.3. No se aceptan reclamaciones orales o informales.

2.4. Todas las reclamaciones deben enumerar toda la evidencia disponible en el momento del registro.

2.5. Todas las reclamaciones basadas únicamente en la suposición de que una persona está jugando más fuerte que lo esperado según su rating no se considerarán.

2.6. La Comisión de Juego Limpio puede comenzar una investigación basada en cualquier información que llegue a su conocimiento y que tenga que ver con una posible situación de trampas, incluyendo falsas acusaciones.

2.7. Toda la información sobre reclamaciones e investigaciones será confidencial hasta que la Comisión de Juego Limpio finalice la investigación. En caso de quebrantamiento de los requerimientos de confidencialidad por parte de los reclamantes, o del Árbitro Principal o cualquier otra persona que tenga conocimiento de la reclamación o de la investigación antes de que ésta finalice, la Comisión de Juego Limpio puede remitir a los infractores a la Comisión de Ética y Disciplina.

H Procedimiento de la investigación.

1. La Comisión de Juego Limpio tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares en relación con un presunto o posible caso de infracción de trampas en línea.
2. Si una reclamación es inadmisible o manifiestamente sin fundamento, la Comisión de Juego Limpio puede rechazarla por un voto mayoritario.
3. Para investigar la reclamación se nombrará a un miembro de la Comisión de Juego Limpio (investigador), nombrado por el Presidente de la Comisión de Juego Limpio, basándose en un turno rotatorio. Esta persona es un órgano independiente y no está sujeta a órdenes de terceros.
4. El investigador considerará las evidencias estadísticas reunidas. También considerará evidencias físicas y observacionales, recogidas como parte de la investigación, si las hubiere. También puede reunir evidencias adicionales en el transcurso de su investigación.
5. Los jugadores, los organizadores, los árbitros, las federaciones nacionales, el servidor de la plataforma en la que se juegan las partidas y otros interesados están obligados a cooperar con el investigador. De no hacerlo, podrán ser remitidos a la Comisión de Ética y Disciplina.
6. El investigador investigará cada caso en un tiempo razonable, normalmente no más de dos semanas.
7. Al final de la investigación el investigador preparará un informe para que lo considere la Comisión de Juego Limpio indicando: la acción que dio comienzo a la investigación, las circunstancias factuales del caso, los hallazgos de la investigación y una propuesta de sanción. El informe puede contener cualquier otro quebrantamiento de las normas de la FIDE que haya encontrado el investigador. La Comisión de Juego Limpio puede pedir al investigador que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones.
8. Una vez que el informe sea considerado definitivo por el investigador, la Comisión de Juego Limpio decidirá por mayoría si el caso se debe enviar a la Comisión de Ética y Disciplina para que lo juzgue. Si el caso no se envía a la Comisión de Ética y Disciplina, se considerará rechazado. La Comisión de Juego Limpio enviará sus hallazgos al reclamante y a la persona acusada. Si la federación nacional de la persona acusada estaba implicada, también será informada.

I Reglas de procedimiento.

1. El período de prescripción es de un año contado a partir de la última ronda de la competición en línea en cuestión.
2. El idioma de trabajo del investigador es el inglés. El investigador puede, a instancia de cualquier parte, autorizar otro idioma de trabajo diferente del inglés para que lo usen todas las partes implicadas. En tal caso, el investigador puede ordenar a cualquiera o a todas las partes que asuman todos o parte de los costes de traducción e interpretación. El investigador puede ordenar que todos los documentos emitidos en idiomas diferentes al inglés se presenten junto con una traducción jurada en el idioma del procedimiento.
3. Cuando el investigador no desestime un caso, la persona acusada debe ser informada por escrito (ya sea por carta, e-mail u otro medio) del caso pendiente y debe recibir el derecho de presentar al investigador cualesquier declaraciones y documentos que sustenten su posición.
4. El reclamante y la persona acusada tienen el derecho a ser representadas o asistidas por personas de su elección.
5. Los documentos del procedimiento deben emitirse por escrito, preferiblemente por e-mail.
6. Cada parte implicada en una investigación es responsable de sus propios costes asociados directa o indirectamente con el caso.
7. Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE es parte de una investigación, la Comisión de Juego Limpio puede proporcionar la información relevante a dicha Comisión.

J Condición para Inscribirse en un Evento Deportivo En línea.

Al inscribirse en una competición, cada jugador acepta las medidas arriba mencionadas como condición para su inscripción y consiente que su participación está sujeta a estas medidas. Especialmente, el jugador consiente ser examinado con una herramienta de análisis y consiente que podría enfrentarse a sanciones disciplinarias.

APÉNDICE II

Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones en línea con supervisión

1. Todas las plataformas de juego en línea que organicen competiciones de ajedrez deben proporcionar completa accesibilidad a los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover.
   Si esto no es posible, los organizadores deberán proporcionar asistentes en línea, uno por jugador, entrenados y aprobados por la Comisión para la Discapacidad de la FIDE.
2. Al menos cinco (5) días antes del inicio de la competición los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover deben enviar su documentación médica a los organizadores para que sea aprobada y debe estar registrada al comienzo de la competición en el listado de jugadores discapacitados de la FIDE: https://dis.fide.com/wr0
   De acuerdo con la documentación proporcionada, los organizadores decidirán si el jugador pertenece a la categoría "jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover" y necesita un asistente.
3. Los asistentes en línea son responsables de invitar y conectar en Zoom con los jugadores 15 minutos antes del inicio de la partida.
4. Los jugadores que utilicen asistentes deben tener su propio tablero totalmente visible al asistente.
5. Cuando empiece la partida y durante el transcurso de la misma, el asistente es el único responsable de conectarse a la plataforma, jugar los movimientos anunciados y anunciar los movimientos del adversario a su jugador.
6. El jugador debe asegurarse de que puede oír a su asistente alto y claro.
   El anuncio de los movimientos debe hacerse en la forma larga (por ejemplo: peón de e2 a e4) y en inglés o en otro idioma mutuamente acordado ente el jugador y el asistente.
7. El asistente puede usar, alternativamente:
   - Una nueva cuenta en la plataforma específicamente para este torneo; o
   - La cuenta existente del jugador, usada con su permiso.
8. El jugador tiene derecho a preguntar el número de movimientos jugados y el tiempo restante en su reloj y en el de su adversario en cualquier momento de la partida.
9. El jugador, a través de su asistente, tiene derecho a solicitar tablas o a aceptar una oferta de tablas de su adversario en cualquier momento. No se permiten otras comunicaciones entre el asistente y el jugador; en cualquier situación imprevista el asistente recibe instrucciones del árbitro principal.
10. Durante la partida un jugador puede abandonar la zona de juego o el recinto de juego solo con el permiso del árbitro.
11. Todos los artículos del Reglamento para el Ajedrez en línea de la FIDE son válidos para los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover, remplazando la palabra "jugador" por "asistente en línea".

Suplemento al Reglamento para el Ajedrez en línea:

Artículo 5.1. Los jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover pueden usar su propio tablero de ajedrez aparte del tablero virtual de ajedrez utilizado por el asistente en línea.
Artículo 17.1.1. Los asistentes en línea designados deben tener una visión completa del jugador.
Artículo 18.1. Los asistentes en línea designados deben tener una visión completa de la cara del jugador.

APÉNDICE III.

Reglas para jugadores de ajedrez discapacitados visuales e imposibilitados para mover en competiciones híbridas

1. Se recomienda que el Organizador Local para proporcione un asistente para los jugadores discapacitados visuales. Sus obligaciones son:
1.1. Jugar en línea los movimientos anunciados por el jugador.
1.2. Anunciar los movimientos del adversario.
1.3. Informar al jugador discapacitado visual, solo a su petición, de los tiempos de los relojes.
1.4. Informar al jugador de las solicitudes de tablas de su adversario y hacer solicitudes de tablas que le comunique el jugador.
1.5. No se permite otra comunicación entre el asistente y el jugador.
1.6. Los asistentes son supervisados por el Árbitro Principal Local y los demás árbitros.

2. Todas las demás normas se aplican simplemente cambiado la palabra “jugador” por la palabra “asistente”.

Glosario de Términos en las Normas de Ajedrez En línea de la FIDE

Este glosario proporciona definiciones solo para los términos que son exclusivos en el ajedrez en línea. El número que aparece después de cada término se refiere al lugar en el que aparecen por primera vez en este documento.

Ajedrez híbrido: Artículo 6.1.3. Una competición de “ajedrez híbrido” es un evento en el que todos los jugadores están supervisados físicamente por un árbitro mientras juegan en línea.
Amaño de partidas: Apéndice I B.c. Determinar los resultados de una competición antes de que se jueguen las partidas.
Competición de ajedrez en línea: Artículo 6.1.1. Competición sin supervisión específica de los jugadores, posiblemente automatizada por una plataforma de juego sin la supervisión de un árbitro.

Competiciones con Supervisión: Artículo 6.1.2. Eventos en los que los jugadores están supervisados remotamente por uno o más árbitros.
Dejarse ganar (sandbagging): Apéndice I B.2. Jugar deliberadamente por debajo de la fuerza real de uno mismo.
Desconexión: Artículo 11. Ocurre cuanto se interrumpe la conexión o la señal electrónica entre el dispositivo de juego autorizado del jugador y la plataforma de juego, por cualquier razón.
Dispositivo de juego: Artículo 12. Se refiere al ordenador, portátil o de sobremesa, o cualquier otro equipo autorizado que utiliza el jugador para realizar sus movimientos en la plataforma de juego.
Plataforma de juego: Artículo 2. Se refiere al sistema de alojamiento o el medio en que de juega una partida de ajedrez en línea.
FPL: Apéndice I A.2. Se refiere a la Comisión del Juego Limpio de la FIDE.
Hackeo: Apéndice I B.3. Ocurre cuando otra persona está jugando en lugar del jugador real cuyo nombre se asume que está jugando la partida.
Investigador (IP): Apéndice I H.3. Se refiere al miembro de la Comisión del Juego Limpio de la FIDE que tiene la responsabilidad de investigar un caso donde se sospecha que se han cometido trampas
HIP: Artículo 16.5. Plataforma de Alojamiento de Internet.
LCA: Artículo 16.8. Árbitro Local Principal.
LTA: Artículo 18.8. Árbitro Local Técnico.
Organizador Local: Artículo 16.1. Persona responsable de supervisar un recinto de juego en concreto El Organizador Local informa directamente al Organizador Principal.
Organizador Principal: Artículo 16.1. Persona responsable de designar y aprobar todos los recintos de juego de una competición en línea.
Persona Investigadora (IP): Apéndice I H.3. Se refiere al miembro de la Comisión del Juego Limpio de la FIDE que tiene la responsabilidad de investigar un caso donde se sospecha que se han cometido trampas.
Promoción Automática: Artículo 3.6.c. Un peón promociona automáticamente a dama o a otra pieza según la configuración seleccionada por el jugador en el software de la plataforma de juego.

El Artículo 3.6c introduce la promoción automática a Dama, pero no a otras piezas. Los ajustes de algunas plataformas de juego permiten configurar la promoción automática a Dama.

Reloj virtual de ajedrez: Artículo 4. Muestra el tiempo restante de cada jugador, generado por la plataforma de juego y mostrado en la pantalla del ordenador del jugador o en el monitor de la partida.
Software de Juego Limpio: Apéndice I A.1. Herramientas de software usadas por los proveedores del servicio de juego y por la FIDE para controlar todas las partidas de los jugadores jugada a jugada. El Software de Juego Limpio aprobado por la FIDE es la Herramienta de análisis de Partidas de la FIDE.
Tablero virtual de ajedrez: Artículo 3. Se refiere a la representación del tablero de ajedrez u las piezas que genera la plataforma de juego en la pantalla del jugador y modificada al gusto del jugador utilizando el software de la plataforma de juego.
Trampas: Apéndice I, B.1. Uso externo de asistencia externa por parte de un jugador para conseguir una ventaja sobre el adversario (como usar un ordenador o a otro jugador). También se refiere a la manipulación intencionada de las competiciones de ajedrez, como por ejemplo dejarse ganar, amaño de partidas, fraude en el rating y participación intencionada en torneos o partidas ficticias.
VCS: Artículo 13. Sistema de videoconferencia.

CAPITULO XII

EJEMPLO DE PREGUNTAS DE EXAMEN PARA ARBITROS DE LA FIDE

En este capítulo damos algunos ejemplos de preguntas similares a las que se podrían poner en un examen de árbitro de la FIDE. Tenga en cuenta que las preguntas tienen diferentes niveles tratando de cubrir todas las áreas. Esta serie de preguntas no da un ejemplo de un examen real.

Una de las razones es que la distribución de las notas no se corresponde con un examen real. Por ejemplo, el 55% de las notas deben tratar sobre las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Esperamos que estos ejemplos sean útiles para que los participantes de un seminario se hagan una idea de lo difícil que podría ser la evaluación de un seminario real. Como Árbitro de la FIDE, debe demostrar conocimientos en muchas más áreas además de las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Es deber del profesor elegir la serie correcta de preguntas fáciles y otras más complicadas con la proporción adecuada de cada área.

El examen real debe durar unas cuatro horas, aunque algunos exámenes en línea solo tienen una duración de tres horas.

También damos soluciones y una posible calificación de estas preguntas. Esperamos que la calificación sea especialmente útil para los profesores. Intentemos dar respuestas breves y relevantes. En todos los casos es importante que se razone la respuesta.

Para algunas preguntas, también sugerimos calificar las respuestas incorrectas, porque se ha seguido la metodología correcta. P.ej. en las preguntas para títulos de jugadores hay un error típico que conduce a una respuesta opuesta a la pregunta, es decir, algo es una norma o no. Sin embargo, sugerimos dar 4 de 5 puntos, si todas las demás son correctas. Para los candidatos es importante estudiar bien las respuestas. Después de encontrar la respuesta correcta, deben intentar dar los argumentos correctos.

Quizás esta serie de preguntas también sea interesante para todos los árbitros internacionales y de la FIDE. Puede comprobar su conocimiento de las reglas intentando responder estas preguntas. Quizás su último examen fue hace mucho tiempo y ha olvidado cómo hacer un emparejamiento o calcular una nueva valoración. Esperamos que para los Árbitros experimentados las preguntas de las Leyes sean fáciles, ¡pero compruébelo usted mismo!

Leyes

1) En la posición dada, les toca mover a las blancas y cae su bandera. ¿Cuál es el resultado? Explica tu respuesta. (2 puntos)

Respuesta 1

2) Después de veinte minutos del comienzo de la partida y 12 movimientos realizados, el reloj digital falla. Un jugador afirma que había utilizado solo 5 minutos. El oponente no está de acuerdo, pero admite que había usado un poco más de tiempo. ¿Qué hace el árbitro? (2 puntos)

Respuesta 2

3) De acuerdo con el calendario de las bases de un torneo de ajedrez, las rondas deben comenzar a las 19.30 horas. En las bases del torneo se incluyó que cualquier jugador que llegue al tablero de ajedrez más de 30 minutos después del inicio de la sesión, perderá la partida. Sin embargo, hubo cierto retraso y la ronda en realidad comenzó a las 19.40. Uno de los jugadores llegó al tablero de ajedrez a las 20.05 horas. Su oponente reclamó la victoria. Pero el jugador afirmó que su reloj solo muestra que habían transcurrido 25 minutos en su reloj, por lo que debería poder jugar. ¿Cuál es la decisión del árbitro? Explica tu respuesta.(2 puntos)

Respuesta 3

4) En un torneo con un ritmo de juego de 90 minutos para 40 jugadas y 30 minutos para el final de la partida, con incremento de 30 segundos por jugada a partir de la jugada 1, en la posición que se muestra el jugador negro jugó 28.... Dxd3, y completó el movimiento presionando el reloj. Es el primer movimiento ilegal del jugador.

El árbitro estaba presente en la partida. Que debe hacer. Razona la respuesta. (4 puntos)

Respuesta 4

5) En un torneo con un ritmo de juego de 60 minutos por jugador para toda la partida, con un incremento de 30 segundos por jugada a partir de la jugada 1, no ha habido ninguna jugada ilegal

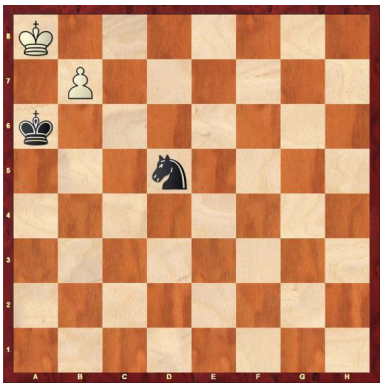
antes. En la posición del diagrama, el jugador blanco tomó con una mano la torre en b8 y con la otra el peón en c7 y jugó: 35....., cxb8 y presionó el reloj, sin cambiar el peón por la nueva pieza.

Posición de Lasker Emanuel, tour USA, 1893
El árbitro estaba presente, mirando la partida. ¿Qué tiene que hacer? (4 puntos)

Respuesta 5

6) En esta posición el jugador blanco, apurado de tiempo, juega el peón de b7 a b8 y lo reemplaza con una torre al revés. Anuncia "reina" y aprieta el reloj.

Las negras juegan Cc7 y anuncian mate. El jugador blanco intenta capturar al caballo con su pieza promocionada. ¿Cuál es la decisión del árbitro y por qué? (2 puntos)



Respuesta 6

7) En un torneo con un ritmo de 90 minutos para 40 jugadas y 30 minutos para el resto de la partida, con incremento de 30 segundos por jugada a partir de la jugada 1, en la posición que se muestra en el diagrama, las blancas jugaron 50. Rc6 y presionaron el reloj. Su oponente inmediatamente después de la jugada de las blancas declara que abandona.

El árbitro estaba presente en la partida. ¿Como debe actuar?

¿Cuál será el resultado de la partida? (2 puntos)

Respuesta 7

8) Después de 26.... c6 se llegó a la posición en el diagrama. Después de esto, sucedieron los siguientes movimientos

27. Af3 Df5 28. Ae4 Dg4 29. Af3 Df5 30. Ae4.

El jugador de negras que está en juego anota 30.... Dg4 en la planilla, detiene el reloj, llama al árbitro y solicita tablas. El jugador dice que con este movimiento se producirá la misma posición por tercera vez. Las blancas no aceptan la oferta de tablas. ¿Qué hará el árbitro y cuál debería ser su decisión? (2 puntos)

Respuesta 8

9) En un torneo con un ritmo de juego de 15 minutos por jugador para toda la partida, con un incremento de 10 segundos por jugada a partir de la jugada 1, se llega a la posición del siguiente diagrama. El Árbitro observó la posición desde cierta distancia y vio al jugador negro jugar 45... fxe1 y sin cambiar el peón por la nueva pieza, presionó el reloj. (el árbitro) fue hacia la partida. Antes de llegar a la partida, el jugador blanco respondió rápidamente con 46. c8=Q.

¿Cómo debe reaccionar el árbitro? Explica tu respuesta. (2 puntos)

Respuesta 9

Rating y Títulos

10) En un torneo de 9 rondas, después de la última ronda, un jugador de AUS tiene los siguientes resultados:

GM	2700	ENG	½
IM	2393	NZL	½
GM	2592	USA	½
	2345	NED	1
FM	2380	AUS	1
GM	2450	NZL	½
GM	2685	GER	½
	2149	NED	1
GM	2559	ESP	½

¿Cumple con los requisitos para una norma de GM? Explica tu respuesta. (5 puntos)

Respuesta 10

11) El jugador A de un torneo, que participa en un Torneo por Sistema Suizo a 9 rondas, tiene los siguientes resultados contra sus 8 oponentes y antes del inicio de la última ronda. Le pregunta al árbitro si puede obtener una norma de Maestro Internacional (IM) y, en caso afirmativo, qué resultado le haría falta en la última partida.

IM	(IND)	2416	½
	(USA)	2201	1
	(FRA)	1900	1
	(GER)	2256	½
IM	(RUS)	2495	½
FM	(GER)	2302	1
FM	(AUT)	2316	1
GM	(GER)	2634	0
IM	(ESP)	2426	??

¿Cuál es la respuesta del árbitro? Explícalo mediante cálculos. (5 puntos)

Respuesta 11

12) En un torneo por sistema suizo de 7 rondas, el jugador A, con una valoración de 2460, jugó contra los siguientes oponentes y obtuvo los siguientes resultados:

A (2460)	-	S (**2095**):	1-0
T (**2254**)	-	A (2460):	0-1
A (2460)	-	U (**2415**):	½
V (**2488**)	-	A (2460):	1-0
W (**2310**)	-	A (2460):	0-1
A (2460)	-	X (**2570**):	½-½
Y (**2673**)	-	A (2460):	½-½

Calcule su Cambio de valoración para este torneo, suponiendo que tenga K = 10. (4 puntos)

Respuesta 12

13) Un jugador no valorado hace la siguiente actuación en su primer torneo suizo valorado para la FIDE. Según los resultados conseguidos, ¿cuál será su valoración inicial de la FIDE? (3 puntos)

1	1726	0
2	1315	1
3	1424	½
4	1625	0
5	1502	1
6	1980	+
7	1628	½
8	1740	0

Respuesta 13

Sistema Suizo

14) En un torneo POR sistema suizo con 7 rondas, después de la sexta ronda tenemos el siguiente cuadro de puntuación que incluye a los jugadores con 3,5 puntos:

Nº de jugador	Historial de colores					
7	B	B	N	B	N	N
16	B	N	N	B	N	B
17	N	B	N	B	N	N
21	N	B	N	B	B	N
26	B	B	N	B	N	N
29	N	B	B	N	B	B
42	N	B	B	N	N	B
54	B	N	B	N	B	N
68	B	N	N	B	N	B

Tenga en cuenta que los emparejamientos 16-29, 17-42 y 26-54 han jugado en rondas anteriores, y ninguno de estos jugadores ha sido flotante ni ascendente ni descendente:

¿Cuáles son los emparejamientos de la séptima (última) ronda? (5 puntos)

Respuesta 14

15) En un torneo del sistema suizo hemos encontrado las siguientes parejas en un grupo de puntuación. El último paso es determinar los colores de los emparejamientos. Se muestra el historial de colores anterior. - significa que no se jugó una partida en esa ronda y por tanto, no tiene color. Anote los tres emparejamientos con el jugador que debe llevar las blancas primero. Explique el motivo de su decisión. (3 puntos)

a)

Nº	1	2	3	4	5
2	w	b	w	-	b
8	w	-	b	w	b

b)

Nº	1	2	3	4	5
5	-	b	w	b	w
10	w	b	-	b	w

c)

Nº	1	2	3	4	5
7	b	w	b	w	b
15	b	w	w	b	b

Respuesta 15

16) Después de tres rondas en un torneo del sistema suizo, solo cinco jugadores tienen tres puntos. Son los jugadores con números del 1 al 5. Ninguno de estos jugadores ha sido flotante descendente.

El jugador Nº 2 tiene preferencia a negras, todos los demás jugadores tienen preferencia a blancas. Suponemos que todas las preferencias tienen la misma fuerza. ¿Cuáles son los emparejamientos y qué jugador bajará flotando? (2 puntos)

Respuesta 16

Reglas de competición

17) Para cada uno de los siguientes ritmos de juego, indique si el ritmo está permitido para un torneo con jugadores valorados inferior a 2200 con dos partidas por día. Explicar el motivo.

> ***a) 40 movimientos en 90 minutos seguidos de 30 minutos para completar la partida. Sin incremento.***
>
> ***b) 30 movimientos en 90 minutos seguidos de 30 minutos para completar la partida con un incremento de 30 segundos desde el inicio.***
>
> ***c) 40 movimientos en 2 horas seguidos de 40 minutos para completar la partida con un incremento de 30 segundos desde el inicio.***

(3 puntos)

Respuesta 17

18) En un torneo de nueve rondas que se juegan dos rondas al día durante 4 días, las reglas del torneo con respecto a las apelaciones establecen que si un jugador desea presentar una apelación, debe hacerlo verbalmente y en el plazo de 24 horas. Dé dos razones por lo que estas condiciones no son satisfactorias.

(2 puntos)

Respuesta 18

Desempates

19) Haga el desempate de los jugadores por Sonneborn-Berger (4 puntos)

Country	Name	Rating	Maxime ...	Ian Nep...	Fabiano ...	Anish Gi...	Wang H...	Alexand...	Ding Lir...	Kirill Ale...	Score
	Maxime Vachier-Lagrave	2767		1	½	½	½	½	1	½	4½
	Ian Nepomniachtchi	2774	0		½	1	1	½	1	½	4½
	Fabiano Caruana	2842	½	½		½	½	½	0	1	3½
	Anish Giri	2763	½	0	½		½	½	½	1	3½
	Wang Hao	2762	½	0	½	½		½	1	½	3½
	Alexander Grischuk	2777	½	½	½	½	½		½	½	3½
	Ding Liren	2805	0	0	1	½	0	½		½	2½
	Kirill Alekseenko	2698	½	½	0	0	½	½	½		2½

Respuesta 19

20) Un jugador participa en un torneo por sistema suizo y obtiene 3.5 puntos contra 5 oponentes. Ganó la tercera ronda por incomparecencia del rival y perdió la cuarta por incomparecencia.

1) Jugador A 1: 0
2) Jugador B ½
3) Jugador C +: -, después de que el Jugador C fuera eliminado del torneo.
4) Jugador D -: +
5) Jugador E 1: 0

En la clasificación final, A y B tienen 2 puntos, C tiene 1,5 puntos, D tiene 4,5 puntos y E tiene 2,5 puntos.
D ganó la última partida.

¿Cuál es el Buchholz de ese jugador? ¡Haz una lista de los puntos que obtiene por cada oponente!

(3 puntos)

Respuesta 20

Anti trampas

21) En un Torneo Internacional, un jugador le dice al Árbitro que cree que su oponente está haciendo trampas. ¿Qué pasos debe seguir el árbitro? Explica tu respuesta. (4 puntos)

Respuesta 21

22) En un torneo por sistema suizo con un ritmo de juego de 25 minutos por jugador durante toda la partida, con un incremento de 10 segundos por jugada a partir de la jugada 1, el jugador con piezas negras informa al árbitro que su oponente tiene un teléfono móvil en el bolsillo, el oponente confirma que se olvidó de darle su móvil al árbitro antes de la partida. Sin embargo, el jugador de blancas afirma que, dado que las negras no pueden ganar la partida mediante ninguna serie de movimientos legales, el resultado debe ser de tablase.

¿Cuál será la decisión y acción del Árbitro? (2 puntos)

Respuesta 22

23) De acuerdo con el reglamento del torneo, los jugadores que lleven un reloj inteligente perderán su partida. El árbitro tenía dudas de si un jugador llevaba este tipo de reloj durante una partida, no estaba seguro porque la manga de su camisa lo cubría. Cuando la partida terminó por tablas acordadas, el árbitro inmediatamente comprobó que se trataba de un reloj inteligente. Declaró la partida perdida por ese jugador y cambió el resultado. El jugador argumentó que el resultado no debería haber sido cambiado y el Árbitro debería haber verificado la situación durante la partida. ¿Es correcta la decisión del árbitro?

(2 puntos)

Respuesta 23

Títulos de Árbitro

24) Un árbitro nacional tiene tres normas (válidas) para el título de árbitro FIDE. Fue árbitro en dos torneos internacionales por sistema suizo con 7 rondas cada uno y 76 y 88 participantes respectivamente. Además, asistió a un seminario de árbitro FIDE y aprobó el examen. Ahora está buscando un torneo para la próxima norma. ¿Cuáles son los requisitos de este torneo?

(2 puntos)

Respuesta 24

Respuestas

Respuesta 1

Negro gana (1). Es posible dar mate mediante una serie dejugadas legales, aunque sea poco probable (1).

Respuesta 2

El árbitro debe usar su mejor juicio (1) 8 o 9 minutos para el blanco y 11 o 12 minutos para el negro es razonable (1).

Respuesta 3

La partida comienza (1). El tiempo predeterminado se calcula a partir del inicio real de la ronda, no del horario anunciado (1).

Respuesta 4

El movimiento de las negras es ilegal (debido al jaque) (1) se restablecerá la posición anterior a la irregularidad (1). El árbitro añadirá dos minutos al reloj de las blancas (1). Al haber tocado la Dama las negras, deben hacer un movimiento legal con su dama, que debe ser Dd5 o De6 (1) para evitar el jaque.

Respuesta 5

Las blancas realizaron un movimiento ilegal y también hicieron su movimiento con dos manos, lo cual también es un movimiento ilegal (1). Dos movimientos ilegales en la misma jugada se considerarán como un movimiento ilegal (1). El peón se sustituirá por una reina del mismo color (1). El Árbitro agrega dos minutos al reloj del negro (1).

Respuesta 6

Una torre al revés no es un movimiento ilegal, pero cuenta como una torre (1), por lo que el mate es legal y las negras ganan la partida (1).

Respuesta 7

El ahogado termina la partida, por lo que después de 50. Rc6 la partida termina en tablas (1). El abandono no se puede aceptar (1).

Respuesta 8

El Árbitro verifica junto con los jugadores la reproducción de la partida en otro tablero, si esta posición ocurrió tres veces (1). Después de la comprobación, el Árbitro aceptará la reclamación de tablas, porque esta posición ocurrió 3 veces en las jugadas 26, 28 y 30 (tocándole mover al mismo jugador) (1).

Respuesta 9

El árbitro esperará hasta que se complete el siguiente movimiento. (1) Entonces, si todavía hay una posición ilegal en el tablero, declarará la partida tablas (1).

Respuesta 10

Regulaciones de títulos internacionales: Artículo 1.4.3 Federaciones de oponentes:

Deben incluirse al menos dos federaciones distintas a la del solicitante del título.
El jugador se enfrentó a jugadores de otras 6 federaciones.

Regulaciones de títulos internacionales: Artículo 1.4.4 Títulos de los oponentes:
Al menos el 50% de los oponentes serán titulares (TH) como en 0.31.
El jugador se enfrentó a 7 jugadores con título de 9 oponentes.
Para una norma de GM, al menos 1/3 con un mínimo de 3 de los oponentes (MO) deben ser GM.

El jugador jugo con 5 GM (2)
Para norma de GM, se eleva a 2200 para el jugador la valoración más baja.
Total = (2700 + 2393 + 2592 + 2345 + 2380 + 2450 + 2685 + 2200 + 2559)
Promedio = 22304/9 = 2478.2 (2)
Regulaciones de títulos internacionales: Artículo 1.72 Tablas: Para 9 rondas:
Necesita 6 puntos y obtuvo 6. Sí, consigue norma de GM (1).
En caso de que el candidato no suba el 2149 al 2200 y todos los demás argumentos sean correctos, el resultado será que el jugador no obtiene una norma de GM.
En este caso, se obtienen 4 puntos.

Respuesta 11

Requisitos de la norma IM: 3 federaciones; mínimo 50% titulado; mínimo 33% IM. (2)
Regulaciones de títulos internacionales: Artículo 1.4.6 Calificación de oponentes:
Para norma de IM, se eleva a 2050 el jugador con la valoración más baja.
Total = (2416 + 2201 + 2050 + 2256 + 2495 + 2302 + 2316 + 2634 + 2426)
Promedio = 21096/9 = 2344 (2)
Regulaciones de títulos internacionales: Artículo 1.72 Tablas: Para 9 rondas:
Necesita 6 puntos para la norma de mensajería instantánea.
Ya anotó 5,5 puntos.
Necesita ½ punto en la última ronda. (1)

Si el candidato no eleva el 1900 a 2050 y todos los demás argumentos son correctos, el resultado será que el jugador necesita una victoria para obtener una norma de IM.

En este caso, se obtienen 4 puntos.

Respuesta 12

[Utilice la tabla 8.1b]

B (2460) - S (2095): 1-0 [R (d) = 365, +0,10]

T (2254) - B (2460): 0-1 [R (d) = 206, +0,24]

B (2460) - U (2415): ½ [R (d) = 45, -0,06]

V (2488) - B (2460): 1-0 [R (d) = 28, -0,46]

W (2310) - B (2460): 0-1 [R (d) = 150, +0,30]

B (2460) - X (2570): ½ [R (d) = 110, +0,15]

Y (2673) - B (2460): ½ [R (d) = 213, +0,27]

(3 puntos, ½ punto de descuento por cada error)

ΔR = + 0.54, R (ch) = 10 X 0.54 = +5.40 puntos (1)

Respuesta 13

Las partidas no jugadas, no se tendrán en cuenta, por lo que eliminaremos la partida 6 (1). El jugador hizo 3 puntos de 7 partidas, que es el 43% y, por lo tanto, menos del 50%. La valoración media de los oponentes es de 1566 (1). Entonces usamos esta fórmula:

Ru = Ra + dp

Ru = 1566-50 = 1516 (1)

Respuesta 14

Blancas			Negras	
7				
			16	
17				
	21			
26				
				29
			42	
	54			
			68	

(2 puntos, resta ½ por cada color incorrecto)

Emparejamientos

7 contra 29 26 contra 16 17 contra 68 21 contra 42

(2 puntos)

Pero 17-42 ya se reprodujeron, así que intercambiar (transposición entre 42 y 68) (1pt)

7-29, 26-16, 17-68, 21-42, (½ de descuento por cada emparejamiento incorrecto)

54 queda como flotante descendente (clasificado más bajo del grupo de color mayoritario)

Si 68 se hizo flotar hacia abajo (incorrectamente) porque es el clasificado más bajo, entonces el emparejamiento sería:

7-29, 26-16, 17-54, 21-42 (Este emparejamiento sería de 2 puntos, 17-42 y 21-54 sería de 1 punto.

Un emparejamiento correcto, pero con los colores iniciales incorrectos valdría 2 puntos)

Respuesta 15

8-2 (0.5) otorgan la preferencia de color del jugador de mayor rango (0.5).

10-5 (0.5) alternan los colores según el historial en el que un jugador tenía blancas y el otro negras (0.5)

15-7 (0.5) Otorga la preferencia de color más fuerte (0.5).

Respuesta 16

Emparejamientos:

1-3

4-2

5 flotante descendente

Restar ½ punto por cada error.

Respuesta 17

a) Sí. Cada partida dura 4 horas, es decir, 8 horas al día. (1)

b) No. 30 movimientos no es un número aceptable de movimientos (debe ser 40). (1)

c) Cada partida dura 6 horas y 20 minutos, es decir, más de 12 horas por día.

Respuesta 18

24 horas significa que solo se podría jugar 1 ronda diaria y se juegan 2.

Es un período demasiado largo (1).

Si no está por escrito, el Comité de Apelaciones no está seguro de cuál es la reclamación / El jugador puede cambiar la reclamación (1)

Respuesta 19

Otorgue 0.5 puntos por cada línea.

	Maxim	Ian	Fabiano	Anish	Wang	Grischuk	Ding	Krill	SB	Rank
Maxim		4.5	1.75	1.75	1.75	1.75	2.5	1.25	15.25	1
Ian	0		1.75	3.5	3.5	1.75	2.5	1.25	14.25	2
Fabiano	2.25	2.25		1.75	1.75	1.75	0	2.5	12.25	3-4
Anish	2.25	0	1.75		1.75	1.75	1.25	2.5	11.25	5-6
Wang	2.25	0	1.75	1.75		1.75	2.5	1.25	11.25	5-6
Grischuk	2.25	2.25	1.75	1.75	1.75		1.25	1.25	12.25	3-4
Ding	0	0	3.5	1.75	0	1.75		1.25	8.25	8
Krill	2.25	2.25	0	0	1.75	1.75	1.25		9.75	7

Respuesta 20

Player A	Player B	Player C	Player D	Player E	Total BH
2	2	2.5 Virtual Opponent	4 Virtual Opponent	2.5	13

0.5 puntos para el número correcto de cada oponente y 0.5 puntos para la suma.

Respuesta 21

El jugador debe completar el formulario para registrar la acusación (o se da cuenta de que debe hacerlo después de la partida) / Establece por qué el jugador cree que el oponente está haciendo trampa (1). Observar y controlar la partida y el oponente (1); Observe cuándo / o si el oponente abandona el tablero (1); Posiblemente escanee o envíe pgn (1). Otras respuestas pueden valer una marca como máximo.

Respuesta 22

El resultado es 0-1 (1) porque en los casos de Juego Limpio, el jugador que tiene un dispositivo electrónico siempre perderá y el oponente gana (1). La razón es que el teléfono móvil ya estaba en el bolsillo durante la partida.

Respuesta 23

La decisión del Árbitro es correcta (1). El reloj podría haber sido usado durante la partida y por lo tanto se aplica la penalización (1). (Si el jugador hubiera estado usando un reloj ordinario, es posible que el jugador se hubiera sentido molesto si el Árbitro lo molestara para verificar).

Respuesta 24

Dado que sus dos primeros torneos son torneos suizos, necesita un torneo de un tipo diferente (Round Robin o Equipos) (1) o necesita ser árbitro en un evento internacional de ajedrez de la FIDE con al menos 100 participantes de al menos dos federaciones, donde el 30% de los jugadores están clasificados (1).

APENDICES

Ejemplo de cálculo de Valoración

En un torneo suizo a 9 rondas, un jugador con valoración FIDE de 2212 y menos de ***30*** partidas jugadas en su carrera ajedrecística jugó con los siguientes oponentes (con sus valoraciones) y obtuvo los siguientes resultados:

1.	(1926)	1
2.	(2011)	1
3.	(2318)	0
4.	(2067)	0.5
5.	(2219)	0.5
6.	(2585)	0
7.	(2659)	1
8.	(2464)	0.5
9.	(2652)	0.5

¿Cuál es su nueva valoración al final del torneo?
Para calcular la nueva valoración de un jugador ya valorado usamos la tabla 8.1b.
Calculamos la diferencia de valoración para cada oponente.

1. 2212-1926=286, resultado 1,	p(H)=0.84, ΔR=1-0.84 =	+0.16
2. 2212-2011=201, resultado 1,	p(H)=0.76, ΔR=1-0.76 =	+0.24
3. 2318-2212=106, resultado 0,	p(L)= 0.36, ΔR=0-0.36 =	-0.36
4. 2212-2067=145, resultado 0.5,	p(H)=0.69, ΔR=0.5-0.69 =	-0.19
5. 2219-2212=7, resultado 0.5,	p(L)= 0.49 , ΔR=0.5-0.49 =	+0.01
6. 2585-2212=373, resultado 0,	p(L)=0.10 , ΔR=0-0.10 =	-0.10
7. 2659-2212=447 consideramos máx. 400, resultado 1,	p(L)=0.08, ΔR =1-0.08=	+0.92
8. 2464-2212=252, resultado 0.5,	p(L)=0.19, ΔR=0.5-0.19=	+0.31
9. 2652-2212=440, consideramos máx. 400, resultado 0.5,	p(L)=0.08, ΔR=0.5-0.08=	+0.42

ΣdR= 0.16+0.24-0.36-0.19+0.01-0.10+0.92+0.31+0.42 = +1.41
Así que su cambio de valoración será: K x ΣΔR=40X 1.41 = +56.4

Su nueva valoración será: 2212 + 56.4 = 2268.4 ⍰ 2268

Directrices para comprobar si el resultado de un jugador es válido para norma de título:

En un torneo de 13 rondas, un jugador de Hungría jugó con los siguientes oponentes y está buscando una norma de GM:

1.	GM	Alfred	GER	2383	1
2.	GM	Bernhard	ENG	2508	0,5
3.		Christian	GER	2573	0
4.		David		AUT 2180	1
5.	GM	Evgeny	RUS	2598	1
6.	GM	Friedrich	GER	2568	0
7.		Georg	GER	2070	1
8.	IM	Herbert	GER	2483	1
9.		Igor	RUS	2497	1
10.		Konrad	GER	2561	0,5
11.	FM	Ludwig	GER	2440	1
12.	IM	Manfred	GER	2479	0,5
13.	GM	Norbert	GER	2492	0,5

Buscaremos el cuadro de 13 rondas

1.- La valoración media de los oponentes es 2449. Hay dos jugadores con valoración baja, David en la ronda 4 y Georg en la ronda 7. Según el artículo 1.4.6c a un jugador, el que tenga la valoración más baja, se le puede ajustar su valoración al umbral mínimo. Para una norma de GM es de 2200. Si subimos la valoración de Georg de 2070 a 2200, resulta una valoración media de 2459.

2.- Para norma de GM el jugador necesita 9 puntos (y una media de elo de oponentes entre 2459- 2489)

3.- Se comprueban los títulos de los oponentes (ver 1.45), al menos 1/3 deben ser GM.
Al menos un 50% de los oponentes deben tener título (TH), sin contar los CM y los WCM.
Hay 5 GM, 2 IM y 1 FM, con lo que 8 titulados es más del 50%.

4.- Se comprueban las federaciones de los oponentes – ver art. 1.43 y 1.44.
Al menos deberían incluirse dos federaciones distintas a las del aspirante a título y hay cuatro de dichas federaciones: GER, ENG, AUT y RUS.
Un máximo de 3/5 de los oponentes puede provenir de la federación del aspirante.
Un máximo de 2/3 de los oponentes puede provenir de una federación.
9 adversarios provienen de GER, pero solo 2/3 pueden provenir de una federación.
Por lo tanto, la condición de los extranjeros no se cumple.

5.- Se busca si son válidas algunas excepciones – ver artículos 1.4.2e y 1.4.3e.

1.4.3e La regla de extranjeros no es válida en torneos por sistema suizo en los que se incluyan al menos 20 jugadores que tengan valoración FIDE, no procedentes de la federación anfitriona, de al menos otras tres federaciones y que al menos 10 de ellos tengan el

título de GM, IM, WGM o WIM. Cuando se solicite el título, al menos una de las normas debe cumplir los requisitos normales de extranjeros.

1.4.2e Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya ganado, siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario.

Si se ignora la victoria contra Georg, obtenemos 8 puntos de 12 partidas, y la valoración media es 2480. Como ha obtenido el 67%, d_p = 125, y obtenemos una performance de 2605, suficiente para una norma de GM.

Además, el jugador tenía 5 GM y suficientes titulados. Los criterios de títulos se cumplen. 8 de los 12 oponentes proceden de Alemania, así que el criterio también se cumple.

Ahora tenemos una norma de GM válida.

Algunos ejemplos más cálculo de normas para título:

(1) En un torneo de 11 rondas, un jugador finalizó con el siguiente resultado:

- 9 puntos
- La media de los oponentes es 2376
- Jugó con 4 GM y 2 FM
- Sus oponentes peor valorados tenían 2140 (una victoria) y 2160 (unas tablas)

9 puntos, 4 GM y 6 titulados de 11 oponentes son suficientes para una norma de GM.
Para norma de GM, la valoración media de los oponentes es demasiado baja. Debería ser 2380 – ver cuadro ara 1 ronda
Siguiendo el artículo 1.4.6 se puede elevar la valoración de un jugador al umbral mínimo para norma de GM, que es 2200. Usando este ajuste, la valoración media de los oponentes es 2381 y la norma de GM es válida.

El artículo 1.4.1.f da otra posibilidad:

El jugador puede ignorar una partida contra cualquier oponente al que haya ganado, siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario.
Si ignoramos la partida contra el jugador con valoración de 2140, el jugador tendría 8 puntos de 10 y una valoración media de 2400. La norma de GM es válida.
Ahora tenemos que comprobar las federaciones de los oponentes (ver la tabla para 11 rondas). Solo 6 oponentes pueden proceder de la federación del jugador, solo 6 oponentes pueden proceder de una federación.

(2) En un torneo femenino, previsto a 9 rondas, una jugadora de Rusia tiene, después de 8 rondas, el siguiente resultado:

- 6 puntos.

- Valoración media de las oponentes es 2165.
- Jugó con 2 WGM, 1 WIM y 2 WFM
- 6 de sus oponentes procedían de Alemania y 2 de Inglaterra.

Para una norma de WGM, necesita 7 puntos y la valoración media de sus oponentes debe ser 2180 o mayor y 3 WGM. El número de tituladas ya es suficiente.
Hasta ahora ha tenido 6 oponentes de Alemania, que es el número máximo de jugadoras procedentes de una federación.
Para obtener esta norma de WGM en la última ronda necesita una tercera WGM que tenga una valoración de al menos 2300, que no sea de Alemania y debe vencer.

(3). Un jugador de Armenia, que tiene el título de MI, participa en un torneo de 9 rondas por sistema suizo. Después de 8 rondas, y antes de empezar la novena, pregunta al árbitro qué resultado tiene que hacer para conseguir norma de GM. El país, título, ELO y resultados de sus partidas son:

1. NOR	GM	2470	0
2. GEO	--	2150	1
3. GER	--	2410	1
4. ARM	IM	2570	0
5. GEO	--	2340	1
6. GEO	FM	2380	1
7. ARM	GM	2675	0,5
8. ENG	IM	2540	1
9. USA	GM	2695	???

(1). Comprobamos los requisitos para el título de GM:

(a). Partidas: Se habrán jugado 9 partidas (necesita al menos 9). Así que está bien.
(b). Titulados (TH): Tiene 6 TH en 9 oponentes. Es más que el 50%. Así que está bien
(c). Oponentes sin rating: Ninguno: 0 <2. Por lo tanto, está bien.
(d). Federaciones:
(i) un máximo 2/3 de una misma Fed.: 3 de 9 (GEO): 3/9 < 2/3. Entonces está bien.
(ii) como máximo 3/5 de la propia Fed: 2 de 9 (ARM)): 2/9 < 3/5. Entonces está bien.
(e). GMs: tiene 3 GMs (necesita al menos 3). Está bien.

(2). Calculamos la media de elo de los oponentes (Ra):

(a). En primer lugar, consideramos si hay que ajustar la valoración mínima (que es 2200 para una norma de GM), al oponente con la valoración más baja: 2. (GEO), -, 2150.
(b). Calculamos: Ra = 22280 / 9 = 2475.55; redondeado a 2476

(3). Usando las tablas 1.4.1 para 9 partidas y norma de GM:
Para una valoración media de oponentes Ra = 2476 el jugador necesita 6 puntos en 9 partidas para norma de GM. Ya tiene 5,5 puntos en 8 partidas. Por tanto, <u>necesita un empate</u> en la última ronda para conseguir la norma de GM.

Entrega de premios en metálico

Si dos o más jugadores finalizan un torneo empatados a puntos los organizadores tienen tres opciones para conceder los premios en metálico:

a. Compartir equitativamente los premios en metálico.
b. Conceder los premios en metálico según los sistemas de desempate.
c. Calcular los premios en metálico con el "sistema Hort", que es una combinación de "a" y "b".

En el "sistema Hort", el 50% del premio se concede de acuerdo con la clasificación usando los desempates. Se añade y se comparte la otra mitad del dinero del premio para todos los jugadores que tienen finalmente el mismo número de puntos.

Ejemplo: Los premios de un torneo son:

1º puesto: 10000 euros.

2º puesto: 5000 euros.

3º puesto: 3000 euros.

4º puesto: 2000 euros.

Los jugadores A, B, C y D terminan un torneo con 8 puntos cada uno. Sus puntuaciones Buchholz son:

A tiene 58 puntos de Buchholz.

B tiene 57 puntos de Buchholz.

C tiene 56 puntos de Buchholz.

D tiene 54 puntos de Buchholz.

Los premios en metálico para A, B, C y D – dependiendo del sistema usado – serán:

	Sistema a	*Sistema b*	*Sistema c*
A -	*5000 €*	*10000 €*	*5000 + 2500 = 7500 €*
B -	*5000 €*	*5000 €*	*2500 + 2500 = 5000 €*
C -	*5000 €*	*3000 €*	*1500 + 2500 = 4000 €*
D -	*5000 €*	*2000 €*	*1000 + 2500 = 3500 €*

Los organizadores deben decidir de antemano e informar a los jugadores antes del inicio del torneo qué sistema se usará para calcular los premios en metálico.

Además, en los sistemas “a” y “c”, los organizadores deben decidir e informar a los participantes cuántos jugadores tendrán el derecho a que les sean otorgados los premios en metálico, en caso de igualdad de puntos después de la última ronda.

Si se anuncia que en un torneo va a haber 10 premios en metálico y la clasificación final es:

Los jugadores de los puestos 1 al 4 tienen 8 puntos.

Los jugadores de los puestos 5 al 9 tienen 7.5 puntos.

Los jugadores de los puestos 10 al 20 tienen 7 puntos.

En tal caso, no es sensato compartir el dinero del puesto 10 entre 11 jugadores.

Para evitar este problema debería avisarse de antemano que los premios en metálico serán compartidos equitativamente o que se otorgarán mediante el sistema Hort a los jugadores clasificados entre los puestos 1 al 10.

El cálculo de los premios en metálico de hace mejor siendo dos personas independientes.
Estos podrían ser el tesorero y el árbitro principal.

Los premios por tramos son otro tipo de premio. Quizás mejor resultado de un jugador de tramo 2300-2399 y otro 2200-2299. No caigas en el error al escribir “elo inferior a 2400”, “elo inferior a 2300”. En ese caso, el jugador de elo inferior a 2300 podría ganar ambos premios. Un buen método para otorgar estos premios es no basarse solo en los puntos o en la performance del torneo.
La mayor subida de elo se mide con W-We. Siendo W los puntos obtenidos, We la expectativa de puntos frente de la valoración media de sus rivales.
Esto sistema tiene la ventaja de que apenas se producen empates. En un torneo suizo, es posible que un jugador de menor puntuación realice una actuación superior y obtenga una mayor subida de Elo.

Comprobación manual de emparejamientos

Usando los datos de un torneo aleatorio
Lista de verificación de emparejamientos de la ronda 6
El programa de emparejamiento utilizado es Swiss Manager
Explicaciones de las columnas utilizadas para la verificación: Rk = nº ranking

Color =	colores en rondas anteriores
w =	blanco
- =	negro
C =	color en la próxima ronda
D =	color esperado
p =	dirección del flotante en la penúltima ronda
l =	dirección del flotante en la última ronda
Cd =	diferencia de color
Sc =	mismo color dos rondas seguidas

Checklist for Round 6

Rk.	SNo.		Name	Rtg.	Pts	Color	C	D	p	l	Cd	Sc	Opponents	
1	36		Kouskoutis Georgios-	2314	4½	-w--w		W			-1	1	4,9,12,35,80	0
2	1	IM	Martirosyan Haik M.	2570	4	w-w--		W		+	-1	-2	10,18,37,46,62	0
3	2	GM	Deac Bogdan-Daniel	2559	4	-w--w		W	+		-1	1	6,8,19,32,39	0
4	3	IM	Santos Ruiz Miguel	2505	4	w-w-w		-	+		1	1	1,22,26,44,46	0
5	6	IM	Thybo Jesper Sonderg	2466	4	-w-w-		W			-1	-1	17,25,27,47,56	0
6	8	IM	Morozov Nichita	2461	4	-w-w-		W			-1	-1	3,16,27,30,42	0
7	12	FM	Janik Igor	2418	4	-w-w-		W			-1	-1	27,34,54,57,59	0
8	63		Yayloyan Konstantin	2142	4	w--w-		W	-		-1	-1	3,21,24,53,54	0
9	4	FM	Sorokin Aleksey	2486	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,10,17,41,79	0
10	7	IM	Livaic Leon	2461	3½	w-w-w		-		-	1	1	2,9,40,43,58	0
11	9	IM	Plenca Jadranko	2440	3½	w-w-w		-			1	1	15,28,31,44,53	0
12	10	FM	Vykouk Jan	2440	3½	-w-w-		W			-1	-1	1,32,42,45,72	0
13	11	IM	Costachi Mihnea	2418	3½	w-w-w		-			1	1	40,44,57,58,67	0
14	16	FM	Haria Ravi	2398	3½	-w-w-		W			-1	-1	17,34,45,51,60	0
15	18	FM	Tica Sven	2389	3½	-w-w-		W			-1	-1	11,27,34,56,61	0
16	21	IM	Sousa Andre Ventura	2386	3½	w-w-w		-			1	1	6,18,29,49,68	0
17	33		Radovic Janko	2330	3½	w-w-w		-			1	1	5,9,14,24,73	0
18	44	FM	Lazov Toni	2289	3½	-w-w-		W			-1	-1	2,16,22,23,41	0
19	45	FM	Askerov Marat	2281	3½	w-w-w		-			1	1	3,26,38,40,69	0
20	13		Drygalov Sergey	2415	3	w-ww-		-	+		1	-1	28,29,33,44,47	0
21	15	FM	Warmerdam Max	2399	3	w-w-w		-			1	1	8,26,33,48,67	0
22	17	FM	Haldorsen Benjamin	2397	3	w-w--		W			-1	-2	4,18,28,29,49	0
23	19	FM	Tomczak Mikolaj	2387	3	w-w-w		-			1	1	18,32,48,50,67	0
24	20		Stauskas Lukas	2387	3	-w-w-		W			-1	-1	8,17,30,57,63	0
25	23	FM	Haug Johannes	2379	3	w-w-w		-			1	1	5,48,50,58,62	0
26	32	FM	Tokranovs Dmitrijs	2334	3	-w-w-		W			-1	-1	4,19,21,59,72	0
27	39		Akhvlediani Irakli	2303	3	w-w-w		-			1	1	5,6,7,15,81	0
28	40	FM	Lopez Mulet Inigo	2302	3	-w-w-		W			-1	-1	11,20,22,60,76	0
29	42	FM	Dobrovoljc Vid	2293	3	-w-ww		-			1	2	16,20,22,35,77	0
30	51		Vasiesiu Victor	2267	3	w-w-w		-			1	1	6,24,53,81,83	0
31	52	FM	Karayev Kanan	2266	3	-w-w-		W			-1	-1	11,54,65,72,75	0
32	53		Friedland Moshe	2264	3	w-ww-		-			1	-1	3,12,23,52,66	0
33	56	FM	Jogstad Martin	2259	3	-w-w-		W			-1	-1	20,21,55,74,76	0
34	57	FM	Sevgi Volkan	2240	3	w-w-w		-			1	1	7,14,15,36,38	0
35	5	IM	Dragnev Valentin	2483	2½	w-w-w		-			1	1	1,29,57,64,67	0
36	14	FM	Dolana Andrei-Theodo	2403	2½	-w-w-		W	+		-1	-1	34,47,51,61,72	0
37	22	FM	O`donnell Conor	2383	2½	-w-w-		W			-1	-1	2,47,51,59,71	0
38	24	FM	Flick Antoine	2371	2½	-w-ww		-		+	1	2	19,34,60,63,64	0
39	28	IM	Perez Garcia Alejand	2361	2½	-ww-w		-			1	1	3,49,51,68,71	0
40	30	FM	Lagunow Raphael	2357	2½	-w-w-		W			-1	-1	10,13,19,65,74	0

Ejemplo de hoja de control de tiempo

games started at:			Check at:				games started at:			Check at:		
board	Time 1	Time 2	+	move	dif		board	Time 1	Time 2	+	move	dif

Explicación

Ejemplo: Las partidas se juegan con un control de: 90’ / 40 movimientos + 30 minutos / resto de la partida + 30 segundos por jugada

Las partidas empezaron a las 18:00 y a las 18:30, revisamos los relojes

La partida empezó a las 18:00, por lo cual 90 + 90 = 180 minutos

Han pasado 30 minutos desde el comienzo de la partida: 180-30 = 150

games started at:		18:00	check at:		18:30
board	Time 1	Time 2	+	move	dif
1	80	85	165	15	150
2	90	70	160	10	150
3	87	79	166	16	150
4	65	90	155	5	150

En la columna Board, poner el numero de tablero

En la columna time 1 poner en minutos el tiempo del jugador de blancas

En la columna time 2 poner en minutos el tiempo del jugador de negras

En la columna +, poner la suma de los tiempos de blancas + negras

En la columna “move” ponemos el último movimiento de la partida

En la columna “dif” ponemos la diferencia de la comuna + menos la columna “move”

Dif, debería ser igual a: tiempo inicial, menos tiempo consumido de la ronda (ej. 90+90-30 = 150
Si encontramos un valor diferente de +- 2, debemos verificar el reloj

- Si los jugadores se olvidaron de presionar el reloj en alguna jugada

- Si la configuración del reloj es correcta

- Si hay algún reloj que funciona mal

FORMULARIOS DE SOLICITUD

IA1 Impreso para norma de Árbitro Internacional

International Arbiter Norm Report Form **IA1**

Last Name:	**First Name:**
FIDE ID Number:	**Federation:**
Federation of event:	Name of event:
Dates:	Venue:
System:	Number of rounds:
Number of players:	Number of FIDE Rated players:
Number of federations represented:	Number of titled players:
Time control:	

Recommendation: (please tick the appropriate box).
☐The Arbiter's performance was of the required standard for an International Arbiter.
☐The Arbiter still needs to gain more experience.

Name:	Signature:	
Position:	Federation:	Date:
Name and position of Authenticating Federation official:		
Signature:		Date:

The organizer is responsible for providing the above certificate to each Arbiter who in the opinion of the Chief Arbiter has qualified for an International Arbiter norm and who requests it before the end of the tournament. The Chief Arbiter is responsible for providing the signed certificate to the organising federation for authentication.

When applying for the IA title, the applicant's federation must attach a copy of any appeals decisions.

Application for award of the title of International Arbiter **IA2**

The _____ federation herewith applies for the title of International Arbiter for

Last Name:	**First Name:**
FIDE ID Number:	**Federation:**

The candidate possesses a sufficient knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be observed in chess competitions at the level required of the International Arbiter.

He (She) speaks at least one of the following languages (please tick the appropriate boxes):
☐English
☐Arabic ☐French ☐German ☐Portuguese ☐Russian ☐Spanish

The candidate has worked as an Arbiter in the following four competitions (which must be of at least two different systems and be signed by at least two different chief arbiters).

1. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

2. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

3. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

4. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

In his (her) activity as an Arbiter s/he has shown at all times absolute objectivity.

This application must be submitted not later than the second FIDE Congress after the date of the latest event listed.
The undersigned encloses for each competition an International Arbiter Norm Report Form (IA1) signed in accordance with the published FIDE Arbiters' Title regulations.

Name of Federation official _____ Date_____

Signature_____

Application for IA Classification Upgrade IA3

The _____ federation herewith applies for the upgrade of International Arbiter Classification for:

Last Name:	**First Name:**
FIDE ID Number:	**Federation:**

Upgrade (from current to targeted category): ☐ D to C ☐ C to B ☐ B to A

Date of award of the current category: _____

This application contains: ☐ 2 tournaments of the targeted level
☐ 1 tournament of the targeted level + 3 of the current level

The candidate has worked as Chief or Deputy Chief Arbiter in the following competitions with positive evaluation:

Events of the targeted level

1. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
Targeted category: ☐A ☐B ☐C	Role: ☐Chief ☐Deputy

2. Event :	
Tournament link* (or FRS event code):	
Targeted category: ☐A ☐B ☐C	Role: ☐Chief ☐Deputy

Events of the current level

1. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
Current category: ☐B ☐C ☐D	Role: ☐Chief ☐Deputy

2. Event :	
Tournament link* (or FRS event code):	
Current category: ☐B ☐C ☐D	Role: ☐Chief ☐Deputy

3. Event :	
Tournament link* (or FRS event code):	
Current category: ☐B ☐C ☐D	Role: ☐Chief ☐Deputy

This application must be submitted to the Arbiters' Commission by the federation of the applicant.

Name of Federation official _____ Date_____

Signature_____

FA1 Impreso para norma de Árbitro Fide

FIDE Arbiter Norm Report Form FA1

Last Name:	**First Name:**
FIDE ID Number:	**Federation:**
Federation of event:	Name of event:
Dates:	Venue:
System:	Number of rounds:
Number of players:	Number of FIDE Rated players:
Number of federations represented:	Number of titled players:
Time control:	

Recommendation: (please tick the appropriate box).

☐The Arbiter's performance was of the required standard for a FIDE Arbiter.

☐The Arbiter still needs to gain more experience.

Name:	Signature:	
Position:	Federation:	Date:
Name and position of the Authenticating Federation official:		
Signature		Date

The organizer is responsible for providing the above certificate to each Arbiter who in the opinion of the Chief Arbiter has qualified for a FIDE Arbiter norm and who requests it before the end of the tournament. The Chief Arbiter is responsible for providing the signed certificate to the organising federation for authentication.

When applying for the FA title, the applicant's federation must attach a copy of any appeals decisions.

Application for award of the title of FIDE Arbiter FA2

The _____ federation herewith applies for the title of FIDE Arbiter for

Last Name:	**First Name:**
FIDE ID Number:	**Federation:**

The candidate possesses a sufficient knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be observed in chess competitions at the level required of the FIDE Arbiter.

He (She) speaks at least one of the following languages (please tick the appropriate boxes):
☐English
☐Arabic ☐French ☐German ☐Portuguese ☐Russian ☐Spanish

The candidate has successfully passed an exam during a FIDE Arbiter Seminar.

FIDE Arbiter Seminar:	
Organizing Federation:	Dates:

The candidate has worked as an Arbiter in the following three competitions (which must be of at least of two different systems).

1. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

2. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

3. Event:	
Tournament link* (or FRS event code):	
System**: ☐SS ☐RR ☐DR ☐KO ☐Other ☐TM	Exception if any***:

In his (her) activity as an Arbiter s/he has shown at all times absolute objectivity.

This application must be submitted not later than the second FIDE Congress after the date of the latest event listed.
The undersigned encloses for each competition a FIDE Arbiter Norm Report Form (FA1) signed in accordance with the published FIDE Arbiters' Title regulations.

Name of Federation official _____ Date_____

Signature_____

APR Norma de Fide Lecturer

FIDE Lecturer Active Participation Report (APR)

This form shall be completed by the main Lecturer at an FA Seminar in respect of any Assistant Lecturer who is seeking lecturer accreditation and submitted to the FIDE Arbiters' Commission as part of the Lecturer's report for the seminar.

Name of Assistant ..... FIN .....

Please indicate the topic(s) presented and attendance at the seminar.

Total hours on Lectures (exc. exam)		Hours presented by Assistant	

Topic	Presented by Assistant	Assistant Contributed*	Assistant Present
Laws of Chess	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Swiss Pairing	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Types of Tournament	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Tie Breaks	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Titles and Ratings	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Arbiter Titles	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Fair Play	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Clocks	Yes/No	Yes/no	Yes/No
Exam Marking	Yes/No	Yes/no	Yes/No

* This could be checking pairings, norm calculations, etc with candidates or answering questions from the participants.

For each topic presented by the Assistant please complete the following.

4= Very Competent; 3 = Good; 2 = Acceptable; 1 = Improvement needed

Topic:	4	3	2	1	Comment
Preparation					
Presentation/delivery					
Timing					
Ensuring participant engagement					

General Evaluation	4	3	2	1	Comment
Time Keeping					
Appearance					
Interaction with Lecturer					
Interaction with Participants					
General Confidence					
General Preparation					

Additional Comments

FL2 Solicitud de Fide Lecturer

Application for award of the title of FIDE Lecturer **FL2**

The _____ federation herewith applies for the title of FIDE Lecturer for

last name:	first name:	code (if any):
date of birth:	place of birth:	Federation:
Address:		
Tel:	e-mail address:	

The candidate possesses an exact knowledge of the Laws of Chess and other FIDE regulations to be able to hold FA Seminars.
He (She) speaks the following languages (this must include sufficient knowledge of at least one official FIDE Language)

_____

The candidate has worked as an Assistant Lecturer in the following three seminars (The application must also be submitted not later than the second FIDE Congress after the date of the latest seminar listed). The undersigned encloses, for each seminar, a FIDE Arbiter Norm Report Form (FL1), which is signed by an appropriate qualified lecturer.

1. Event:	Dates:
Location:	Link to Published seminar:

2. Event:	Dates:
Location:	Link to Published seminar:

3. Event:	Dates:
Location:	Link to Published seminar:

4. Event:	Dates:
Location:	Link to Published seminar:

In his (her) activity as an Assistant Lecturer he/she has shown at all times absolute objectivity when delivering topics for a Seminar.

Name of Federation official _____ date_____
Signature_____

IT1 Certificado de norma de jugador

Certificate of Title Result

IT 1

Grandmaster

Name: _____ First name: _____ Sex: ____

ID-number _____ Federation: _____

Date of birth: _____ Place of birth: _____

Event: _____ Start: _____ Close: _____

Chief or supervising arbiter: _____ number of rounds: 9

number players not from title applicant's federatio 9 number of rated opponents 9

number players from host federatior 5 Total number titled opponents 7

Where applying 1.43e:

number of federations 36 number of rated players not from host federation: 87

number of players not from host federation holding GM, IM, WGM, WIM titles 47

Special remarks: _____

Rd	Opponents	ID	Fed	rating	rat. acc. 1.46c / e	title	score
1	LALLANA, Daniel	117129	ARG	1940	-	CM	+
2	ROCHE SIMON, Manuel Angel	2216566	ESP	2122	2200		1
3	CLAROS EGEA, Christian	2260468	ESP	2230			1
4	ILLESCAS CORDOBA, Miguel	2200015	ESP	2613		GM	½
5	ARIZMENDI MARTINEZ, Julen L	2205092	ESP	2580		GM	1
6	GEORGIEV, Kiril	2900017	BUL	2636		GM	½
7	VAZQUEZ IGARZA, Renier	3503054	ESP	2571		GM	½
8	KHARITONOV, Alexandr	4135202	RUS	2538		GM	½
9	GOLOD, Vitali	2804140	ISR	2578		GM	½
10	STEINGRIMSSON, Hedinn	2300117	ISL	2557		GM	½

R(a) = **2500** Rp = **2625** Total score: **6** d(p) 125

acc.1.46c / 1.46e

_____

Arbiters signature

Federation confirming the result: Date: _____

Name of federation official: . _____ Signature _____

Note: Unrated = 1000, but see 1.46c. Score = 1, 1/2, 0

The organizer must provide this certificate to: each player who has achieved a title result, to the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.

IT2 Formulario de solicitud para la concesión del título de jugador

TITLE APPLICATION **IT2**

The following federation _____ hereby applies for the title of:
Grandmaster (minimum level 2500) _____ International Master (2400) _____
Woman Grandmaster (2300) _____ Woman International Master (2200) _____
To be awarded to:

family name:		first name:
FIDE ID Number:	FED	
date necessary rating gained:		level of highest rating:

Titles can be awarded conditional on reaching the required rating at a later date (see Title Regulations 1.50c for the procedure to be followed in this case).
Herewith certificates (IT1s) and cross-tables for the following norms

1. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted: (if not all)	
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs rated unrated	

2. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted: (if not all)	
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

3. name of event:	location:
dates:	tournament system:
average rating of opponents:	total number of games played:
points required:	points scored:
number of games to be counted: (if not all)	
(after dropping games): points required:	points scored:
number from host federation:	number not from own federation:
number of opponents: total titled ___ GMs ___ IMs ___ FMs ___ WGMs ___ WIMs ___ WFMs ___ rated ___ unrated ___	

Attach another form IT2 if there are more supporting norms.

total number of games _____ (minimum **27**) special comments_____

_____

name of Federation official _____ date_____

signature _____

PRIVACY NOTICE: this form contains personal data, please check FIDE Privacy policy at www.fide.com/privacy.

IT3 Impreso de información de torneo

TOURNAMENT REPORT FORM **IT3**

Federation	Name of Tournament		
Country and Place of Tournament		Starting date	Ending date

Organizer of the Tournament

Contact Information (Address, phone, fax, E-mail) of the person responsible for information:

Number of Rounds	Schedule (number of rounds/day)	Rate(s) of play

Tournament Type	Pairing System of a Swiss System Tournaments	**FIDE**
Sistema Suizo	Manual O Person responsible	
	Computerized **X** Program used	

Special Remarks (exception in pairing, restart option, ...)

Type	Number	Number of Feds	Host Fed. players	Other Fed players	Type	Number	Number of Feds	Host Fed. players	Other Fed players
Rated	411	37	324	87	Unrated	17	2	16	1
GM	36	17	10	26	WGM	5	5	0	5
IM	25	13	12	13	WIM	5	3	2	3
FM	21	5	17	4	WFM	2	1	2	0

Chief Arbiter and contact information for Chief Arbiter (Address, phone, fax, E-mail):

1st Deputy Chief Arbiter
If more than 20 players
2nd Deputy Chief Arbiter
If more than 70 players
3rd Deputy Chief Arbiter
If more than 120 players
4th Deputy Chief Arbiter
If more than 170 players
5th Deputy Chief Arbiter
If more than 220 players
6th Deputy Chief Arbiter

The organizer must provide this report form to each arbiter who has achieved a norm, his/her federation, the organizing federation and the FIDE Secretariat

The organizer must provide this report form to each arbiter who has achieved a norm, his/her federation, the organizing federation and the FIDE Secretariat. PRIVACY NOTICE: Chief Organizer's and Chief Arbiter's email address is required only for institutional purposes and will be displayed on FIDE website. Please, refer to FIDE Data Protection Policy published in FIDE at https://www.fide.com/privacy

Formulario anti trampas de informe de torneo

Fédération International des Échecs — World Chess Federation

Fair Play Commission – Tournament Complaint Form

Please fill in, scan and return to fairplay@fide.com in pdf format.

Complainant:[1] _____ Federation: _____

Physical address: _____

E-mail address: _____

Telephone number: _____

Respondent:[1] _____ Federation: _____

Physical address: _____

E-mail address: _____

Telephone number: _____

Brief description of facts:[2] _____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Attachments:[3] _____

_____

PRIVACY NOTICE: by signing and submitting this form you confirm you have read and properly understood FIDE privacy policy available on the next page and you agree this form to be published on FIDE website and / or processed according to anticheating relevant regulations and FPC internal rules.

Date: _____

Complainant Signature _____

1 Please include FIDE ID if applicable.

2 Please provide a brief account of why you thing AC regulations have been breached by the respondent. Also provide exact details of the event(s) at which the alleged breach took part and the name of the Chief Organizer and Chief Arbiter(s). You are recommended to provide a full description as a separate attachment to your own benefit.

3 Please list all the attachments that form part of your complaint. Please provide attachments in PDF format. Chess files should be provided in pgn format.

According the FIDE Data Protection Policy and relevant Swiss Laws and International Rules and regulations, you are informed of the following:

1. DATA CONTROLLER, REPRESENTATIVE, DPO, DATA PROTECTION COMMITTEE

Data Controller:

FIDE – Federation Internationale des Echecs, whose legal seat is Avenue de Rhodanie 54 – 1007 Lausanne, Switzerland.
Current legal representative is its President Mr. Arkady Dvorkovich.
As per decision Q2PB/2019/11 FIDE designated the following officials:

Data Protection Committee:

Mr Willy Iclicki (BEL): Data Protection Officer;
Mr Marco Biagioli (ITA): Data Protection Legal Advisor;
Mr Vladimir Kukaev (RUS): Data Protection Technical Advisor.

Data Protection Representative for the European Union:

Mr Willy Iclicki (BEL).

Data Protection Officer:

Mr Willy Iclicki (BEL).

2. CONTACTS

Data Protection Representative for the European Union and Data Protection Officer:
Mr Willy Iclicki (BEL) whose seat inside the European Union is Avenue du Globe 55 – Box 20 – 1190 Brussels, Belgium.
E-mail: privacy@FIDE.com
Data Protection Committee:
E-mail: privacy@FIDE.com

3. PURPOSE OF DATA COLLECTION

FIDE collects the data required in this form in order to process your complaint and set up the proper investigations.
Data will be treated with automatic and manual processes in electronic archives and online repositories.

4. LEGAL BASIS

Data are collected and processed by your explicit request to FPC to investigate on your complaint, which you confirm by signing this form.

5. DATA COLLECTING ACTIVITY AND REFUSAL

Data collection is necessary in order to examine your complaint. In case of refusal to let your data, as indicated above, be processed by FIDE, the complaint will be diregarded.

6. FORMAT OF STORAGE

Your data are stored electronically and in paper.
The electronic data archives are stored in FIDE servers, which are located in Germany and Russia, and relevant Commissions' own databases.
Safety measures as described in point nr. 16 protects the electronic archives.
The paper archive is stored in Lausanne, at the FIDE main office, in classified files in closed rooms.

7. LEVEL OF DATA PUBLICATION

This application form will be published on FIDE website according to FIDE title regulation which can be found in FIDE Handbook.

8. PROFILE

FIDE profiles data of this application in order to make statistical outputs and mathematical investigations.

9. DURATION

FIDE stores data without any term: your personal data will be stored until your decision them to be deleted, duly communicated as per FIDE Data Protection Policy point nr. 18.

10. DATA TRANSFER

Your personal data are stored and protected in FIDE servers which are located in Germany and relevant Commissions' own database. Backup copies are also stored in FIDE server in Russia. Your personal data can be transferred:

- To any National Federation with restriction to data of their own individuals;
- To any FIDE internal body, committee or commission, and the members of them with no restrictions, officials and organs;
- Developers of FIDE website only in order to test and improve FIDE website functionalities;

Due to the fact data can be transferred to any internal body, committee or commission, officials and organs, they can be sent in any country whose members are included in FIDE directory.

11. DISCLOSURE

FIDE is not disclosing data to any kind of company, body or individual for commercial purposes, nor it is profiling anyone for such goals.

12. DATA SECURITY

FIDE electronic archives are password protected and has password restore utility.
FIDE webserver is protected from attack blocking (URL injections, DDos attacks) and performs regular security audits for vulnerabilities.
Backups of main database are done daily and stored on remote machines, which are located in Russia and Germany.

13. YOUR RIGHTS

You have anytime the right to:

A. Check the existence of your data in FIDE databases;
B. Request from FIDE access to and rectification or erasure of personal data or restriction of processing concerning the data subject and to object to processing as well as the right to data portability;
C. Withdraw consent at any time, without affecting the lawfulness of processing based on consent before its withdrawal;
D. Lodge a complaint with a supervisory authority;
E. Know the existence of automated decision-making, including profiling, and, at least in those cases, meaningful information about the logic involved, as well as the significance and the envisaged consequences of such processing for the data subject.

- Actions under point A can be performed directly by any individual by checking in FRS from the public access in FIDE website.
- Actions under point B and C shall come through a National Federation. In case a National Federation is refusing to perform such actions or is not performing them in a deadline of 30 days, they can be taken directly by sending a signed letter to FIDE DPO at the abovementioned address, enclosing a copy of an official identity document and a valid email address. FIDE Administration will notify the request by email and will proceed upon your confirmation.
- Action under point D shall be taken according to any supervisory authority's own procedure (please refer to: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=lt
- Actions under E and F can be taken directly by sending an email to privacy@FIDE.com, enclosing a copy of an official identity document and a valid email address.

DO YOU AGREE WITH THE ABOVEMENTIONED POLICY AND FIDE DATA PROTECTION POLICY (tick as appropriate)? (YES) (NO)

DATE _____ SIGNATURE _____

Fédération International des Échecs World Chess Federation

Anti-Cheating Commission – -Tournament Complaint Form

ANEXO A-INFORME DEL TORNEO				
Federación				
Nombre del torneo				
Lugar	Comienzo		Final	
Organizador Principal				
Arbitro Principal				
Nombre del denunciante (1)(incluir ID Fide)				
Datos del jugador demandado (2)				
nombre		país	titulo	elo
Breve descripción de los hechos (3)				
Archivos (4)				
firma del denunciante		firma del arbitro		
fecha				

1 por favor, Incluir Fide ID si tiene.
2 por favor, incluir Fide ID.
3 relatar brevemente porque las normas de AC han sido violadas por el demandado. También proporcionan datos exactos del evento(s) donde ocurrió la violación alegada y el nombre del organizador y del árbitro principal. Se recomienda adjuntar una completa descripción en documento adjunto para su propio beneficio

1 Por favor haga una lista de todos los archivos adjuntos que forman parte de su queja. Sírvanse proporcionar datos adjuntos en formato PDF. Los archivos de las partidas deben estar en formato pgn.

1. RESPONSABLE, REPRESENTANTE, DPO, COMITÉ DE PROTECCIÓN DE DATOS

Controlador de datos:

FIDE - Federation Internationale des Echecs, cuya sede legal es Avenue de Rhodanie 54 - 1007 Lausanne, Suiza.
El representante legal actual es su presidente, el Sr. Arkady Dvorkovich.
De acuerdo con la decisión Q2PB / 2019/11, la FIDE designó a los siguientes oficiales:
Comité de Protección de Datos:
Sr. Willy Iclicki (BEL): delegado de protección de datos;
Sr. Marco Biagioli (ITA): Asesor Legal de Protección de Datos;
Vladimir Kukaev (RUS): Asesor técnico de protección de datos.
Representante de protección de datos para la Unión Europea:
Sr. Willy Iclicki (BEL).
Delegado de protección de datos:
Sr. Willy Iclicki (BEL).

2. CONTACTOS

Representante de Protección de Datos para la Unión Europea y Delegado de Protección de Datos:
Sr. Willy Iclicki (BEL), cuya sede dentro de la Unión Europea es Avenue du Globe 55 - Box 20-1190 Bruselas, Bélgica.
Correo electrónico: privacy@FIDE.com
Comité de Protección de Datos:
Correo electrónico: privacy@FIDE.com

3. FINALIDAD DE LA RECOPILACIÓN DE DATOS

La FIDE recopila los datos requeridos en este formulario para procesar su queja y establecer las investigaciones oportunas.
Los datos serán tratados con procesos automáticos y manuales en archivos electrónicos y almacenamiento en línea.

4. FUNDAMENTO JURÍDICO

Los datos se recopilan y procesan mediante su solicitud explícita a la Comisión de Juego LImpio para investigar su queja, que confirma al firmar este formulario.

5. ACTIVIDAD DE RECOPILACIÓN DE DATOS Y RECHAZO

La recopilación de datos es necesaria para estudiar su queja. En caso de negativa a permitir que sus datos, como se indicó anteriormente, sean tratados por FIDE, La reclamación será archivada.

6. FORMATO DE ALMACENAMIENTO

Sus datos se almacenan electrónicamente y en papel.
Los archivos de datos electrónicos se almacenan en servidores de la FIDE, que se encuentran en Alemania y Rusia, y en las propias bases de datos de las Comisiones pertinentes.
Medidas de seguridad como se describe en el punto nº 16 protegen los archivos electrónicos.
El archivo de papel se almacena en Lausana, en la oficina principal de la FIDE, en archivos clasificados en salas cerradas.

7. NIVEL DE PUBLICACIÓN DE DATOS

Este formulario de solicitud se publicará en el sitio web de la FIDE de acuerdo con la regulación de títulos de la FIDE que se puede encontrar en el Manual de la FIDE.

8. PERFIL

La FIDE selecciona los datos de esta aplicación para realizar resultados estadísticos e investigaciones matemáticas.

9. DURACIÓN

La FIDE almacena los datos sin plazo alguno: sus datos personales serán almacenados hasta su decisión de eliminarlos, debidamente comunicados según Datos FIDE. Póliza de protección punto nr. 18.

10. TRANSFERENCIA DE DATOS

Sus datos personales se almacenan y protegen en servidores de la FIDE que se encuentran en Alemania y en la propia base de datos de las comisiones pertinentes. Copias de respaldo también se almacenan en el servidor FIDE en Rusia. Sus datos personales pueden ser transferidos:
- A cualquier Federación Nacional con restricción de datos de sus propios individuos;
- A cualquier órgano interno, comité o comisión de la FIDE, y sus integrantes sin restricciones, funcionarios y órganos;
- Desarrolladores del sitio web de la FIDE solo para probar y mejorar las funcionalidades del sitio web de la FIDE;

Debido a que los datos pueden ser transferidos a cualquier organismo interno, comité o comisión, funcionarios y órganos, pueden ser enviados en cualquier país cuyos miembros están incluidos en el directorio de la FIDE.

11. DIVULGACIÓN

La FIDE no está divulgando datos a ningún tipo de empresa, organismo o individuo con fines comerciales, ni está seleccionando a nadie para tales objetivos.

12. SEGURIDAD DE LOS DATOS

Los archivos electrónicos FIDE están protegidos con contraseña y tienen una utilidad de restauración de contraseña.
El servidor web FIDE está protegido contra el bloqueo de ataques (inyecciones de URL, ataques DDos) y realiza auditorías de seguridad periódicas para detectar vulnerabilidades.
Las copias de seguridad de la base de datos principal se realizan a diario y se almacenan en máquinas remotas, que se encuentran en Rusia y Alemania.

13. SUS DERECHOS

En cualquier momento tiene derecho a:
A. Verificar la existencia de sus datos en las bases de datos de la FIDE;
B. Solicitar a la FIDE el acceso y rectificación o supresión de datos personales o la restricción del procesamiento en relación con el interesado y oponerse al procesamiento, así como el derecho a la portabilidad de datos;

C. Retirar el consentimiento en cualquier momento, sin afectar la legalidad del procesamiento basado en el consentimiento antes de su retiro;
D. Presentar una queja ante una autoridad superior;
E. Conocer la existencia de toma de decisiones automatizada, incluida la elaboración de perfiles y, al menos en esos casos, información significativa sobre el sistema utilizado, así como la importancia y las consecuencias previstas de dicho tratamiento para el interesado.
- Las acciones bajo el punto A pueden ser realizadas directamente por cualquier individuo al verificar FRS desde el acceso público en el sitio web de la FIDE.
- Las acciones bajo los puntos B y C se realizarán a través de una Federación Nacional. En caso de que una Federación Nacional se niegue a realizar tales acciones o no esté realizándolos en un plazo de 30 días, se pueden tomar directamente enviando una carta firmada a FIDE DPO a la dirección antes mencionada, adjuntando copia de un documento oficial de identidad y una dirección de correo electrónico válida. La Administración de la FIDE notificará la solicitud por correo electrónico y procederá tras su confirmación.
- Las medidas previstas en el punto D se tomarán de acuerdo con el propio procedimiento de cualquier autoridad
De control consulte :
https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=lt
- Las acciones bajo E y F se pueden tomar directamente enviando un correo electrónico a privacy@FIDE.com, adjuntando una copia de un documento de identidad oficial y una dirección de correo electrónico.

¿ESTÁ DE ACUERDO CON LA POLÍTICA ANTERIOR Y LA POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS DE LA FIDE (marque lo que corresponda)? (SÍ NO)

SI	NO

FECHA Y FIRMA

Informe Anti Trampas post torneo

Fédération International des Échecs — World Chess Federation

Fair Play Commission – Post-Tournament Complaint Form

Please fill in, scan and return to fairplay@fide.com in pdf format.

Complainant:[1] _____ Federation: _____

Physical address: _____

E-mail address: _____

Telephone number: _____

Respondent:[1] _____ Federation: _____

Physical address: _____

E-mail address: _____

Telephone number: _____

Brief description of facts:[2] _____

_____

_____

_____

_____

Engine check results:[3] _____

_____

Attachments:[4] _____

_____

PRIVACY NOTICE: by signing and submitting this form you confirm you have read and properly understood FIDE privacy policy available on the next page and you agree this form to be published on FIDE website and / or processed according to antichealing relevant regulations and FPC internal rules.

Date: Complainant Signature

_____ _____

1 Please include FIDE ID if applicable.
2 Please provide a brief account of why you thing AC regulations have been breached by the respondent. Also provide exact details of the event(s) at which the alleged breach took part and the name of the Chief Organizer and Chief Arbiter(s). You are recommended to provide a full description as a separate attachment to your own benefit.
3 Please provide details of software and hardware used and provide a synthetic description of findings. You are recommended to provide a full analysis as a separate attachment.
4 Please list all the attachments that form part of your complaint. Please provide attachments in PDF format. Chess files should be provided in pgn format.

According the FIDE Data Protection Policy and relevant Swiss Laws and International Rules and regulations, you are informed of the following:

1. DATA CONTROLLER, REPRESENTATIVE, DPO, DATA PROTECTION COMMITTEE

Data Controller:

FIDE – Federation Internationale des Echecs, whose legal seat is Avenue de Rhodanie 54 – 1007 Lausanne, Switzerland.

Current legal representative is its President Mr. Arkady Dvorkovich.

As per decision C2PB/2019/11 FIDE designated the following officials:

Data Protection Committee:

Mr Willy Iclicki (BEL): Data Protection Officer;

Mr Marco Blagioli (ITA): Data Protection Legal Advisor;

Mr Vladimir Kukaev (RUS): Data Protection Technical Advisor.

Data Protection Representative for the European Union:

Mr Willy Iclicki (BEL).

Data Protection Officer:

Mr Willy Iclicki (BEL).

2. CONTACTS

Data Protection Representative for the European Union and Data Protection Officer:

Mr Willy Iclicki (BEL) whose seat inside the European Union is Avenue du Globe 55 – Box 20 – 1190 Brussels, Belgium.

E-mail: privacy@FIDE.com

Data Protection Committee:

E-mail: privacy@FIDE.com

3. PURPOSE OF DATA COLLECTION

FIDE collects the data required in this form in order to process your complaint and set up the proper investigations.

Data will be treated with automatic and manual processes in electronic archives and online repositories.

4. LEGAL BASIS

Data are collected and processed by your explicit request to FPC to investigate on your complaint, which you confirm by signing this form.

5. DATA COLLECTING ACTIVITY AND REFUSAL

Data collection is necessary in order to examine your complaint. In case of refusal to let your data, as indicated above, be processed by FIDE, the complaint will be diregarded.

6. FORMAT OF STORAGE

Your data are stored electronically and in paper.

The electronic data archives are stored in FIDE servers, which are located in Germany and Russia, and relevant Commissions' own databases.

Safety measures as described in point nr. 16 protects the electronic archives.

The paper archive is stored in Lausanne, at the FIDE main office, in classified files in closed rooms.

7. LEVEL OF DATA PUBLICATION

This application form will be published on FIDE website according to FIDE title regulation which can be found in FIDE Handbook.

8. PROFILE

FIDE profiles data of this application in order to make statistical outputs and mathematical investigations.

9. DURATION

FIDE stores data without any term: your personal data will be stored until your decision them to be deleted, duly communicated as per FIDE Data Protection Policy point nr. 18.

10. DATA TRANSFER

Your personal data are stored and protected in FIDE servers which are located in Germany and relevant Commissions' own database. Backup copies are also stored in FIDE server in Russia. Your personal data can be transferred:

- To any National Federation with restriction to data of their own individuals;
- To any FIDE internal body, committee or commission, and the members of them with no restrictions, officials and organs;
- Developers of FIDE website only in order to test and improve FIDE website functionalities;

Due to the fact data can be transferred to any internal body, committee or commission, officials and organs, they can be sent in any country whose members are included in FIDE directory.

11. DISCLOSURE

FIDE is not disclosing data to any kind of company, body or individual for commercial purposes, nor it is profiling anyone for such goals.

12. DATA SECURITY

FIDE electronic archives are password protected and has password restore utility.

FIDE webserver is protected from attack blocking (URL injections, DDos attacks) and performs regular security audits for vulnerabilities.

Backups of main database are done daily and stored on remote machines, which are located in Russia and Germany.

13. YOUR RIGHTS

You have anytime the right to:

A. Check the existence of your data in FIDE databases;
B. Request from FIDE access to and rectification or erasure of personal data or restriction of processing concerning the data subject and to object to processing as well as the right to data portability;
C. Withdraw consent at any time, without affecting the lawfulness of processing based on consent before its withdrawal;
D. Lodge a complaint with a supervisory authority;
E. Know the existence of automated decision-making, including profiling, and, at least in those cases, meaningful information about the logic involved, as well as the significance and the envisaged consequences of such processing for the data subject.

- Actions under point A can be performed directly by any individual by checking in FRS from the public access in FIDE website.
- Actions under point B and C shall come through a National Federation. In case a National Federation is refusing to perform such actions or is not performing them in a deadline of 30 days, they can be taken directly by sending a signed letter to FIDE DPO at the abovementioned address, enclosing a copy of an official identity document and a valid email address. FIDE Administration will notify the request by email and will proceed upon your confirmation.
- Action under point D shall be taken according to any supervisory authority's own procedure (please refer to: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=it
- Actions under E and F can be taken directly by sending an email to privacy@FIDE.com, enclosing a copy of an official identity document and a valid email address.

DO YOU AGREE WITH THE ABOVEMENTIONED POLICY AND FIDE DATA PROTECTION POLICY (tick as appropriate)? (YES) (NO)

DATE _____ SIGNATURE _____

Fédération International des Échecs — World Chess Federation

Anti-Cheating Commission – Post-Tournament Complaint Form

ANEXO B-INFORME POSTERIOR DEL TORNEO				
Federación				
Nombre del torneo				
Lugar	Comienzo		Final	
Organizador Principal				
Arbitro Principal				
Nombre del denunciante (1) (incluir ID Fide)				
Datos del jugador demandado				
nombre		país	titulo	elo
consultado con programa (Y/N)	Nombre del programa/as			
Proporcionado archivo de análisis (Y/N)		Hardware		
Breve descripción de los hechos (3)				
Resultado de las pruebas del motor utilizado (4)				
Archivos (5)				
firma del denunciante		firma del arbitro		
fecha				

Por favor, devolver en formato pdf a acc@fide.com.

1por favor, Incluir Fide ID si tiene.

2por favor, incluir Fide ID.

3 relatar brevemente porque las normas de AC han sido violadas por el demandado. También proporcionan datos exactos del evento(s) donde ocurrió la violación alegada y el nombre del organizador y del árbitro principal. Se recomienda adjuntar una completa descripción en documento adjunto para su propio beneficio

4, Por favor, proporcionar detalles del software y hardware utilizado y proporcionar una descripción escueta de los resultados. Se recomienda proporcionar un análisis completo en un archivo adjunto.

1. RESPONSABLE, REPRESENTANTE, DPO, COMITÉ DE PROTECCIÓN DE DATOS

Controlador de datos:

FIDE - Federation Internationale des Echecs, cuya sede legal es Avenue de Rhodanie 54 - 1007 Lausanne, Suiza.
El representante legal actual es su presidente, el Sr. Arkady Dvorkovich.
De acuerdo con la decisión Q2PB / 2019/11, la FIDE designó a los siguientes oficiales:
Comité de Protección de Datos:
Sr. Willy Iclicki (BEL): delegado de protección de datos;
Sr. Marco Biagioli (ITA): Asesor Legal de Protección de Datos;
Vladimir Kukaev (RUS): Asesor técnico de protección de datos.
Representante de protección de datos para la Unión Europea:
Sr. Willy Iclicki (BEL).
Delegado de protección de datos:
Sr. Willy Iclicki (BEL).

2. CONTACTOS

Representante de Protección de Datos para la Unión Europea y Delegado de Protección de Datos:
Sr. Willy Iclicki (BEL), cuya sede dentro de la Unión Europea es Avenue du Globe 55 - Box 20-1190 Bruselas, Bélgica.
Correo electrónico: privacy@FIDE.com
Comité de Protección de Datos:
Correo electrónico: privacy@FIDE.com

3. FINALIDAD DE LA RECOPILACIÓN DE DATOS

La FIDE recopila los datos requeridos en este formulario para procesar su queja y establecer las investigaciones oportunas.
Los datos serán tratados con procesos automáticos y manuales en archivos electrónicos y almacenamiento en línea.

4. FUNDAMENTO JURÍDICO

Los datos se recopilan y procesan mediante su solicitud explícita a la Comisión de Juego LImpio para investigar su queja, que confirma al firmar este formulario.

5. ACTIVIDAD DE RECOPILACIÓN DE DATOS Y RECHAZO

La recopilación de datos es necesaria para estudiar su queja. En caso de negativa a permitir que sus datos, como se indicó anteriormente, sean tratados por FIDE, La reclamación será archivada.

6. FORMATO DE ALMACENAMIENTO

Sus datos se almacenan electrónicamente y en papel.
Los archivos de datos electrónicos se almacenan en servidores de la FIDE, que se encuentran en Alemania y Rusia, y en las propias bases de datos de las Comisiones pertinentes.
Medidas de seguridad como se describe en el punto nº 16 protegen los archivos electrónicos.
El archivo de papel se almacena en Lausana, en la oficina principal de la FIDE, en archivos clasificados en salas cerradas.

7. NIVEL DE PUBLICACIÓN DE DATOS

Este formulario de solicitud se publicará en el sitio web de la FIDE de acuerdo con la regulación de títulos de la FIDE que se puede encontrar en el Manual de la FIDE.

8. PERFIL

La FIDE selecciona los datos de esta aplicación para realizar resultados estadísticos e investigaciones matemáticas.

9. DURACIÓN

La FIDE almacena los datos sin plazo alguno: sus datos personales serán almacenados hasta su decisión de eliminarlos, debidamente comunicados según Datos FIDE. Póliza de protección punto nr. 18.

10. TRANSFERENCIA DE DATOS

Sus datos personales se almacenan y protegen en servidores de la FIDE que se encuentran en Alemania y en la propia base de datos de las comisiones pertinentes. Copias de respaldo también se almacenan en el servidor FIDE en Rusia. Sus datos personales pueden ser transferidos:
- A cualquier Federación Nacional con restricción de datos de sus propios individuos;
- A cualquier órgano interno, comité o comisión de la FIDE, y sus integrantes sin restricciones, funcionarios y órganos;
- Desarrolladores del sitio web de la FIDE solo para probar y mejorar las funcionalidades del sitio web de la FIDE;

Debido a que los datos pueden ser transferidos a cualquier organismo interno, comité o comisión, funcionarios y órganos, pueden ser enviados en cualquier país cuyo miembros están incluidos en el directorio de la FIDE.

11. DIVULGACIÓN

La FIDE no está divulgando datos a ningún tipo de empresa, organismo o individuo con fines comerciales, ni está seleccionando a nadie para tales objetivos.

12. SEGURIDAD DE LOS DATOS

Los archivos electrónicos FIDE están protegidos con contraseña y tienen una utilidad de restauración de contraseña.
El servidor web FIDE está protegido contra el bloqueo de ataques (inyecciones de URL, ataques DDos) y realiza auditorías de seguridad periódicas para detectar vulnerabilidades.
Las copias de seguridad de la base de datos principal se realizan a diario y se almacenan en máquinas remotas, que se encuentran en Rusia y Alemania.

13. SUS DERECHOS

En cualquier momento tiene derecho a:
A. Verificar la existencia de sus datos en las bases de datos de la FIDE;
B. Solicitar a la FIDE el acceso y rectificación o supresión de datos personales o la restricción del procesamiento en relación con el interesado y oponerse al procesamiento, así como el derecho a la portabilidad de datos;

C. Retirar el consentimiento en cualquier momento, sin afectar la legalidad del procesamiento basado en el consentimiento antes de su retiro;
D. Presentar una queja ante una autoridad superior;
E. Conocer la existencia de toma de decisiones automatizada, incluida la elaboración de perfiles y, al menos en esos casos, información significativa sobre el sistema utilizado, así como la importancia y las consecuencias previstas de dicho tratamiento para el interesado.
- Las acciones bajo el punto A pueden ser realizadas directamente por cualquier individuo al verificar FRS desde el acceso público en el sitio web de la FIDE.
- Las acciones bajo los puntos B y C se realizarán a través de una Federación Nacional. En caso de que una Federación Nacional se niegue a realizar tales acciones o no esté realizándolos en un plazo de 30 días, se pueden tomar directamente enviando una carta firmada a FIDE DPO a la dirección antes mencionada, adjuntando copia de un documento oficial de identidad y una dirección de correo electrónico válida. La Administración de la FIDE notificará la solicitud por correo electrónico y procederá tras su confirmación.
- Las medidas previstas en el punto D se tomarán de acuerdo con el propio procedimiento de cualquier autoridad
De control consulte :
https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=lt
- Las acciones bajo E y F se pueden tomar directamente enviando un correo electrónico a privacy@FIDE.com, adjuntando una copia de un documento de identidad oficial y una dirección de correo electrónico.

¿ESTÁ DE ACUERDO CON LA POLÍTICA ANTERIOR Y LA POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS DE LA FIDE (marque lo que corresponda)? (SÍ NO)

SI	**NO**

FECHA Y FIRMA
Títulos directos

TABLA DE TITULOS DIRECTOS EN VIGOR A PARTIR DE 1 DE JULIO DE 2017

TÍTULOS DIRECTOS:
Oro = primero después del desempate. 1er puesto = mejores tres jugadores después del desempate; norma = 9 partidas (a menos que se especifique lo contrario)
Continental & Regional = Continental & máximo 3 eventos regionales por continente.
Sub-Continental Individual = incluye árabe, ASEAN, Zonales y Sub-zonales (para establecer los candidatos a la Copa del Mundo o el Campeonato Mundial)

Tabla 1.24a

EVENTO	WGM	WIM	WFM	WCM
Women's World	Alcanzar 8 primeros puestos - título	Clasificación jugando - título		
Olympiad			65% en min 9 partidas – título	50% en min 7 partidas – título
World Team			65% en min 7 partidas – título	50% en min 7 partidas – título
World Amateur <2300, <2000, <1700			Oro – título	Plata y Bronce – título Oro-título
World >65; >50 **World U20**	Oro – título; 1er puesto – norma	Plata y Bronce - título		
World U18	Oro – norma	1er puesto – título; Plata y Bronce - norma	Plata y Bronce - título	
World U16		Oro – título; 1er puesto – norma	Plata y Bronce - título	
World U14		Oro – norma	1er puesto – título	Plata y Bronce - título
World U12 **World Schools U17; U15; U13**			1er puesto – título	Plata y Bronce - título

World U10; U8 **World Schools U11; U9; U7**				1er puesto, Playa y Bronce – título
Continental Team			65% en min 7 partidas – título	50% en min 7 partidas – título
Continental Individual	Oro – título; 1er puesto – norma	Plata y Bronce - título		
Continental >65; >50 **Continental & Regional U20**	Oro – norma	1er puesto – título; Plata y Bronce - norma	Plata y Bronce - título	
Continental & Regional U18		Oro – título; 1er puesto – norma	Plata y Bronce - título	
Continental & Regional U16		Oro – norma	1er puesto – título	Plata y Bronce - título
Cont. & Regional U14; U12 **Cont. Schools U17; U15; U13**			Oro – título	Plata y Bronce - título
Continental Amateur **Cont. & Regional U10; U8** **Cont. Schools U11; U9; U7**				1er puesto, Playa y Bronce – título
Sub-Continental Individual		1er puesto – título; Plata y Bronce – ~~título~~ norma	Plata y Bronce - título 65% en min 9 partidas – título	50% en min 9 partidas – título
Commonwealth, Francophone,		1er puesto – título;	Plata y Bronce - título	

Iberoamericano Individual **Mundial de ciegos adultos**		Plata y Bronce - norma		
Mundial U20 de ciegos			1er puesto – título	Plata y Bronce - título

Tabla 1.24b

EVENTO	GM	IM	FM	CM
World Cup	Alcanzar ~~8~~16primeros puestos - título	Clasificación jugando - título		
Women's World	Campeón – título; Finalista - norma	Finalista - título		
Olympiad			65% en min 9 partidas - título	50% en min 7 partidas – título
World Team			65% en min 7 partidas - título	50% en min 7 partidas – título
World Amateur <2300, <2000 **<1700**			Oro – título	1er puesto~~,~~ Playa y Bronce – título
World >65; >50 **World U20**	Oro – título; 1er puesto – norma	~~1er puesto – título;~~ Plata y Bronce - título		
World U18	Oro – norma	1er puesto – título; Plata y Bronce - norma	Plata y Bronce - título	
World U16		Oro – título;	Plata y Bronce - título	

		1er puesto – norma		
World U14		Oro – norma	1er puesto – título	Plata y Bronce - título
World U12 **World Schools U17; U15; U13**			1er puesto – título	Plata y Bronce - título
World U10; U8 **World Schools U11; U9; U7**				1er puesto, Playa y Bronce – título
Continental Team			65% en min 7 partidas - título	50% en min 7 partidas – título
Continental Individual	Oro – título; 1er puesto – norma	Plata y Bronce - título		
Continental >65; >50 **Continental & Regional U20**	Oro – norma	1er puesto – título; Plata y Bronce - norma	Plata y Bronce - título	
Continental & Regional U18		Oro – título; 1er puesto – norma	Plata y Bronce - título	
Continental & Regional U16		Oro – norma	1er puesto – título	Plata y Bronce - título
Cont. & Regional U14; U12 **Cont. Schools U17; U15; U13**			Oro – título	Plata y Bronce - título
Continental Amateur **Cont. & Regional U10; U8** **Cont. Schools U11; U9; U7**				1er puesto, Playa y Bronce – título

Sub-Continental Individual		1er puesto – título; Plata y Bronce – norma	Plata y bronce- titulo 65% en min 9 partidas - título	50% en min 9 partidas – título
Commonwealth, Francophone, Iberoamericano Individual **Mundial de ciegos adultos**		1er puesto – título; Plata y Bronce - norma	Plata y Bronce - título	
Mundial U20 de ciegos			Primer puesto - título	Plata y Bronce - título

OTROS REGLAMENTOS Y ARCHIVOS DE LA FIDE IMPORTANTES PARA EL ARBITRO Y NO PUBLICADOS EN EL MANUAL DE LA FIDE

Emparejamientos Hilton

Esta adaptación del sistema de emparejamiento Hutton fue ideado por Clifford Hilton. Es para los torneos de parejas por equipos con pocas rondas y muchos jugadores. Es superior a Hutton en que nadie recibe tres parejas del mismo color en tres rondas. La alternancia es seguida tanto como es posible.

Tablero	Round 1	Round 2	Round 3
1	CB DA	BA DC	AC BD
2	AC BD	CB DA	BA DC
3	BA DC	AC BD	CB DA
1	EB CD FA	DB AE CF	EC BA DF
2	AC DE BF	EC BA FD	AD CB FE
3	BD EA FC	AD CB EF	BE DC AF
4	CE AB DF	BE DC FA	CA ED FB
5	DA BC FE	CA ED BF	DB AE CF
1	GB CF ED HA	DB AE FG CH	EC BF GA DH
2	AC DG FE BH	EC BF GA HD	FD CG AB HE
3	BD EA GF HC	FD CG AB EH	GE DA BC FH
4	CE FB AG DH	GE DA BC HF	AF EB CD HG
5	DF GC BA HE	AF EB CD GH	BG FC DE AH
6	EG AD CB FH	BG FC DE HA	CA GD EF HB
7	FA BE DC HG	CA GD EF BH	DB AE FG CH
1	IB CH GD EF JA	DB AE FI HG CJ	EC BF GA IH DJ
2	AC DI HE FG BJ	EC BF GA IH JD	FD CG HB AI JE
3	BD EA IF GH JC	FD CG HB AI EJ	GE DH IC BA FJ
4	CE FB AG HI DJ	GE DH IC BA JF	HF EI AD CB JG
5	DF GC BH IA JE	HF EI AD CB GJ	IG FA BE DC HJ
6	EG HD CI AB FJ	IG FA BE DC JH	AH GB CF ED JI
7	FH IE DA BC JG	AH GB CF ED IJ	BI HC DG FE AJ
8	GI AF EB CD HJ	BI HC DG FE JA	CA ID EH GF JB
9	HA BG FC DE JI	CA ID EH GF BJ	DB AE FI HG CJ
1	KB CJ ID EH GF LA	DB AE FK JG HI CL	EC BF GA KH IJ DL
2	AC DK JE FI HG BL	EC BF GA KH IJ LD	AI HB CG FD LE JK
3	BD EA KF GJ IH LC	FD CG HB AI JK EL	GE DH IC BJ KA FL
4	CE FB AG HK JI DL	GE DH IC BJ KA LF	HF EI JD CK AB LG
5	DF GC BH IA KJ LE	HF EI JD CK AB GL	IG FJ KE DA BC HL
6	EG HD CI JB AK FL	IF GJ KE DA BC LH	JH GK AF EB CD LI
7	FH IE DJ KC BA LG	JH GK AF EB CD IL	HI KA BG FC DE JL
8	GI JF EK AD CB HL	KI HA BG FC DE LJ	AJ IB CH GD EF LK
9	HJ KG FA BE DC LI	AJ IB CH GD EF KL	BK JC DI HE FG AL
10	IK AH GB CF ED JL	BK JC DI HE FG LA	CA KD EJ IF GH LB
11	JA BI HC DG FE LK	CA KD EJ IF GH BL	DB AE FK JG HI CL

C.04.4 Otros sistemas de emparejamiento homologados por FIDE

(no incluido en el manual de árbitros de la Fide)

Se desaconseja el uso de estos sistemas, salvo que haya un programa homologado por la FIDE para ello (ver en el apéndice 4.A, el Anexo 3 “Listado de los programas homologados FIDE) con un verificador de emparejamientos gratuito (ver artículo 5 del mismo apéndice) capaz de verificar torneos realizados con ese sistema.

C.04.4.1 Sistema Dubov

Aprobado por la Asamblea General de 1997

Prólogo

El sistema suizo “Dubov” ha sido diseñado para maximizar un tratamiento justo de los jugadores. Esto significa que un jugador, teniendo una mayor performance de valoración que cualquier otro en un torneo, también debería tener más puntos.

Si la media de las valoraciones de todos los jugadores es casi igual, como en un torneo por sistema de liga, se cumplen los objetivos.

Como un sistema suizo es más o menos un sistema estadístico, solo podrán alcanzarse estos objetivos en parte. La idea es intentar igualar la media de las valoraciones de todos los adversarios de los jugadores en un grupo de puntuación. Por lo tanto, el emparejamiento de una ronda enfrentará jugadores que hayan jugado antes con jugadores con valoración más baja, teniendo ahora mayor valoración.

1. Definiciones introductorias

1.1 "R" es la valoración de un jugador

1.2 "ARO" es la media de las valoraciones de los adversarios de un jugador. ARO se debe calcular después de cada ronda, como base para el emparejamiento.

1.3 La preferencia de color de un jugador es a blancas,

Si ha jugado antes más partidas con negras que con blancas.
Si ha jugado el mismo número de veces con blancas que con negras, pero en la ronda anterior ha jugador con negras.

1.4 La preferencia de color de un jugador es a negras,

Si ha jugado antes más partidas con blancas que con negras
Si ha jugado el mismo número de veces con blancas que con negras, pero en la ronda anterior ha jugador con blancas

2. Limitaciones del emparejamiento

Ver Reglas Básicas, sección C.04.1, artículos b, c, d, g, f

2.1 Excepto en la última ronda, un jugador no puede ser transferido a un grupo de puntuación superior dos veces seguidas ni más de tres veces (si el torneo tiene menos de 10 rondas) o cuatro veces (si el torneo tiene más de 9 rondas) durante el torneo.

2.2 Un jugador no será transferido del subgrupo de un color al del color contrario si esto transgrede las limitaciones C.04.1.f y C.04.1.g

3. Asignación de colores

Al emparejar dos jugadores, la asignación de colores se hará en orden de prioridad descendente:

Asignar a ambos el color que les corresponde.

Igualar el número de partidas jugadas con negras y blancas anteriormente.

Alternar el color de ambos jugadores teniendo en cuenta la primera diferencia en su historial de color desde la ronda anterior hasta la primera ronda.

Asignar blancas al jugador con mayor ARO.

Asignar blancas al jugador con menor R.

4. Número de jugadores impar en el torneo

El jugador del grupo de puntuación más bajo que tenga el R más bajo obtendrá el bye por emparejamiento. Si hay jugadores con el R más bajo en los dos subgrupos de color, entonces el jugador que obtenga el bye por emparejamiento debe tener preferencia al color dominante y en el caso de haber varios jugadores con el mismo R, el jugador que obtenga el bye por emparejamiento debe ser el que tenga mayor ARO.

5. Emparejamiento de la primera ronda

La lista de jugadores calculada anteriormente, es dividida en dos partes iguales: los jugadores de la parte superior de la lista son colocados a la izquierda y los de la parte inferior, a la derecha. El primer jugador de la izquierda de la lista juega contra el primer jugador de la derecha de la lista, el segundo contra el segundo, etc. Después de esto, el color de las piezas será determinado por sorteo para uno de los emparejamientos, por ejemplo, para el primer emparejamiento.

En este caso, todos los jugadores con número impar tendrán el mismo color que el primer emparejamiento, y por tanto los jugadores con número par el color contrario.

Si el número de jugadores es impar, el último jugador obtendrá el bye por emparejamiento sin color.

Este procedimiento de emparejamiento lleva a idénticos resultados que los procedimientos usados con los otros sistemas suizos de la FIDE.

6. Procedimiento de emparejamiento estándar para el resto de rondas

6.1 Requisitos estándar (Para casos especiales, ver el capítulo 7)

El número de jugadores que tienen la misma puntuación es par y el número de jugadores que tienen preferencia a blancas y a negras es el mismo. Cada jugador del grupo de puntuación tiene por lo menos un posible adversario en el mismo grupo de puntuación.

6.2 Primer intento

Los jugadores que deberían jugar con las piezas blancas son ordenados según ARO de forma ascendente, en los casos en que ARO sea igual para los jugadores, el jugador con R más bajo se ordenará más alto. Si ARO y R coinciden completamente, los jugadores se ordenarán alfabéticamente.

Los jugadores que deberían jugar con las piezas negras son ordenados por R de forma descendente, si R es igual, el jugador con mayor ARO se ordenará más alto. Si ARO y R coinciden completamente, los jugadores se ordenarán alfabéticamente.

Se escriben dos columnas, formando las parejas.

Por ejemplo:

Blancas (ARO)	Negras (R)
2310.0	2380
2318.4	2365
2322.3	2300
2333.7	2280
2340.5	2260
2344.6	2250

Entonces, se escriben los nombres de los jugadores, y solo se verifica un hecho: si los jugadores ya han jugado entre sí antes.

6.3 Mejoras

Si los jugadores ya se han enfrentado, entonces el jugador de “blancas” es emparejado con el primer jugador de “negras” del resto de las filas con el que no haya jugado antes.

Si la coincidencia es en la última fila para un grupo de jugadores con la misma puntuación, entonces se modifica la penúltima fila.

Si la coincidencia tiene lugar en la fila K de un grupo con la misma puntuación y todos los de "negras" del grupo inferior ya han jugado con el de "blancas" de la fila K, entonces cambiamos el emparejamiento en la fila K-1, si no funciona en la fila K-2, etc.

Si el de "blancas" de la fila K ya ha jugado con todos los de "negras", le buscamos un adversario, empezando con el de "blancas" K+1 bajando hasta el final de la columna, y después, empezando con el de "blancas" K-1 bajando hasta el de "blancas" 1.

Los colores de los emparejamientos son asignados conforme a las reglas de asignación de colores.

6.4 Flotantes

El objetivo del procedimiento de emparejamiento es emparejar todos los jugadores del mismo grupo de puntuación.

Si esto no se puede conseguir, los jugadores que quedan sin emparejar son transferidos al siguiente grupo de puntuación inferior y tratados conforme al apartado 8.

Si hay necesidad de hacerlo, los flotantes deberían ser elegidos conforme a estas características en orden descendente de preferencia:

a. El jugador no fue flotante de grupos de puntuación superiores y puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.

b. El jugador no fue flotante de grupos de puntuación superiores y no puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.

c. El jugador fue flotante de grupos de puntuación superiores y puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.

d. El jugador fue flotante de grupos de puntuación superiores y no puede ser emparejado en el grupo de puntuación inferior.

7. Transferencia de jugadores para cumplir con el requisito del apartado 6

Si los requerimientos del procedimiento de emparejamiento estándar no se cumplen en su totalidad se deberán realizar las siguientes transferencias en el orden que se indica a continuación.

7.1 Si un jugador ya se ha enfrentado con todos los jugadores de su mismo grupo de puntuación, un jugador del siguiente grupo de puntuación inferior que sea posible se transferirá al grupo de puntuación para ser emparejado siempre que no haya jugado antes con el jugador en cuestión y que pueda ser emparejado conforme a las reglas de asignación de colores.

El jugador transferido debería cumplir los siguientes requerimientos en prioridad descendente:

a. La preferencia de color es la contraria a la preferencia del jugador en cuestión.

b. Si hay que elegir, entonces se transferirá al jugador con mayor "R".

c. Si hay más de un jugador con el mismo “R” entonces, se transferirá al que tenga el menor “ARO”.

7.2 Si el número de jugadores del grupo de puntuación es impar, un jugador del siguiente grupo de puntuación inferior que sea posible será transferido al grupo de puntuación para ser emparejado, siempre que no haya jugado al menos con uno de los jugadores del grupo de puntuación superior y permita ser emparejado conforme a la regla de asignación de colores.

El jugador traspasado debería cumplir los siguientes requerimientos en prioridad descendente:

a. Su preferencia de color será contraria al color dominante en el grupo de puntuación superior.

b. Si hay que elegir, entonces se transferirá al jugador con mayor “R”.

c. Si hay más de un jugador con el mismo “R” entonces, se transferirá al que tenga el menor “ARO”.

7.3 Si el número de jugadores en el grupo de puntuación es par, y el número de “blancas” excede al de “negras” en “2n”, entonces “n” jugadores de “blancas”, que tengan el más bajo “ARO”, son transferidos al grupo de negras. Si su “ARO” es igual, es elegido el jugador con mayor “R”. Si coincidieran completamente “ARO” y “R”, la lista de jugadores se ordena alfabéticamente, la transferencia debe hacerse desde la mitad superior.

7.4 Si el número de jugadores con la misma puntuación es par y el número de “blancas” es menor que el número de “negras” en “2n”, entonces “n” jugadores de “negras” que tengan el más alto “ARO”, son transferidos al grupo de blancas. Si su “ARO” es igual, será elegido el jugador con menor “R”. Si coincidieran completamente “ARO” y “R”, la lista de jugadores se ordena alfabéticamente, la transferencia debe hacerse desde la mitad superior.

8. Tratamiento de los flotantes

8.1 Prioridad del emparejamiento del flotante

A los flotantes con preferencia blancas se les ordena de acuerdo con el apartado 6.2

A los flotantes con preferencia negras se les ordena de acuerdo con el apartado 6.2

Comenzando con el primer flotante de “blancas” los flotantes son emparejados uno por uno hasta el último flotante alternando entre “blancas” y “negras”.

8.2 Emparejando los flotantes

Cada uno de los flotantes es emparejado con el jugador que tenga el mayor “R” que tenga, si es posible, la preferencia del color contrario. Si hay más de un jugador con el mismo “R”, se elige al jugador con el “ARO” más bajo.

9. Notas finales.

El listado de “ARO” debería ser publicado después de cada ronda para que sea posible que los jugadores calculen sus emparejamientos.

En las situaciones que no puedan ser resueltas siguiendo literalmente esta reglamentación, el árbitro debería proceder cuidadosa e imparcialmente siguiendo el espíritu de los principios básicos.

C.04.4.2 Sistema Burstein

Prólogo:

El sistema de emparejamiento suizo BURSTEIN está diseñado para maximizar un trato justo a los jugadores. Esto significa que los jugadores tendrán como oponentes a otros jugadores con la misma puntuación o lo más cercana como sea posible durante un torneo.

Si el Sonnenborn-Berger y / o Buchholz y / o media, de todos los jugadores en el mismo grupo de puntuación, es casi igual, se consigue el objetivo. Como un sistema suizo es un sistema más o menos estadístico, este objetivo solo puede ser alcanzado relativamente.

La idea es el intento de igualar la fuerza de los oponentes de todos los jugadores en un grupo de puntuación dado. Por lo tanto, el emparejamiento de cada ronda tenderá a emparejar a jugadores que tienen el Sonnenborn-Berger más alto (o Buchholz o media) con los jugadores que tienen el Sonnenborn Berger más bajo(o Buchholz o media) dentro del mismo grupo de puntuación.

Las valoraciones de los jugadores deben ser tomados en consideración solo cuando el Sonnenborn-Berger (o Buchholz o media) es igual (por ejemplo, en las dos primeras rondas), de lo contrario, solo los datos actuales del torneo en sí deben ser la base para medir la "fuerza" de los jugadores y hacer los emparejamientos a partir de entonces.

1. Definiciones introductorias:

1.1 "R" es la valoración de un jugador

1.2 "SG" (Grupo de puntuación) es el grupo de jugadores que tienen el mismo número de puntos.

1.3 La “preferencia de color” es el color con el que jugó menos veces que con el otro color. Si jugó el mismo número de veces con ambos colores, la “preferencia de color” es el color contrario del que jugó en la ronda anterior.

2. Partidas inacabadas:

Partidas inacabadas (o temporalmente no jugadas) serán consideradas como tablas a los efectos de emparejamiento.

3. Principios básicos de emparejamiento:

3.1 Dos jugadores que han jugado entre no podrán volver a hacerlo.

3.2 Antes de realizar los emparejamientos de cada ronda, los jugadores en todos los SG (incluidos los "flotantes" de otro SG) se ordenan por (1) Sonneborn-Berger (SB), (2) Buchholz, (3) Media (4) de valoración. El jugador con el mayor SB será el n.º 1 en SG. Los jugadores con el mismo SB se ordenarán por su Buchholz y así sucesivamente.

3.3 Para acelerar el emparejamiento, en las dos primeras rondas, se añadirá un punto "virtual" a la puntuación de cada uno de los jugadores en la mitad superior del ranking inicial de participantes

(dispuestos en el orden de R). Este punto virtual se deducirá antes de hacer los emparejamientos de la tercera ronda.

4. Número impar de jugadores en el torneo:

4.1 Un jugador que ya ha recibido un punto sin jugar no recibirá un bye por emparejamiento.

4.2 El jugador del SG más bajo, que tiene el SB más bajo recibirá el bye por emparejamiento.

4.3 Si hay varios jugadores con el mismo SB más bajo en el SG más bajo, entonces el jugador con el Buchholz más bajo recibirá el bye por emparejamiento y así sucesivamente.

4.4 El bye por emparejamiento no tiene color.

5. Asignación de color:

5.1 En la primera ronda el color asignado al jugador nº 1 se decidirá por sorteo. Todos los demás jugadores impares en la mitad superior de la lista inicial recibirán el mismo color.

5.2 La diferencia del número de negras y blancas no será mayor que 2 o menos de -2.

5.3 Un jugador no tendrá el mismo color tres veces seguidas.

5.4 Después de emparejar, los colores de los jugadores se asignarán según los siguientes requisitos, en prioridad descendente:

Otorgar a ambos jugadores su preferencia de color

Igualar el número de partidas jugadas anteriormente con blancas y con negras

Alternar los colores de los dos jugadores respecto a la primera diferencia de colores que presenten yendo ronda a ronda hacia atrás comenzando en la ronda anterior y hasta llegar a la primera ronda.

Otorgar la preferencia al jugador con mayor SB

Otorgar la preferencia al jugador con mayor Buchholz, y así sucesivamente.

6. Procedimiento de emparejamiento:

6.1 En cada SG la prioridad será emparejar el jugador más alto (es decir, el jugador con el mayor SB) con el jugador más bajo en ese SG con el que no haya jugado. El segundo jugador más alto con el segundo jugador más bajo, etc.

6.2 Para explicar el procedimiento, supongamos que hay seis jugadores en un SG, ordenados del 1 al 6 como se describe en la regla 3.2. Habrá 15 combinaciones de emparejamiento posibles dentro del grupo, en el siguiente orden con prioridad descendente:

1	1*6	2*5	3*4
2	1*6	2*4	3*5

3	1*6	2*3	4*5
4	1*5	2*6	3*4
5	1*5	2*4	3*6
6	1*5	2*3	4*6
7	1*4	2*6	3*5
8	1*4	2*5	3*6
9	1*4	2*3	5*6
10	1*3	2*6	4*5
11	1*3	2*5	4*6
12	1*3	2*4	5*6
13	1*2	3*6	4*5
14	1*2	3*5	4*6
15	1*2	3*4	5*6

6.3 Si hay un número impar de jugadores en el SG, se sigue el mismo procedimiento y el jugador que quede, flotara al siguiente SG (siempre y cuando no haya flotado desde otro SG) y se empareja en este SG de acuerdo con el mismo procedimiento

6.4 Para explicar el procedimiento, supongamos que hay cinco jugadores en un SG, ordenados del 1 al 5 como se describe en la regla 3.2. Habrá 15 combinaciones de emparejamiento posibles dentro del grupo, en el siguiente orden de prioridad descendente ("F" = floater)

1	1*5	2*4	3*F
2	1*5	2*3	4*F
3	1*5	3*4	2*F
4	1*4	2*5	3*F
5	1*4	2*3	5*F
6	1*4	3*5	2*F
7	1*3	2*5	4*F
8	1*3	2*4	5*F
9	1*3	4*5	2*F
10	1*2	3*5	4*F

11	1*2	3*4	5*F
12	1*2	4*5	3*F
13	2*5	3*4	1*F
14	2*4	3*5	1*F
15	2*3	4*5	1*F

[Si, por ejemplo, el nº 2 es un flotante de otro SG, las combinaciones (3), (6) y (9) no son válidas].

6.5 En cada SG el máximo número de jugadores deben cumplir su preferencia de color. Supongamos, por ejemplo, que la preferencia de color de los jugadores 2, 4 y 5 es blancas, y la del resto de jugadores es negras; entonces la combinación válida es la nº (4) en la regla 6.2 o la n.º (2) en la regla 6.4.

6. Si en un SG hay un flotante descendente que no puede jugar con ningún oponente de este grupo (o si el flotante ya ha jugado con los jugadores del siguiente SG), entonces, el flotante volverá a su SG original, buscando la siguiente combinación posible de acuerdo con las prioridades. Si dos jugadores no pueden jugar en los 2 SG anteriores, entonces estos 2 SG se considerarán como un solo SG y se aplicarán las reglas 6.1 a 6.5.

C.04.4.3 Sistema Lim

Aprobado por la Asamblea General de 1987.
Modificado por las Asambleas Generales de 1988, 1989, 1997, 1998 y el Comité Ejecutivo de 1999.

Reglas Generales de Emparejamiento

1 Regla para otorgar el bye por emparejamiento

1.1 Además de lo señalado en las reglas básicas (C.04.1.c), el bye por emparejamiento es otorgado al jugador con la clasificación más baja en el grupo de puntuación más bajo.

2 Emparejamiento de un grupo de puntuación

2.1 Dos jugadores que aún no se hayan enfrentado son compatibles, siempre que el emparejamiento no suponga que a alguno de ellos no se le asigne el mismo color tres veces consecutivas o que tenga tres más de un color que de otro.

2.2 Los jugadores con la misma puntuación forman un grupo de puntuación. El grupo mediano es el que contiene jugadores con una puntuación igual a la mitad del número de rondas que se han disputado. El emparejamiento empieza con el grupo superior y se procede hacia abajo hasta llegar al grupo mediano, después se sigue con el grupo inferior en sentido ascendente hasta llegar al grupo mediano, que se empareja el último. El grupo mediano se empareja en sentido descendente.

2.3 Antes de emparejar a los jugadores en un grupo, los que no tengan adversarios adecuados por las razones indicadas a continuación, son identificados y transferidos a un grupo contiguo:

a. el jugador ya ha jugado con todos los de su grupo, o

b. al jugador se le han asignado ya dos veces más un color que el otro y no hay un adversario compatible en el grupo que le permita tener un color permitido, o

c. el jugador ya ha recibido el mismo color en las dos rondas anteriores y no hay un adversario compatible en el grupo que le permita tener el color alterno, o bien

d. es necesario hacer par el número de jugadores del grupo.

Al jugador transferido de este modo se le llama flotante. Las reglas de selección del flotante, si es posible la elección, son enumeradas en las "Reglas para la selección de flotantes" (sec. 3).

2.4 Los jugadores de un grupo, después de transferir jugadores cuando sea necesario, son ordenados por su número de emparejamiento y los jugadores de la mitad superior son emparejados provisionalmente con los jugadores de la mitad inferior. Se dice que éstos son emparejamientos propuestos, a falta de confirmación tras la revisión de compatibilidad y color apropiado. Si los jugadores en un grupo son numerados 1, 2, 3,..., n, los

emparejamientos propuestos serán, ignorando colores: 1 vs (n/2 + 1), 2 vs (n/2 + 2), 3 vs (n/2 + 3)... n/2 vs n.

2.5 Cuando en un emparejamiento propuesto resulta que los jugadores ya han jugado entre sí, el jugador de menor clasificación es intercambiado con otro dentro del mismo grupo. Se podrán hacer otros intercambios de adversarios para permitir la alternancia o igualación de colores, cuando sea posible. El modo en que son intercambiados los jugadores se describe en las "Reglas de Intercambio" (sección 4).

2.6 Emparejamiento de un grupo mediano bloqueado

Si el grupo mediano no puede ser emparejado, será ampliado paso a paso, de acuerdo a las siguientes reglas:

Si el número de flotantes descendentes es mayor que el de ascendentes, se deshace el emparejamiento siguiente del grupo inferior y sus jugadores serán tratados como flotantes adicionales, reiniciándose el emparejamiento de este grupo mediano.

Si la condición anterior no se cumple, se deshace el emparejamiento siguiente del grupo superior y sus jugadores serán considerados como flotantes adicionales, reiniciándose el emparejamiento de este grupo mediano.

3 Reglas para la selección de flotantes

3.1 El “flotante” es un jugador que se transfiere a otro grupo, de acuerdo a la regla 2.3, porque no se le puede encontrar un adversario compatible aun realizando intercambios en su grupo.

3.2 Cuando el emparejamiento se realiza en sentido descendente el flotante se transfiere al siguiente grupo inferior.

Cuando se produce en sentido ascendente el flotante pasa al siguiente grupo superior.

Cuando se seleccione un jugador como flotante para hacer par un grupo, se determinará el color correspondiente a cada jugador y se seleccionará como flotante al jugador que tienda a igualar el número de jugadores con diferentes colores.

(En maxitorneos, cuando se empareje en sentido descendente, la diferencia de valoración entre el jugador elegido y el jugador de menor clasificación del grupo debe ser de 100 puntos o menos. De no ser así, se escoge como flotante al jugador de menor clasificación del grupo.

Cuando se empareje en sentido ascendente, la diferencia de valoración entre el jugador elegido y el jugador de mayor clasificación del grupo debe ser de 100 puntos o menos. De no ser así, se escoge como flotante al jugador de mayor clasificación del grupo).

Si el número de jugadores con preferencia blancas iguala al número de jugadores con preferencia negras, se elige como flotante al jugador de menor clasificación si se empareja en sentido descendente, o al de mayor clasificación si se empareja en sentido ascendente.

3.3 Si hay posibilidad de elección sobre qué jugador flota a un grupo inferior, el jugador elegido será el de menor clasificación de los que tengan adversario compatible en el grupo de puntuación inferior, después de excluir los adversarios de otros flotantes que tengan más puntos o números de emparejamiento mayores que el flotante propuesto.

3.4 Si hay posibilidad de elección sobre qué jugador flota a un grupo superior, el jugador elegido será el de mayor clasificación de los que tengan adversario compatible en el grupo de puntuación superior, después de excluir los adversarios de otros flotantes que tengan menos puntos o números de emparejamiento menores que el flotante propuesto.

3.5 Si un flotante propuesto no tiene adversario compatible en el grupo contiguo será, si es posible, intercambiado por otro jugador en su grupo; de no ser posible, será flotado al grupo siguiente.

3.6 Al realizar emparejamientos que incluyan flotantes de un grupo superior, se empareja primero el flotante con mayor puntuación o el flotante con el mayor número de emparejamiento, si las puntuaciones son iguales.

3.6.1 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes descendentes de un grupo superior, se empareja primero el flotante con mayor número de emparejamiento.

3.6.2 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes descendentes de diferentes grupos superiores, se empareja primero el flotante perteneciente al grupo más alto (no siempre el que tenga mayor número de emparejamiento).

3.6.3 Cuando existan flotantes descendentes y ascendentes en los mismos grupos de la mitad superior o en el grupo mediano (solo debe ocurrir normalmente en el grupo mediano), se emparejará primero al flotante descendente, luego al flotante ascendente y luego los restantes jugadores.

3.7 Al realizar emparejamientos que incluyan flotantes de un grupo inferior, se empareja primero el flotante con la puntuación inferior o el flotante con el número de emparejamiento más bajo, si las puntuaciones son iguales.

3.7.1 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes ascendentes de un grupo (en la segunda mitad), se empareja primero el flotante con el menor número de emparejamiento.

3.7.2 Cuando se empareja un grupo que incluye flotantes ascendentes de diferentes grupos inferiores, se empareja primero el flotante perteneciente al grupo más bajo (no siempre el que tiene el mayor número de emparejamiento).

3.7.3 Cuando existan flotantes descendentes y ascendentes en un grupo de puntuación de la segunda mitad, se emparejará primero a los flotantes ascendentes, luego a los descendentes y finalmente a los jugadores restantes.

3.8 Al emparejar en sentido descendente, el flotante se empareja con el jugador disponible de mayor clasificación de entre los que tiene preferencia de color contrario (se da por supuesto que, en los maxitorneos, las valoraciones de los adversarios propuestos que se intercambien para este propósito difieren en 100 puntos o menos). Al emparejar en sentido ascendente, el flotante se empareja con el jugador disponible de menor clasificación de entre los que tienen preferencia de color contrario [se da por supuesto que, en los maxitorneos, las valoraciones de los adversarios propuestos que se intercambien para este propósito difieren en 100 puntos o menos].

3.9 De acuerdo con su origen y compatibilidad en el grupo contiguo, hay cuatro tipos de flotantes diferentes, que se relacionan en orden decreciente de desventajas.

a. Un flotante que ya ha flotado a un grupo que acaba de ser resuelto y que no tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.

b. Un flotante que ya ha flotado a un grupo que acaba de ser resuelto y que tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.

c. Un flotante que no tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.

d. Un flotante que tiene un adversario compatible en el grupo contiguo.

Si es necesario elegir flotantes, deberá hacerse la selección para minimizar las desventajas usando las siguientes prioridades:

a. Evitar flotantes del tipo a.

b. Evitar flotantes del tipo b.

c. Evitar flotantes del tipo c.

3.10 Un flotante que haya flotado la ronda anterior, no será flotado de acuerdo con la sección 2.3.d, siempre que:

No se produzcan otros flotantes de los tipos a), b) o c) de la sección 3.9.

No se reduzca el número de emparejamientos en el grupo.

4. Reglas de intercambio

4.1 Los emparejamientos propuestos, obtenidos de acuerdo con la regla 2.4, serán examinados por turno para cumplimentar la regla de compatibilidad (ver 2.1). De modo que:

a. Al emparejar en sentido descendente, la revisión de los emparejamientos propuestos comienza por el jugador de mayor clasificación; si el emparejamiento no cumple la regla 2.1, el jugador de menor clasificación se cambia hasta que se consiga un emparejamiento compatible; o,

b. Al emparejar en sentido ascendente, la revisión de los emparejamientos propuestos comienza con el jugador de menor clasificación; si el emparejamiento no cumple la regla 2.1, el jugador de mayor clasificación se cambia hasta que se consiga un emparejamiento compatible.

4.2 En el ejemplo siguiente de un grupo de puntuación con seis jugadores y emparejando en sentido descendente, se intenta primero encontrar un adversario compatible para el jugador n.º1, el jugador de mayor número del grupo.

Seis jugadores con emparejamientos propuestos como sigue:

1v 4
2v 5
3 v 6

Si el emparejamiento 1 - 4 no es compatible, por ejemplo, porque los jugadores ya han jugado entre sí en una ronda anterior, se intercambian las posiciones de los jugadores 4 y 5, de modo que tenemos:

1 v 5
2 v 4
3 v 6

Si el emparejamiento 1 - 5 es también incompatible, se hace un cambio más. El emparejamiento original propuesto y los posibles intercambios para encontrar un adversario compatible para el jugador 1 son como sigue:

Emparejamiento propuesto (col. 1) e intercambios posibles para encontrar un oponente compatible para el jugador 1

1 v 4	1 v 5	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 5	2 v 4	2 v 4	2 v 5	3 v 5
3 v 6	3 v 6	3 v 5	4 v 6	4 v 6

4.3 Después de encontrar un adversario compatible para el jugador 1, por ejemplo, el jugador 6, se revisa el emparejamiento propuesto para el jugador no 2. Los intercambios para encontrar un adversario compatible para el jugador 2 son como sigue:

Emparejamiento propuesto (col.1) e intercambios posibles para encontrar un oponente compatible para el jugador 2.

1 v 6	1 v 6	1 v 6	1 v 3	1 v 2
2 v 4	2 v 5	2 v 3	2 v 6	3 v 5
3 v 5	3 v 4	4 v 5	4 v 5	4 v 6

4.4 Los intercambios para encontrar un adversario compatible para el jugador 2 deben, al mismo tiempo, dejar al jugador 1 con un adversario compatible. Si esto no se puede hacer, por ejemplo, si los jugadores 1 y 2 han jugado previamente entre sí y con todos los jugadores de su grupo de puntuación excepto contra el jugador 6, entonces se retiene el emparejamiento original del jugador 1 con el jugador 6 y el jugador 2 es flotado. De modo que:

a. si el grupo tuviera originalmente un número impar de jugadores y el jugador de menor rango fue flotado para hacer par el número de jugadores en el grupo, el jugador 2 es intercambiado con el flotante, originalmente el 7 en el grupo, o

b. si el grupo era originalmente par, entonces el jugador de menor rango debe ser flotado en compañía del 2 para mantener par el número de jugadores en el grupo.

5. Reglas para la asignación de colores

5.1 Cuando sea posible y por medio de intercambios, se le asignará a cada jugador el color que le permita alternar; al final de cada ronda par, cada jugador deberá tener el mismo número de blancas que de negras. Además,

a. a ningún jugador se le asignará el mismo color en tres rondas consecutivas, Y

b. no se asignará a ningún jugador tres veces más un color que el otro.

5.2 Después de la primera revisión y una vez realizados todos los intercambios necesarios para establecer emparejamientos compatibles en un grupo, se realiza una segunda revisión con intercambios, si fueran necesarios, de tal forma que se asigne a cada jugador, cuando sea posible, el color que convenga para alternancia y al mismo tiempo igualación.

5.3 Si uno de los jugadores ha tenido el mismo color en las dos rondas anteriores, debe alternar color. Si ambos jugadores tuvieron en las dos rondas anteriores el mismo color y no encuentran adversarios compatibles en su grupo, uno o los dos deben flotar.

5.4 Si en un emparejamiento ambos jugadores tuvieron el mismo color en la ronda anterior, entonces los colores de rondas anteriores, retrocediendo secuencialmente ronda a ronda, se decidirá la alternancia cuando los colores no coincidan. Si, en el grupo mediano u otro de puntuación superior, los dos jugadores tienen idéntico historial de colores, al jugador de mayor rango se le asignará el color alterno o, en rondas pares, el que iguale. Si en un grupo de puntuación inferior al mediano, los dos jugadores tienen idéntico historial de colores, al jugador de menor rango se le asignará el color alterno o, en rondas pares, el que iguale.

5.5 En rondas impares, cuando sea posible, a cada jugador se le asignará el color que le deje solo con un color más que del otro.

5.6 En rondas pares, siempre que sea posible, a cada jugador se le asignará el color que iguale el número de blancas y negras.

Cuando, en un emparejamiento, ambos jugadores tienen la misma preferencia de color para igualar y no sean posibles intercambios de jugadores, el historial de colores de cada jugador decidirá a quien se le asigna el color que iguale, como en la regla 5.4.

Un jugador tendrá, por tanto, dos veces más un color que el otro.

Esto está permitido, pero se deben tomar precauciones para no transgredir las reglas 5.1(a) y 5.1.(b), y se deben igualar colores a la primera oportunidad.

5.7 (En maxitorneos, un intercambio de adversarios para encontrar, por ejemplo, el que permita alternar color, solo se permite si la diferencia de valoración de los jugadores a intercambiar es de 100 puntos o menos.)

6. **Excepciones aplicables a la última ronda.**

6.1 En la última ronda, en los principios generales C.04.1.e, que obliga a emparejar jugadores con la misma o más cercana puntuación si no se han emparejado anteriormente, tendrá preferencia sobre la alternancia y la igualación de colores, incluso si para ello es necesario darle a un jugador el mismo color tres veces consecutivas o tres veces más un color que el otro.

Breves ejemplos de emparejamiento

7. Emparejamiento de la primera ronda

7.1 Si el número de jugadores es impar, el jugador de menor rango recibirá el bye por emparejamiento.

7.2 El color que se le asigna al jugador 1 se decide por sorteo y a los jugadores con numeración impar de la mitad superior de la lista de emparejamiento se les asigna el mismo color que al 1. El jugador 2 y el resto de los jugadores con números pares de la mitad superior reciben el color contrario.

Dependiendo del sorteo, los emparejamientos de la primera ronda de un torneo con 40 participantes podría ser así: 1 - 21, 22 - 2, 3 - 23, 24 - 4, ..., 40 – 20 ó 21 - 1, 2 - 22, 23 - 3, 4 - 24, ..., 20 - 40, donde los jugadores mencionados en primer lugar juegan con blancas. Esta es la única ocasión en que los colores son decididos por sorteo.

7.3 Cada uno de los jugadores que gana su partida recibe 1 punto; cada uno de los que entablan, 1⁄2 punto y cada uno de los que pierden, 0 puntos.

8. Segunda ronda

8.1 Los jugadores se disponen en grupos de la misma puntuación.

8.2 Si el número de jugadores es impar, el bye por emparejamiento se asignará según la regla 1.

8.3 El emparejamiento comienza por el grupo más alto (1 punto), continúa por el grupo más bajo (0 puntos) y acaba con el grupo mediano (0,5 puntos).

Las reglas detalladas para el emparejamiento de la segunda ronda y sucesivas se explican más arriba.

b.06.5a Reglamento de régimen disciplinario de los árbitros

ARTÍCULO 1 (SANCIONES)

1. En el ejercicio de sus funciones, el árbitro debe cumplir con las Leyes de Ajedrez de la FIDE, Normas y Reglamentos, las bases del torneo, circulares, directrices y decisiones de las Comisiones de Árbitros y otras de las autoridades organizadoras, las disposiciones del presente reglamento, así como los principios de buena fe, ética y la nobleza del deporte, buena deportividad, juego limpio y moral. El árbitro deberá también demostrar un excelente comportamiento deportivo y un comportamiento ético y social.

2. El árbitro que actúe en contradicción con lo anterior comete una infracción disciplinaria y será sancionado. Las medidas disciplinarias que se aplicarán dependerán de la gravedad de la infracción y las circunstancias en que se cometió. Las medidas disciplinarias pueden ser una amonestación por escrito, una exclusión temporal para actuar en competiciones de ajedrez (descalificación) y la exclusión de las listas de árbitros de todas las categorías. La acción disciplinaria se efectuará bajo una petición y por escrito de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

3. Los casos de mala conducta disciplinaria por parte de los árbitros, y sus consecuencias asociadas, serán los siguientes:

a. La negativa injustificada a participar en un torneo por el que aceptó el nombramiento (amonestación por escrito y / o inhabilitación hasta 2 meses).

b. La no asistencia a una partida que se le había asignado, o su llegada después del inicio de la partida, o su salida antes del final de la partida (amonestación por escrito y / o inhabilitación de 1 a 3 meses).

c. La participación en una competición, que ha sido rechazada por la Federación Nacional o un órgano superior competente (amonestación por escrito y / o inhabilitación de 2 a 4 meses).

d. Violación (interpretación errónea) de los reglamentos técnicos de ajedrez (amonestación y / o inhabilitación de hasta 6 meses por escrito).

e. Cambiar deliberadamente de los emparejamientos en un torneo (inhabilitación de 4 a 18 meses).

f. Falsificar deliberadamente la planilla de un encuentro, o el protocolo del encuentro, o el informe del torneo (inhabilitación de 4 a 18 meses).

g. Firmar deliberadamente certificados incorrectos de resultados de títulos para los jugadores o / y árbitros de un torneo (inhabilitación de 4 a 18 meses).

h. El incumplimiento de lo dispuesto en las bases del torneo y la normativa, instrucciones, circulares y resoluciones de los órganos de arbitraje (amonestación por escrito y / o inhabilitación de hasta seis meses).

i. El comportamiento abusivo, indecente o inapropiado de palabra u obra hacia los miembros de los órganos rectores de todas los tipos de ajedrez y el arbitraje, a los jugadores, entrenadores, otras personas implicadas en las partidas y los espectadores (inhabilitación de 3 a 12 meses).

j. Cualquier acción de su vida deportiva o social, o cualquier condena penal pertinente, que provoque una reducción inaceptable de su prestigio como árbitro o lleve al juego del ajedrez al descrédito (inhabilitación por hasta 2 años y la eliminación en las listas de árbitros).

4. Reincidencia

En caso de cometer una nueva falta disciplinaria por el mismo árbitro en la misma temporada (infracción a través de reincidencia), se aumentará la nueva sanción por mala conducta disciplinaria.

5. Combinación de sanciones

Si el árbitro ha cometido más de una infracción disciplinaria, la sanción total que se le impondrá será la mayor de dichas infracciones y se podría ver aumentada.

6. El organismo de control disciplinario de los árbitros y las acciones en contra de su mala conducta es la Comisión de Árbitros de la FIDE y su Subcomité de Disciplina.

7. Cuando se necesite una acción disciplinaria, el árbitro será mantenido en suspensión hasta la decisión final de la comisión de árbitros de la FIDE. El Subcomité de Disciplina tiene derecho a tomar medidas de carácter temporal.

8. Se emitirá la decisión de la Comisión de Árbitros de la FIDE, después de llamar al árbitro para que presente sus explicaciones, de acuerdo con el artículo 3 más abajo descrito (Procedimiento de Apelaciones).

9. La sanción disciplinaria será emitida por la Comisión de Árbitros de la FIDE y se comunicará al árbitro, a la FIDE y a la federación del árbitro. Esta se comunicará también a la asociación deportiva correspondiente y a cualquier comité local de arbitraje, en caso de que el árbitro estuviera actuando en competiciones locales.

10. La sanción impuesta por la Comisión de Árbitros de la FIDE se puede apelar al Consejo Presidencial de la FIDE.

ARTÍCULO 2 (SUBCOMITÉ DE DISCIPLINA)

1. Dentro de la Comisión de Árbitros de la FIDE se creará una Subcomisión de Disciplina.

Estará compuesta por tres miembros (un presidente y dos vocales) y dos suplentes.

Sus miembros serán árbitros internacionales de gran experiencia, provenientes de diferentes federaciones y serán nombrados por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Su mandato coincide con el mandato de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

2. Las apelaciones contra las decisiones de los árbitros se presentarán y serán examinados en primera instancia por el Comité de Apelación de cada torneo que se nombró antes del inicio del torneo. El Subcomité de disciplina de la Comisión de Árbitros de la FIDE puede aceptar / examinar las apelaciones contra las decisiones de los árbitros en los torneos en los que no se ha designado Comité de Apelaciones.

El Subcomité de Disciplina de la Comisión de Árbitros de la FIDE podrá también aceptar / examinar (como un segundo órgano enjuiciador) las apelaciones contra las decisiones de árbitros en torneos que tienen un Comité de Apelaciones designado y que ya ha tomado una decisión sobre la misma apelación.

El procedimiento a seguir en caso de una apelación será en el siguiente orden:

1. Presentar una apelación ante el Comité de Apelaciones del torneo que haya sido nombrado antes del comienzo de ese torneo (si lo hay).
2. Presentar una apelación ante el órgano enjuiciador en la federación (si lo hay).
3. Presentar una apelación ante el Subcomité de Disciplina de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

ARTÍCULO 3 (PROCEDIMIENTO DE APELACIONES)

1. El Subcomité de Disciplina estará compuesto por cinco (5) miembros (un (1) presidente, dos (2) titulares y dos (2) suplentes), pertenecientes a cinco (5) federaciones diferentes.

2. La apelación debe formularse en contra de las decisiones de cualquier árbitro (principal, adjunto, de sección, de encuentro, de partida, etc.) en cualquier torneo de ajedrez.

El apelante (individual o una federación) presenta una apelación firmada (firma física o por correo electrónico indicando "esta apelación está autorizada por [nombre del reclamante] ') y dirigida al Subcomité de Apelaciones.

La apelación debe ser presentada como muy tarde 14 días naturales después de la última ronda del torneo del cual deriva la apelación.

Es responsabilidad del apelante de proporcionar tanta información como sea posible. El Subcomité de Disciplina podrá realizar las investigaciones que considere oportuna durante todo el proceso de apelación, si lo considera apropiado.

Dentro de los 7 días naturales siguientes a la presentación de la apelación, el apelante pagará una fianza de apelación, que es reembolsable si el Subcomité de Disciplina determina que la apelación es válida. La tasa será de trescientos (300) euros, que deberán ser ingresados en la cuenta bancaria de la FIDE.

Dentro de los 7 días naturales siguientes a la recepción de la apelación y la fianza, el Subcomité de Apelaciones proporcionará un justificante de que han recibido la apelación y la fianza y que están en proceso de revisión de la apelación.

El Subcomité de Disciplina, dentro de los 14 días naturales siguientes a la emisión del justificante de la apelación y de la fianza, proporcionará informe sobre si el Subcomité aceptará o no la apelación como válida y continuará con la deliberación sobre la misma. El Subcomité votará sobre el asunto y el presidente podrá votar dos veces en caso de empate.

Si la apelación se entiende que no es insustancial, la fianza de apelación será reembolsada. Si la apelación se entiende que es insustancial la fianza no será devuelta y se le dará una respuesta al apelante de por qué la apelación se considera insustancial.

En caso de que el Subcomité de Disciplina acepte su competencia en el asunto, se le enviará un correo electrónico a la(s) parte(s) en cuestión, incluida la totalidad de la apelación y solicitará una respuesta por escrito a la(s) parte(s) en cuestión. La(s) parte(s) tendrá(n) 14 días naturales para proporcionar una respuesta por escrito y firmada al Subcomité de Disciplina.

Tras la recepción de todas las respuestas o la expiración de los 14 días naturales, el Subcomité de Disciplina, en los 5 días naturales siguientes, hará llegar sus opiniones y acciones recomendadas a la comisión más adecuada para la apelación (Árbitros, Reglas y Reglamentos de Torneos o Calificación) y solicitará sus respuestas dentro del plazo de 5 días naturales. Tras la recepción de todas las respuestas o la expiración del plazo estipulado, el Subcomité de Disciplina revisará las respuestas y tomará una decisión.

Dentro de los 14 días a partir de que el apelante proporcione toda la información, el Subcomité de Disciplina emitirá una decisión final con las acciones y sanciones recomendadas.

La decisión final se puede apelar al Consejo Presidencial de la FIDE. Si se hace la apelación al Consejo Presidencial, debe ser apelada en la siguiente reunión programada. Si la siguiente reunión programada tendrá lugar en menos de 30 días naturales, entonces podrá ser apelada en la siguiente reunión del Consejo Presidencial.

Las apelaciones que se realicen al Consejo Presidencial podrán presentarse por escrito con la documentación enviada a la Secretaría de la FIDE. La Secretaría de la FIDE se encargará de las comunicaciones para y desde el Consejo Presidencial. El apelante podrá solicitar una reunión física, corriendo con los gastos, en la reunión del Consejo Presidencial. El Consejo Presidencial, a discreción, podrá ofrecer una conferencia telefónica en lugar de la presencia física; de lo contrario todos los asuntos serán tratados por medio del correo electrónico.

b06.5.b Comisión de árbitros de la fide

(no incluido en el manual de árbitros de la Fide)

Subcomité de Disciplina

Presidente:	**IA Ivan Syrovy (SVK)**
Miembros:	**IA Pablyto Ribeiro (BRA)**
	IA Jaroslav Benak (CZE)
Suplentes:	**IA Klaus Deventer (GER)**
	IA Haroon or Rashid (BAN)

A9 NORMAS ANTI-TRAMPAS

Aprobadas en el Congreso de la FIDE de Batumi 2018

Este texto se ha modificado ligeramente al principio de 2020 para reflejar los cambios en la Carta de la FIDE. En consecuencia, la Comisión Anti-Trampas (ACC) ahora se llama Comisión para el Juego Limpio (FPL), la Comisión Ética (ETH) se llama ahora Comisión Ética y Disciplinaria, los Estudios de Investigación se llaman ahora Paneles de Investigación (IP). Finalmente, la disposición (Sección IV.4) que impide que el presidente de la FPL y el secretario puedan ser miembros de cualquier IP se ha rechazado.

1. PROPÓSITO, PRINCIPIOS RECTORES Y DEFINICIONES.

1. Estas normas tratan de la investigación de situaciones sospechosas de trampas.
2. "Trampas" en estas normas significa:

   i) el uso intencionado de dispositivos electrónicos (Art. 11.3.2 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE) o de otras fuentes de información o de consejos (Art. 11.3.1. de las Leyes del Ajedrez de la FIDE) durante una partida; o

   ii) la manipulación de las competiciones de ajedrez con prácticas que incluyen, pero no se limitan a: manipulación resultados, dejarse perder, amaño de partidas, fraude en el rating, identidad falsa y participación intencionada en torneos o partidas ficticias.

3. Para el propósito de estas normas, el intento de trampas se considerará como trampas.

4. La Comisión para el Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción tal y como se detalla en la Sección II, mientras que se espera que las Federaciones Nacionales creen sus propios sistemas y normas anti-trampas.

5. La falsa acusación en ajedrez es un abuso de libertad de expresión que está prohibido por el Código Ético. Una acusación de trampas manifiestamente sin fundamento, por ejemplo, basada solo en suposiciones y/o datos insuficientes, es una falsa acusación. Una acusación de trampas basada en circunstancias factuales que harían a una persona sensata creer que hay una posibilidad razonable de trampas no se considera una acusación manifiestamente sin fundamento.

II. JURISDICCIÓN.

1. La Comisión para el Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción sobre todos los asuntos que tengan que ver con las trampas, incluyendo las falsas acusaciones. Las personas sujetas a la jurisdicción de la FPL incluyen jugadores, personal de apoyo y capitanes de equipos. El personal de apoyo incluye, pero no se limita a: jefes de delegación, subalternos, entrenadores, representantes, psicólogos, organizadores, espectadores, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros, cuando estén involucrados en situaciones de trampas.

2. Todas las partidas válidas para rating FIDE jugadas sobre el tablero están sujetas a la jurisdicción de la FPL.

3. Todas las situaciones de trampas que ocurran en torneos que requieran máxima protección o protección aumentada (tal y como se define en las Medidas de Protección Anti-Trampas) deben reportarse a la FPL. Sin embargo, la FPL puede decidir que una situación de trampas ocurrida en uno de dichos torneos se traslade a las Federaciones Nacionales (NF).

4. Sujeto a lo previsto en el apartado anterior, las situaciones de trampas que ocurren en torneos que requieren protección normal (tal y como se define en las Medidas de Protección Anti-Trampas) deben trasladarse a las Federaciones Nacionales (NF), excepto cuando la situación de trampas:

   (i) afecte a la concesión de un título de WFM o FM y/o

   (i) involucre a una persona, ya sea reclamante o reclamada, que tenga el título de WFM/FM, WIM/IM, WGM/GM, en cuyo caso el incidente debe trasladarse a la Comisión del juego limpio (FPL).

III. RECLAMACIONES E INVESTIGACIONES.

A. COMIENZO DE UNA INVESTIGACIÓN.

1. Una investigación puede dar comienzo basándose en una reclamación:

   a) Reclamación durante un torneo (ITC);
   b) Reclamación después de un torneo (PTC).

2. Una investigación también puede dar comienzo por:

   a) un informe del árbitro principal de un torneo;
   b) a iniciativa de la Comisión del juego limpio (FPL).
   c) una petición por parte de la Comisión Ética y Disciplinaria (EDC) o cualquier otro estamento de la FIDE autorizado por su estatuto.

B. RECLAMACIONES.

1. Cualquier persona que tenga un ID FIDE puede registrar una reclamación.

2. Todas las reclamaciones deben formularse por escrito y dirigirse a la Comisión del juego limpio (FPL) a través de la Oficina de la FIDE. Las reclamaciones deben registrarse mediante el Formulario de Reclamaciones (Anexos A-B). El reclamante debe proporcionar toda la información requerida en el Formulario de Reclamaciones y debe detallar las razones por las que se hace la Reclamación, enumerando toda la evidencia disponible en el momento del registro.

3. No se aceptan reclamaciones orales o informales.

4. Las reclamaciones durante un torneo deben enviarse al Árbitro Principal. Cuando reciba la reclamación, el árbitro principal:

a) informará al reclamante sobre la sanción por registrar una Reclamación durante el torneo (ITC) manifiestamente sin fundamento;
b) tomar medidas para investigar el caso de manera ordinaria, según el artículo 12.9, para posibles sanciones;
c) enviar la reclamación y su informe incluyendo todos los hallazgos a la Comisión del juego limpio (FPL), a través de la Oficina de la FIDE.

Si el árbitro principal llega a la conclusión de que la Reclamación durante el torneo (ITC) no tiene fundamento debe sobreseer la reclamación durante el torneo, sujeto a sus obligaciones según lo expuesto en III.B.4.c. El jugador mantiene el derecho a registrar una Reclamación después del torneo (PTC) sobre la misma situación.

5. Cuando se registre una Reclamación después del torneo (PTC), la reclamación debe contener una explicación de la razón por la que no se registró una Reclamación durante el torneo (ITC) en su momento.

6. Todas las reclamaciones deben enumerar toda la evidencia disponible en el momento del registro.

7. Todas las reclamaciones basadas únicamente en la suposición de que una persona está jugando más fuerte que lo esperado según su rating se considerarán manifiestamente sin fundamento.

8. La Comisión del Juego Limpio (FPL) puede comenzar una investigación basada en cualquier información que llegue a su conocimiento y que tenga que ver con una posible situación de trampas, incluyendo falsas acusaciones.

9. Cuando se comience una investigación a petición de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) o cualquier otro estamento de la FIDE autorizado por su estatuto, la Comisión del Juego Limpio (FPL) actuará como Equipo de Investigación para el estamento peticionario.

10. Toda la información sobre reclamaciones e investigaciones será confidencial hasta que la Comisión del Juego Limpio (FPL) finalice la investigación. En caso de quebrantamiento de los requerimientos de confidencialidad por parte de los reclamantes, o del Árbitro Principal o cualquier otra persona que tenga conocimiento de la reclamación o de la investigación antes de que ésta finalice, la Comisión del Juego Limpio (FPL) puede remitir a los infractores a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC).

IV. PROCEDIMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.

1. Cuando se llama la atención de la Comisión del Juego Limpio (FPL) por una situación de trampas según III.A, puede nombrarse un Grupo de Investigación (IP) para investigarlo.

2. La Comisión del Juego Limpio (FPL) tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares en relación con un presunto o posible caso de trampas.

3. Si, según III.A.1 una reclamación es inadmisible o manifiestamente sin fundamento, la FPL puede rechazarla por un voto mayoritario.

4. El Grupo de Investigación (IP) se compondrá de tres miembros de la Comisión del Juego Limpio (FPL), nombrados por el presidente de la Comisión del Juego Limpio (FPL), basándose en un turno rotatorio. Los miembros nominados para el Grupo de Investigación (IP) seleccionan posteriormente a su presidente.

5. El Grupo de Investigación (IP) es un estamento independiente y no está sujeto a órdenes de terceros.

6. El Grupo de Investigación (IP) considerará las evidencias físicas y observacionales. También considerará las evidencias estadísticas reunidas como parte de la investigación. También puede reunir evidencias adicionales en el transcurso de su investigación.

7. Los jugadores, los organizadores, los árbitros, las Federaciones Nacionales (NF) y otros interesados están obligados a cooperar con el Grupo de Investigación (IP). De no hacerlo, podrán ser remitidos a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC).

8. El Grupo de Investigación (IP) debería investigar cada caso en un tiempo razonable.

9. El estándar de prueba será si se ha demostrado con un grado de satisfacción aceptable que se ha producido la trampa. Este estándar de prueba es mayor que una “preponderancia de la evidencia”, pero menor que una “evidencia más allá de toda duda razonable”.

10. Si el Grupo de Investigación (IP) llega a una conclusión unánime de que

    (i) no ha habido trampas o

    (ii) no hay evidencias suficientes para alcanzar el estándar probatorio, sobreseerá la reclamación e informará al Presidente y al Secretario de la Comisión del juego limpio (FPL), al reclamante y a la persona acusada con una breve nota. Si la Federación Nacional (NF) de la persona acusada estaba implicada, también será informada.

11. Cuando se llegue a una conclusión diferente al sobreseimiento unánime, al final de la investigación el Grupo de Investigación (IP) :

    a) preparará un informe indicando: la acción que dio comienzo a la investigación, las circunstancias factuales de la situación, los hallazgos de la investigación y una propuesta de sanción. El informe puede contener cualquier otro quebrantamiento de las normas de la FIDE que haya encontrado el Grupo de Investigación (IP); y
    b) presentará la decisión y el informe para que lo considere la Comisión del Juego Limpio (FPL). La FPL puede pedir al Grupo de Investigación (IP) que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones.

12. Una vez que el informe sea considerado definitivo por el Grupo de Investigación (IP), la Comisión del Juego Limpio (FPL) decidirá por mayoría si el caso se debe enviar a la Comisión de Ética y Disciplina

(EDC) para que lo juzgue. SI el caso no se envía a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC), se considerará rechazado. La Comisión del Juego Limpio (FPL) enviará sus hallazgos al reclamante y a la persona acusada. Si la NF de la persona acusada estaba implicada, también será informada.

13. Cuando el IP esté actuando a petición de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC), presentará un informe preliminar a la Comisión del Juego Limpio (FPL) para que sea considerado. La Comisión del Juego Limpio (FPL) puede pedir al Grupo de Investigación (IP) que considere hechos adicionales y/o que lleve a cabo más investigaciones. Una vez que el informe sea considerado definitivo por el Grupo de Investigación (IP), la FPL lo transmitirá a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC).

14. Cuando se traslade una investigación a una Federación Nacional (NF) conforme a las Secciones II.3 y II.4, la investigará el caso y aplicará las sanciones que estime oportunas.
    Las Federación Nacional (NF) deberán notificar a la Comisión del Juego Limpio (FPL) sus decisiones junto con las evidencias consideradas durante el proceso. La Comisión del Juego Limpio (FPL) puede adoptar la decisión de la Federación Nacional (NF) y/o transmitir el caso a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC). SI la Comisión del Juego Limpio (FPL) no adopta la decisión de la Federación Nacional (NF), entonces la sanción solo se aplicará a nivel nacional.

V. ACUSACIONES MANIFIESTAMENTE SIN FUNDAMENTO.

1. Las acusaciones manifiestamente sin fundamento (ver Sección I.5) pueden surgir de dos situaciones:
   a) Una Reclamación durante el torneo (ITC) o Reclamación después del torneo (PTC) registrada.

   b) Una acusación hecha a un tercero o en público.

2. Cuando la Comisión del Juego Limpio (FPL) determina que una Reclamación durante el torneo (ITC) o Reclamación después del torneo (PTC) es manifiestamente sin fundamento, el reclamante puede recibir un aviso por parte de la Comisión del Juego Limpio (FPL). Si se recibe un segundo aviso en un período de dos años, el reclamante puede ser sancionado con una suspensión de hasta tres meses. Sucesivas infracciones pueden ser sancionadas con una suspensión de hasta seis meses.

3. Cuando la Comisión del Juego Limpio (FPL) determina que una acusación manifiestamente sin fundamento se ha hecho a un tercero o en público, el acusador puede ser sancionado con una suspensión de hasta tres meses por la primera infracción y hasta seis meses por sucesivas infracciones.

4. En casos particularmente graves de acusaciones sin fundamento, la Comisión del Juego Limpio (FPL) remitirá el caso a la EDC y recomendará suspensiones más largas y otras sanciones.

VI. REGLAS DE PROCEDIMIENTO.

1. El período de prescripción es de ocho años contados a partir de la última ronda del torneo en cuestión.

2. El idioma de trabajo del Grupo de Investigación (IP) es el inglés. El Grupo de Investigación (IP) puede, a instancia de cualquier parte, autorizar otra lengua de trabajo diferente del inglés para que la usen todas las partes implicadas. En tal caso, el IP puede ordenar a cualquiera o a todas las partes que asuman todos o parte de los costes de traducción e interpretación.

3. Cuando el IP no sobresea unánimemente un caso, la persona acusada debe ser informada por escrito (ya sea por carta, e-mail u otro medio) del caso pendiente y debe recibir el derecho de presentar al Grupo de Investigación (IP) cualesquier declaraciones y documentos que sustenten su posición.

4. El reclamante y la persona acusada tienen el derecho a ser representadas o asistidas por personas de su elección.

5. Los documentos pertinentes al procedimiento deberían emitirse por escrito, preferentemente por e-mail.

6. Cada parte implicada en una investigación es responsable de sus propios costes asociados directa o indirectamente con el caso.

7. Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE es parte de una investigación, Comisión del Juego Limpio (FPL) puede proporcionar la información relevante a dicha Comisión.

VII. SANCIONES.

1. Las sanciones por infracciones relacionadas con las trampas están prescritas en el Manual de la FIDE (por ejemplo, B.01.045, A.09.3.2). En estas se incluyen, en particular: devolución de premios; prohibición de hasta 15 años para tomar parte en competiciones de ajedrez o cualquier actividad relacionada con el ajedrez; revocación de títulos y resultados deportivos; multas de hasta USD 25. 000 dólares.

TERMINOS

IP Grupo de investigación

EDC Comisión de Ética y Disciplina

FPL Comisión del juego limpio

NF Federación nacional

ITC Reclamación durante el torneo

PTC Reclamación después del torneo

MEDIDAS DE PROTECCIÓN ANTI-TRAMPAS

(no incluido en el manual de árbitros de la Fide)

Aprobado en el Congreso FIDE de Batumi 2018[1]

Sección 1 Niveles de protección

Todos los eventos evaluados por la FIDE deben adoptar medidas de protección Anti-trampas para luchar contra los intentos de trampa (Medidas de Protección AC), basadas en la siguiente clasificación:

(A) Eventos que requieren niveles máximos de protección:

Eventos de nivel 1 de la FIDE (eventos oficiales de la FIDE definidos por la Comisión de Eventos de la FIDE o la Comisión del Campeonato Mundial y Olimpiadas de la FIDE);
Round-robins con un ELO medio de 2600 o superior (2400 para eventos femeninos);
Eventos con premios en efectivo superiores a 100.000 euros.

(B) Eventos que requieren niveles de protección mejorada:

Eventos de nivel 2 de la FIDE (Competiciones donde se puede obtener los títulos y las normas de los títulos FIDE (W)GM y (W)IM;
Eventos con premios en efectivo superiores a 20.000 euros;
Round-robins con un ELO medio de 2400 o superior (2200 para eventos femeninos);

(C) Eventos para los que los niveles estándar de protección pueden ser suficientes:

Eventos de nivel 3 de la FIDE (Competiciones evaluadas por la FIDE) en las que se pueden ganar los títulos y normas de títulos restantes de la FIDE.

Para los organizadores de campeonatos nacionales, campeonatos nacionales por equipos y campeonatos nacionales juveniles deben adoptar un nivel de protección un nivel superior al requerido para un evento equivalente correspondiente.

Las medidas contra trampas variarán según las categorías para tener en cuenta el diferente impacto económico de tales medidas. La lista de medidas se especifica en "Prevención" a continuación.

Los organizadores son responsables de implementar las Medidas de protección AC establecidas en este documento. El Árbitro Principal tiene el deber de verificar que el torneo cumpla con las Medidas de protección AC. El informe del torneo del Árbitro Principal deberá especificar todas y cada una de las infracciones de los requisitos de las Medidas de protección AC.

El incumplimiento de las Medidas de protección AC y/o de la verificación e informe sobre dicho cumplimiento se considerará un incumplimiento grave y podrá ser llevado ante la Comisión correspondiente.

[1] El texto se modificó ligeramente a principios de 2020 para reflejar los cambios en la Carta de la Fide. En consecuencia, la Comisión Anti-Trampas (ACC) ahora se llama Comisión de Juego Limpio (FPL).

Sección 2 Prevención

Los organizadores del torneo adoptarán uno de los tres niveles de las Medidas de protección AC: protección estándar, protección mejorada o protección máxima. Estos niveles de protección deben corresponder con los tres tipos de torneos identificados en la Sección 1.

El cumplimiento de las Medidas de Prevención AC es obligatorio. Todos los organizadores deberán informar a la Comisión de Calificación (QC) de la FIDE y/o a su Federación Nacional que están cumpliendo con las Medidas de Prevención AC, indicándolo en el formulario de Solicitud de Torneo.

A solicitud de un organizador de torneo y basado en una buena causa, la Federación Nacional y/o FIDE QC pueden otorgar una exención de algunos de los requisitos enumerados a continuación a los torneos con niveles de protección estándar o mejorada. La solicitud de exención debe enviarse con anticipación y describir las medidas adecuadas contra las trampas que se adapten al tamaño y al presupuesto del torneo. Los organizadores no están limitados en el número de exenciones que pueden presentar.

Los torneos que no cumplan materialmente con las Medidas de protección AC no serán evaluados.

En los Torneos designados para niveles de protección mejorada o máxima, se puede emplear un Árbitro Anti-trampas especial. Un árbitro anti-trampas es un árbitro a quien se le confían tareas anti-trampas (y que puede haber recibido entrenamiento especial anti-trampas) y debe estar equipado con al menos un escáner de mano. La implementación del Árbitro Anti-Trampas es obligatoria en los torneos que requieren el máximo nivel de protección.

Se recomienda encarecidamente a los organizadores de eventos designados para una protección mejorada y máxima que consulten con la FPL para encontrar medidas de AC adecuadas que se adapten al tamaño y presupuesto del torneo. La decisión de FPL tras el contacto de los organizadores y la posterior consulta con la WCOC y/o cualquier otra Comisión de la FIDE pertinente es definitiva.

Sección 3 Diferentes estándares de medidas de protección AC

1) Protección estándar: se aplica a los torneos identificados en la Sección 1 (C).

i) Los organizadores deben designar clara y cuidadosamente las áreas para los jugadores (el “Área de juego”) y para los espectadores. Los organizadores y árbitros evitarán obtener información ajedrecística fuera del “Área de juego”. Los organizadores se esforzarán, en la medida de lo posible y razonable, por evitar el contacto entre jugadores y espectadores. Si es posible, se proporcionará áreas separadas para refrigerios/baños/fumadores para jugadores y espectadores (en las competiciones por equipos, esto debería ampliarse para incluir a los capitanes como una categoría separada);

ii) Adoptar al menos una medida de seguridad del Anexo A;

iii) Recomendación para enviar todas las partidas disponibles en formato PGN para que sean examinadas por la herramienta de selección de partidas de la FIDE. Obligación de enviar juegos de torneos relacionados con las normas en formato PGN para que sean examinados por la herramienta de selección de juegos basada en Internet de la FIDE;

iv) Al registrar el torneo con la FIDE QC, los organizadores deben confirmar que cumplen con las Medidas de prevención AC. Las exenciones pueden ser otorgadas únicamente por las Federaciones Nacionales y deben solicitarse al menos 4 semanas antes del inicio del torneo;

v) Se anima al árbitro principal a diseñar un sistema para realizar controles aleatorios durante las partidas.

2) Protección mejorada: para aplicar a los torneos identificados en la Sección 1 (B).

i) Los organizadores deben designar clara y cuidadosamente las áreas para los jugadores (el "Área de juego") y para los espectadores. Los organizadores y árbitros evitarán obtener información ajedrecística fuera del "Área de juego". Los organizadores se esforzarán, en la medida de lo posible y razonable, por evitar el contacto entre jugadores y espectadores. Si es posible, se proporcionará áreas separadas para refrigerios/baños/fumadores para jugadores y espectadores (en las competiciones por equipos, esto debería ampliarse para incluir a los capitanes como una categoría separada);

ii) Cada torneo deberá adoptar al menos dos medidas de seguridad del Anexo A;

iii) El árbitro principal debe diseñar un sistema para verificar regularmente el lugar, antes, durante y después de las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).

iv) Recomendación para enviar todas las partidas en formato PGN para que sean examinadas por la herramienta de selección de partidas basada en Internet de la FIDE. Obligación de enviar partidas de torneos relacionadas con las normas en formato PGN para que sean examinados por la Herramienta de selección de partidas de la FIDE;

v) Los organizadores que soliciten exenciones deben hacerlo con FIDE QC, al menos 4 semanas antes del inicio del torneo. Las exenciones serán otorgadas únicamente por FIDE QC;

vi) Se recomienda encarecidamente a los organizadores que proporcionen instalaciones de almacenamiento seguras para dispositivos electrónicos;

vii) Se anima a los organizadores y árbitros a realizar pruebas de cribado durante el evento a través de la herramienta de selección de partidas basada en Internet de la FIDE;

viii) Se anima al árbitro principal a diseñar un sistema para realizar controles aleatorios durante las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).

3) Máxima protección: se aplica a los torneos identificados en la Sección 1 (A).

i) Los organizadores deben designar clara y cuidadosamente las áreas para los jugadores (el "Área de juego") y para los espectadores. Los organizadores y árbitros evitarán obtener información ajedrecística fuera del "Área de juego". Los organizadores se esforzarán, en la medida de lo posible y razonable, por evitar el contacto entre jugadores y espectadores. Si es posible, se proporcionará áreas separadas para refrigerios/baños/fumadores para jugadores y espectadores

(en las competiciones por equipos, esto debería ampliarse para incluir a los capitanes como una categoría separada);

ii) No se permiten relojes, bolígrafos y otros dispositivos de escritura que contengan metal en el área de juego. Sin embargo, estos elementos se pueden almacenar en las instalaciones que figuran en vii) a continuación.
Cada torneo debe adoptar al menos dos medidas de seguridad del Anexo A. Se recomienda encarecidamente seguridad adicional en forma de detectores de metales/máquinas de rayos X certificados por FPL, escáneres, manejados por personal de seguridad cualificado, sujeto a las restricciones aplicables en cada jurisdicción individual;

iii) El árbitro principal debe diseñar un sistema para verificar regularmente el lugar, antes, durante y después de las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).

iv) Obligación de enviar todas las partidas de torneo disponibles en formato PGN para que sean examinadas por la Herramienta de selección de partidas de la FIDE. Para los eventos Rapid y Blitz, el requisito se reduce a una recomendación;

v) Se requiere que los organizadores identifiquen las medidas anti-trampas utilizadas al registrar el torneo con el QC de la FIDE.

vi) Se requiere que los organizadores proporcionen instalaciones de almacenamiento seguras para dispositivos electrónicos;

vii) Se recomienda encarecidamente a los organizadores y árbitros que realicen pruebas de cribado durante el evento a través de la herramienta de selección de partidas basada en Internet de la FIDE;

viii) El árbitro principal debe diseñar un sistema para realizar controles aleatorios durante las partidas, en cooperación con el árbitro principal anti-trampas (si lo hubiera).

Estos requisitos se aplican cuando no se han redactado por FPL y aceptado por WCOC los requisitos específicos contra las trampas del torneo (TSACR). Cuando existan estos TSACR, todas las disposiciones de este documento serán reemplazadas por las disposiciones de ese documento. Siempre que se requiera TSACR, se solicita a los organizadores que consulten con FPL para identificar las mejores medidas posibles.

ANEXO A Recomendaciones

Se recomienda el siguiente equipo técnico para la prevención de trampas, según el nivel del torneo y las leyes locales:

- detectores de metales de seguridad portátiles;
- uno o más árbitros anti-trampas adicionales;
- detectores de metales de paso;
- dispositivos automáticos de apantallamiento electromagnético para artículos metálicos/no metálicos;
- cámaras de circuito cerrado.

En la mayoría de los casos, un detector de metales de mano será suficiente para asegurar que no se lleven dispositivos electrónicos al área de juego y, por lo tanto, siempre se debe considerar como el dispositivo de primera elección para una máxima protección.

Cuando se requieran dos medidas, se recomienda encarecidamente nombrar un árbitro adicional contra trampas.

La FIDE tiene derecho a comprar equipos anti-trampas extremadamente sofisticados para usar en controles de muestra, cuyas características no revelará. Este equipo puede ser utilizado por miembros de la comisión autorizados por AC durante las inspecciones in situ.

CÓDIGO ÉTICO Y DISCIPLINARIO
28 DE DICIEMBRE DE 2021

Preámbulo

Basándose en el artículo 7.5 de la Carta Constitutiva de la FIDE, la Asamblea General de la FIDE ha aprobado y adoptado el presente CÓDIGO ÉTICO Y DISCIPLINARIO (el presente CÓDIGO), para perseguir y conseguir los objetivos señalados en el Artículo 1 del presente Código.

El presente Código contiene dos partes principales: el Código Ético (Parte III) y el Código Disciplinario (Parte IV), suplementado con otras disposiciones comunes tanto para el Código Ético como para el Código Disciplinario (Partes I, II y V).

Parte I: Preliminares

art. 1: objetivos del presente código

1.1. La FIDE es el órgano de gobierno del deporte del ajedrez.

1.2. Es misión de la FIDE y de toda la Familia del ajedrez promocionar los valores éticos más elevados posibles, dentro del deporte del ajedrez y asegurar que prevalezca el espíritu de juego limpio y deportividad.

1.3. El presente Código establece valores éticos, principios y deberes aplicables a toda la comunidad ajedrecística y al deporte del ajedrez gobernado por la FIDE y ayudará a los miembros de la Familia de la FIDE a realizar elecciones consistentes cuando deban enfrentarse con dilemas éticos.

1.4. El objetivo del presente Código está más allá de divulgar estándares justos y razonables de conducta para todos los jugadores de ajedrez y de asegurar y mantener una administración ordenada y justa.

1.5. La FIDE soporta la responsabilidad de tomar todas las medidas posibles para eliminar conductas inmorales o antiéticas, métodos y prácticas que pudieran poner en riesgo la autenticidad, integridad y reputación del ajedrez. Además, el juego y el concepto del ajedrez está basado en la premisa de que todos los implicados observen las reglas y reglamentos existentes y eviten malos comportamientos de cualquier naturaleza.

1.6. Además, la FIDE, como órgano de gobierno del deporte del ajedrez, suscribe y busca promocionar los principios fundamentales del Olimpismo como una filosofía de vida. Al unir el deporte con la cultura y la educación, el Olimpismo busca crear un nuevo estilo de vida basada en la alegría del esfuerzo, el valor educativo del buen ejemplo, responsabilidad social y el respeto a los principios éticos fundamentales universales. El hecho de pertenecer al Movimiento Olímpico requiere cumplir con la Carta Olímpica y el reconocimiento del Comité Olímpico Internacional. In 1999, la FIDE fue reconocida por el COI como una Organización Deportiva Mundial.

1.7. Además de lo anterior, la FIDE ha adoptado el presente Código, lo que obliga a todos los participantes en el ajedrez a asegurar que el ajedrez se administre y se juegue en todo el mundo dentro de un marco de comportamiento ético, honesto, justo, transparente, democrático, creíble, dignificado y profesional, así como fiel a la regla.

1.8. En particular, el presente Código articula los principios de la conducta ética aplicable a los miembros de la Familia de la FIDE y prohíbe conductas inaceptables y cumpliendo con ello puede imponer tanto acciones preventivas como acciones disciplinarias, basadas en sanciones adecuadas y proporcionadas.

1.9. El presente Código provee un marco general para guiar a todos los ajedrecistas en sus acciones. Es imposible definir exactamente y en todas las circunstancias el estándar de conducta esperado de todas las partes sujetas al presente Código, o describir todos los comportamientos que podrían implicar un incumplimiento del presente Código e impliquen acciones preventivas o sanciones disciplinarias. En muchos casos, el sentido común dictará a los participantes los estándares de comportamiento que son requeridos.

1.10. Será responsabilidad personal de cada miembro de la Familia de la FIDE ser consciente del presente Código, incluyendo las conductas que constituyen una violación del presente Código, y cumplir con él.

1.11. Los ajedrecistas deben ser responsables de sus propios hechos de modo individual y respetar la inviolabilidad y las obligaciones de su pertenencia a la FIDE.

1.12. Los miembros de una Federación Nacional de la FIDE son responsables de salvaguardar la integridad de las competiciones, y crear un ambiente positivo para la práctica del deporte del ajedrez, dentro de su jurisdicción. Adoptarán reglas similares de conducta ética o incorporarán las disposiciones del presente Código a sus propias reglas.

1.13. La FIDE promocionará el conocimiento del presente Código entre todos sus miembros.

art. 2: Interpretación

2.1. Las palabras que se usen en el presente Código tendrán el mismo significado que el establecido en la Carta Constitutiva de la FIDE, a menos que se especifique lo contrario en el Apéndice adjunto.

2.2. Todos los términos en mayúsculas tendrán el mismo significado que aparezca en las Definiciones especificadas en el Apéndice adjunto.

2.3. A menos que, según el contexto, parezca lo contrario, el singular incluirá el plural y viceversa y el masculino incluirá el femenino y el neutro y viceversa y las referencias a personas incluirán personas físicas, jurídicas y organizaciones.

2.4. En caso de alguna inconsistencia o contradicción entre las disposiciones del presente Código incluyendo su Apéndice y la Carta Constitutiva de la FIDE, prevalecerán las disposiciones pertinentes de la Carta Constitutiva de la FIDE.

Parte II: Principios

art. 3: La comisión de ética y disciplina

3.1. La Comisión de Ética y Disciplina (EDC) se constituye al amparo del Art. 26 de la Carta Constitutiva de la FIDE.

3.2. La EDC es un órgano independiente de la FIDE y el único órgano encargado dentro de la FIDE (junto con la Comisión Electoral de la FIDE en relación con asuntos que correspondan a su competencia),

siendo sus miembros elegidos por la Asamblea General, y que desarrolla sus funciones libre de cualquier influencia y sin temor ni trato de favor.

3.3. La EDC tendrá su sede en la Oficina de la FIDE en Lausana (Suiza).

3.4. La EDC puede desarrollar todas sus acciones, siempre que correspondan a su cometido, virtualmente o en cualquier lugar que sea apropiado.

3.5. Los procedimientos de la EDC se llevarán a cabo en inglés. Las Reglas de Procedimiento de la EDC establecerán las circunstancias bajo las cuales se pueda usar otro idioma.

3.6. La EDC ejercerá jurisdicción sobre todos los miembros de la Familia de la FIDE, tal y como se define en el presente Código.

3.7. La EDC solo considerará las denuncias y los informes recibidos que cumplan con los requisitos de la admisibilidad de denuncias e informes tal y como se establece en el presente Código.

3.8. La EDC no tiene poder para investigar incumplimientos del presente Código a iniciativa propia, sino que abrirá, investigará y juzgará un caso después de recibir una denuncia admisible por una persona o por un informe de un órgano de la FIDE que tenga competencia en ello.

3.9. La EDC resolverá las denuncias e informes de cualquier presunto incumplimiento del presente Código e impondrá una sanción u otras medidas según se especifique en el presente Código, actuando de acuerdo con la Carta Constitutiva de la FIDE y las Reglas de Procedimiento de la EDC.

3.10. Durante todos sus actos, la EDC se atendrá a los precedentes, *mutatis mutandis*, establecidos por la doctrina y la jurisprudencia deportiva.

3.11. La EDC puede reconsiderar su decisión, tanto a iniciativa propia como a petición de una de las partes en un período de cinco (5) años a contar desde la fecha de la decisión original, cuando aparezcan nuevos hechos pertinentes o si se descubre nuevas pruebas materiales que tengan el potencial, si son tenidas en cuenta, de ocasionar una reversión o una alteración material de la decisión, a menos que hubieran podido utilizarse durante el procedimiento que culminó con la decisión. Una petición de reconsideración debe presentarse ante la EDC dentro de los treinta (30) días del descubrimiento de la necesidad de reconsiderar la decisión.

3.12. Además, la EDC tiene encargadas las siguientes atribuciones de conformidad con las disposiciones del presente Código:

a) asistir a la FIDE en el desarrollo y la actualización de un marco de principios éticos, incluyendo el presente Código, basado en los valores y principios consagrados en los Estatutos de la FIDE, reglamentación subsidiaria y en la Carta Olímpica, siendo todos ellos considerados de ahora en adelante como los “Principios Éticos de la FIDE”;

b) ayudar a asegurar el cumplimiento de los Principios Éticos de la FIDE en las políticas y en las prácticas de la FIDE;

c) proporcionar propuestas, bajo petición del Presidente de la FIDE, el Comité de Gestión, la Junta Directiva de la FIDE o el Congreso, para que los Principios Éticos de la FIDE se apliquen en la práctica;

d) investigar denuncias u otros asuntos remitidos a la FIDE y planteados en relación con el no-cumplimiento con los Principios Éticos de la FIDE y, si es necesario, imponer sanciones o recomendar otras acciones que deban tomar la FIDE, el Presidente, el Comité de Gestión, la Junta o el Congreso.

3.13. Los miembros de la EDC no pueden tomar medidas o ejercer ninguna autoridad en relación con un asunto en el que exista conflicto de intereses u otra forma de conflicto o si se percibe que exista dicho conflicto.

3.14. Un miembro de la EDC declinará participar en cualquier asunto o se retirará de un asunto en el que tuviera que participar en las siguientes circunstancias:

a) si tiene la misma nacionalidad de una parte implicada en el asunto, a menos que su participación haya sido acordada por las partes implicadas,

b) si tiene interés directo o indirecto en el asunto,

c) si ha tratado el asunto con otra ocupación,

d) si ha expresado su opinión previamente sobre el asunto,

e) si hay alguna duda legítima sobre su independencia.

3.15. Los miembros de la EDC serán indemnizados por la FIDE en relación con cualquier reclamación realizada por un tercero derivada de la realización de sus deberes como miembros de la EDC. Excepto en el caso de mala fe o de burda negligencia, ningún miembro de la EDC, sus Comités de Indagación de Hechos, la FPL o el personal de la Oficina de la FIDE podrá ser personalmente responsable con respecto a cualquier acto u omisión relacionado con cualquier investigación, caso, procedimiento o decisión tomados de conformidad con las disposiciones del presente Código.

art. 4: Aplicación y alcance del presente código

4.1. Todos los miembros de la *Familia de la FIDE* estarán sujetos al presente Código y bajo la jurisdicción de la EDC.

4.2. La *Familia de la FIDE* está compuesta de los siguientes miembros:

a) Federaciones miembros de la FIDE.

b) Consejos Continentales y Zonales de la FIDE.

c) Organizaciones afiliadas a la FIDE.

d) Delegados y otros representantes oficiales de las Federaciones miembros de la FIDE, Consejos Continentales y Zonales de la FIDE y Organizaciones afiliadas a la FIDE.

e) Representantes de asociaciones ajedrecísticas, ligas y clubes afiliadas a las Federaciones miembros de la FIDE, Consejos Continentales y Zonales de la FIDE y Organizaciones afiliadas a la FIDE.

f) Miembros de los órganos de la FIDE, comisiones no elegidas y otros Oficiales de la FIDE.

g) Honorables dignatarios de la FIDE.

h) Candidatos electorales a las elecciones de la FIDE.

i) Empleados de la FIDE.

j) Jugadores titulados de la FIDE.

k) Jugadores, organizadores, árbitros, conferenciantes, entrenadores y administradores que estén registrados en la base de datos de la FIDE.

l) Competidores en los torneos de la FIDE y eventos que no estén aún registrados en la base de datos de la FIDE.

m) Personas que estén trabajando en torneos y eventos de la FIDE o conferencias en seminarios de entrenamiento, incluyendo aquellos que no estén aún registrados en la base de datos de la FIDE.

n) Participantes en congresos de la FIDE, incluyendo aquellos que no estén aún registrados en la base de datos de la FIDE.

o) Personas acompañantes de los jugadores que tengan un papel formal en los torneos y eventos de la FIDE, tales como agentes, capitanes de equipos, entrenadores personales o de equipos, parientes y parejas.

p) "Match agents" (personas encargadas de organizar encuentros) y patrocinadores de los torneos, eventos y congresos de la FIDE.

q) Personas que pujen por albergar o estén albergando un congreso o una competición internacional y cualquiera que trabaje para dichas personas.

r) Cualquier miembro de un comité organizador de un torneo o evento de la FIDE.

s) Consultores y personas o empresas conectadas por contrato representando o sirviendo a la FIDE.

t) Cualquier otra persona que no pertenezcan en realidad a ninguna categoría de la Familia de la FIDE, pero que acepten estar sujetos a el presente Código, por ejemplo, periodistas y fotógrafos de ajedrez.

u) Cualquier persona que sea actor o participante en el deporte del ajedrez o en su gobierno/administración a nivel internacional.

4.3. Para evitar cualquier duda, el público en general y las personas que no tengan conexión con el mundo del ajedrez no están expuestas a ninguna acción del presente código.

4.4. El presente Código rige todas las materias a que se refiere el texto o el sentido de sus disposiciones.

4.5. Infracciones al presente Código serán sancionadas ya sean los actos de comisión u omisión, ya sean cometidos deliberada o negligentemente, ya sea la infracción un acto o una tentativa, ya sean las partes designadas como líderes, participantes, cómplices o instigadores, o estén implicadas como ayudantes o incitadores.

4.6. Las personas sujetas al presente Código serán sancionadas si acuerdan con otra persona en actuar de forma que constituyera o culminara en una violación del presente Código, resulte o no dicho acuerdo en una infracción. Sin embargo, no habrá violación si el participante renuncia al acuerdo (no llevado aún a cabo) antes de que sea descubierto por un tercero no implicado en el acuerdo.

4.7. El presente Código se aplicará con respecto a todas y cada una de las conductas prohibidas en el presente Código si es realizada por un miembro de la Familia FIDE y tal conducta tiene o tuvo lugar en alguno de los siguientes ámbitos:

a) **Ámbito internacional**, es decir, en torneos de la FIDE, eventos y congresos, así como otros torneos y eventos que tengan una participación multinacional, o en los que se puedan obtener normas para títulos FIDE, o sirvan como un evento clasificatorio para un torneo principal de la FIDE o evento incluido en la Copa del Mundo, o la conducta afecte a los intereses de otras federaciones nacionales o a la comunidad ajedrecística internacional en su conjunto. El hecho de que un torneo sea valedero para valoración FIDE no es por sí solo determinante de su naturaleza internacional, pero podría tomarse en consideración junto con otros factores.

b) **Ámbito nacional**, es decir, en torneos, eventos y encuentros organizados o albergados o bajo los auspicios de una federación nacional, que no se incluyan en el ámbito internacional, pero solo en las siguientes circunstancias:

i. el caso en el que esté basada la presunta infracción tenga implicaciones internacionales o afecte a varias federaciones miembros de la FIDE y no se haya juzgado a nivel nacional según el propio procedimiento ético de la federación nacional, o bien:

ii. el procedimiento ético de la federación nacional se haya llevado a cabo de modo que, en sí, suponga una infracción del presente Código o de los principios fundamentales de la ley y el juicio justo.

4.8. Cualquier persona o entidad de la Familia de la FIDE se somete a la jurisdicción exclusiva de la EDC para oír y decidir sobre denuncias de violaciones del presente Código y a la jurisdicción exclusiva del Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS), para determinar cualquier apelación final sobre una decisión definitiva de la EDC.

4.9. Cualquier persona de la Familia de la FIDE se considerará que está de acuerdo con:

a) obligarse y cumplir en todo momento pertinente con los requerimientos del presente Código que le sean de aplicación, como condición para su implicación u otra participación en el deporte del ajedrez.

b) que tienen una responsabilidad personal e indelegable (i) para Familiarizarse con todos los requisitos del presente Código que le sean de aplicación; y (ii) para cumplir con dichos

requisitos. La ignorancia del presente Código no servirá de defensa en los procesos derivados de violaciones del presente Código.

c) someterse a la jurisdicción investigadora e indagatoria de la FIDE y a la jurisdicción exclusiva adjudicativa de la EDC y del Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS) que se derive del presente Código, y a no llevar ningún proceso a ningún otro tribunal o foro relativo a los asuntos que cubre el presente Código.

d) permanecer obligado a el presente Código y sujeto a la jurisdicción de la FIDE, la EDC y el CAS, en virtud del presente Código, incluso después de la fecha en la que dejen de ser, o dejen de intentar ser miembros de la Familia de la FIDE, con respecto a: (i) cualquier obligación de confidencialidad expresada en el presente Código o en cualquier otro lugar en las Reglas; y (ii) la aplicación del Código con respecto a cualquier asunto que ocurra antes de dicha fecha.

4.10. Las disputas que surjan durante una partida o un torneo se resolverán de acuerdo con las Leyes del Ajedrez existentes en cada momento y con las reglas del torneo, sin desmerecer la competencia de la EDC para imponer sanciones en caso de violaciones serias del presente Código durante una partida o un torneo que haya escapado a la atención del Árbitro durante la competición.

4.11. Todas las infracciones y sanciones que tengan que ver con casos de *doping* serán tratados de acuerdo con las Reglas anti-*doping* de la FIDE, supervisadas por la Comisión Médica de la FIDE y decididas por los Paneles de Discusión sobre *doping* de la FIDE constituidos para casos específicos.

4.12. Cuando sea apropiado, la EDC o cualquier otro órgano competente de la FIDE puede, a iniciativa propia o bajo petición, detener sus propias investigaciones o procedimientos bajo el presente Código, pendiente de los resultados de las investigaciones o procedimientos dirigidos por otras autoridades u organismos deportivos pertinentes, tales como el Comité Olímpico Internacional (COI), un Comité Olímpico Nacional (CON) o el órgano judicial deportivo de una Federación Nacional. Este poder no será ejercido, excepto por circunstancias especiales y forzadas, en casos de investigaciones pendientes por parte de un gobierno nacional o su departamento de deportes, o en investigaciones legales pendientes en tribunales nacionales civiles o penales. Sin embargo, la mera existencia de otra investigación o procedimiento no permite al sujeto del mismo, como derecho, a la detención de las investigaciones o procedimientos que lleva a cabo la FIDE en virtud del presente Código.

4.13. En relación con las competiciones y eventos organizados por las Federaciones Miembros, Continentes, Zonas y Organizaciones Asociadas dentro de su ámbito doméstico, tales entidades son responsables de imponer sanciones contra las infracciones cometidas en su área jurisdiccional, a menos que la presunción de infracción implique directamente a la Federación Miembro, Continente, Zona u Organización Asociada, en cuyo caso el asunto será considerado por la EDC de la FIDE.

4.14. Las Federaciones Nacionales incorporarán reglas de procedimiento disciplinario en sus disposiciones que serán compatibles con el presente Código y las reglas procedimentales de la EDC.

4.15. Si se requiere, las sanciones producidas por las Federaciones Miembros, Continentes, Zonas y Organizaciones Asociadas pueden ser extendidas por la EDC para que tengan efecto mundial.

4.16. Cuando una denuncia o informe suponga que una Federación Miembro, Continente, Zona u Organización Asociada ha errado a la hora de investigar adecuadamente una conducta que pudiera acarrear una violación del Código Ético y Disciplinario de la FIDE o de imponer una sanción adecuada, la propia EDC podrá llevar a cabo su propia investigación y/o tomar una decisión de acuerdo con el presente Código.

4.17. La FIDE se esforzará por entablar relaciones comerciales solo con socios que suscriban los principios enumerados en el presente Código y acepten estar sujetos al presente Código en relación con las actividades relacionadas con el ajedrez en las que están o pueden estar implicados.

art. 5: Admisibilidad de denuncias e informes.

5.1. Para que una denuncia o un informe sea aceptado y adjudicado a la EDC, debe cumplir los siguientes requisitos mínimos:

a) El denunciante debe tener las pruebas suficientes para emitir la denuncia;

b) La persona u organismo contra la que se dirige la denuncia, es decir, el denunciado, debe ser un miembro de la Familia de la FIDE.

c) Las acusaciones vertidas y los documentos acompañantes como parte de la denuncia deben incluir, al menos *prima facie*, conductas que impliquen una o más violaciones del presente Código.

d) La presunta mala conducta debe haberse cometido en el ámbito internacional o, si es en el ámbito nacional, que esté incluida en alguna de las excepciones en virtud de las cuales la EDC ejercerá jurisdicción.

e) La presunta mala conducta debe haberse cometido durante un período de tiempo no superior a cinco (5) años contados desde la fecha en la cual se reciba la denuncia o el informe en la FIDE o que un órgano competente de la FIDE comience su investigación en casos de fraude, corrupción o trampas, o un período de tiempo no superior a tres (3) años en cualquier otro caso.

5.2. Un denunciante deberá tener la legitimación necesaria para enviar una denuncia o un informe si:

a) es un miembro de la Familia FIDE distinto a una persona mencionada en el Artículo 4.2(e), 4.2(i) y 4.2(o)–(u); y

b) en caso de un denunciante individual, debe estar afectado directa y personalmente por la presunta mala conducta o bien tiene un interés sustancial en el asunto; o

c) en caso de la Asamblea General, el Presidente de la FIDE, la Junta Directiva de la FIDE y el Consejo de Administración representando los intereses generales de la FIDE; o

d) en caso de otro órgano de la FIDE que envía un informe a la EDC, dicho órgano representa los intereses generales de la FIDE en un área específica de interés o especialidad dentro de la gobernanza de la FIDE en el deporte del ajedrez.

5.3. Una denuncia puede ser declarada inadmisible si, a pesar de cumplir con los requisitos mínimos, sufre de uno o más de los siguientes defectos:

a) la denuncia no sea enviada por el denunciante real, sino por otra persona en su lugar, salvo que el denunciante sea una persona discapacitada o una persona jurídica debidamente representada por un representante autorizado. Esta disposición no impide que la EDC remita el asunto a otro órgano de la FIDE que tenga competencia para investigar o tratar la denuncia;

b) la denuncia sea esencialmente la misma que una denuncia enviada y pendiente ante el organismo ético y disciplinario de una federación nacional u otro tribunal deportivo;

c) la denuncia sea esencialmente la misma que una denuncia ya considerada y decidida por la EDC;

d) la denuncia se refiera a un asunto personal entre el denunciante y el denunciado o bien no está relacionada con la práctica o la gobernanza del deporte del ajedrez;

e) la denuncia sea manifiestamente infundada o insustancial o pueda ser descrita como confusa o exagerada o fue interpuesta con mala intención o constituyó un abuso de la ética y del procedimiento disciplinario; o

f) el denunciado no haya sufrido una desventaja significativa o la denuncia pueda ser descrita como trivial, o puramente técnica e insignificante.

5.4. Los requisitos de procedimiento para la emisión de informes y denuncias pueden establecerse en las Reglas de Procedimiento de la EDC, incluyendo cualquier requisito para el pago de una fianza de presentación de la denuncia, reembolsable o no reembolsable.

Parte III: Código ético

art. 6: Valores y principios éticos

6.1. Los miembros de la FIDE se comprometen en todo momento a respetar y a asegurar el respeto de los siguientes valores y principios:

a) Dignidad humana;

b) Igualdad;

c) Seguridad;

d) Integridad;

e) Buena fe;

f) Lealtad;

g) Juego Limpio;

h) Responsabilidad;

i) Prioridad de los intereses del ajedrez sobre los intereses financieros personales;

j) Comunicación y transparencia.

6.2. El incumplimiento de alguno de los valores y principios éticos arriba mencionados por cualesquier miembros de la Familia de la FIDE constituirá una infracción del Código Ético y, dependiendo de la gravedad del incumplimiento, estará sujeto a Acción Correctiva o Acción Disciplinaria, en los términos del presente Código.

a. dignidad humana (respeto)

6.3. Los miembros de la Familia de la FIDE respetarán el derecho a la dignidad de todas las personas y a ser tratados con respeto, para mantener y mejorar la autoestima de los demás demostrando respeto por los demás en todas las ocasiones, sin importar la raza, el color, el género, la orientación sexual, el idioma, la religión, la política u otra opinión, el origen nacional o social, sus propiedades, el nacimiento, discapacidad, atributos físicos, habilidad de juego u otro estado.

6.4. Salvaguardar la dignidad de la persona es fundamental y toda forma de acoso, difamación y abuso por cualquier miembro de la Familia de la FIDE, ya sea físico, profesional o sexual, así como infligir, facilitar o tolerar cualquier lesión física o mental no accidental están estrictamente prohibidos.

6.5. El acoso se refiere a los actos repetidos, hostiles y sistemáticos que pretenden aislar o excluir a una persona o a un grupo y afectar a la dignidad de la persona o grupo. En particular, entre otras cosas, los miembros de la Familia de la FIDE no participarán en las siguientes formas de acoso:

a) **Bullying**, incluyendo el ciber-bullying, puede incluir, entre otros, comportamientos agresivos, intencionados, repetidos e indeseados entre iguales y puede implicar un desequilibrio de poder real o percibido. El bullying puede incluir acciones tales como hacer amenazas, extender rumores o falsedades, atacar a alguien física o verbalmente o excluir a alguien deliberadamente;

b) **Homofobia** puede incluir, entre otros, antipatía, desprecio, prejuicio, aversión u odio hacia personas LGTBI (lesbianas, gays, transgéneros, bisexuales e intersexuales) u otras personas que se identifican con un género no binario;

c) **Negligencia** significa el hecho de que un entrenador u otra persona con el deber de cuidar a un jugador u otra persona no brinde un nivel mínimo de atención, que cause daños, permita que se causen daños, o crea un peligro inminente de daños y puede incluir, entre otros, privar a un jugador de comida o bebida o suficiente descanso y recuperación, no proporcionar un ambiente seguro de entrenamiento, o métodos inapropiados de entrenamiento para la edad;

d) **Abuso físico** significa violencia no accidental hacia un jugador u otra persona, que puede incluir un trauma intencionado o lesión física causados por puñetazos, golpes, patadas, mordiscos, quemaduras u otros daños a un jugador. Podrían incluirse actividades físicas forzosas u obligadas inapropiadas, consumo forzado de alcohol o prácticas de dopaje sistemático;

e) **Abuso psicológico** significa cualquier procedimiento que pueda disminuir la sensación de identidad, dignidad o autoestima, y puede incluir, entre otros, cualquier acto indeseado tales como confinamiento, aislamiento, agresión verbal, humillación o infantilización;

f) **Abuso sexual** significa una conducta sexual, ya sea sin contacto, con contacto o con penetración, donde se ha manipulado o coaccionado, o no lo hay, o no puede ser concedido el consentimiento y

g) **Acoso sexual** significa una conducta no deseada y no bienvenida de naturaleza sexual, ya sea verbal, no verbal o física. La evaluación se basa en si una persona razonable en las circunstancias culturales y contextuales dadas consideraría la conducta como indeseable u ofensiva.

B. Igualdad (No Discriminación)

6.6. No habrá discriminación en el ajedrez por motivos de raza, género, origen étnico, color, cultura, religión, opinión política, estado civil, orientación sexual o cualquier factor injusto o irrelevante, excepto si está permitido por la ley, incluyendo la elección o designación de personas en el Consejo de Administración de la FIDE, la Junta Directiva de la FIDE, los Consejos Continentales de la FIDE, los Consejos Zonales, Comisiones, Comités y otros organismos elegidos o designados de la FIDE.

6.7. En la elección o designación de personas para puestos dentro de la FIDE, se dará la debida consideración a ambos géneros.

C. Seguridad (No Violencia)

6.8. Todo el mundo tiene el derecho de participar en el ajedrez en un ambiente que sea seguro y agradable. La FIDE fomenta los hábitos saludables y seguros y está encargada de proteger el bienestar del jugador, incluyendo la no discriminación y la prevención del acoso y el abuso.

6.9. Los miembros de la Familia de la FIDE respetarán y promoverán los derechos de los Grupos Vulnerables.

D. Integridad (Honestidad)

6.10. Las personas sujetas al presente Código actuarán con la máxima integridad, honestidad y responsabilidad en el desempeño de sus respectivas funciones en el deporte del ajedrez y no actuarán de forma susceptible de afectar adversamente la reputación de la FIDE, o del deporte del ajedrez en general, ni actuarán de forma susceptible de desprestigiar al deporte.

6.11. El dopaje en ajedrez está estrictamente prohibido de acuerdo con las Reglas Anti-Dopaje de la FIDE.

6.12. Las personas sujetas al presente Código no ofrecerán, prometerán, darán, solicitarán o aceptar ninguna retribución indebida u otro beneficio (es decir, no obtenido por medio de servicios “de buena fe” y/o no aprobado por la autoridad ajedrecística competente) relacionado con sus actividades o deberes en el ajedrez.

6.13. Las personas sujetas al presente Código tienen prohibido apropiarse indebidamente de los activos de la FIDE.

6.14. Los miembros de la Familia de la FIDE pueden recibir o aceptar obsequios solo como muestra de respeto o amistad cuyo valor nominal esté en consonancia con las costumbres locales predominantes. Cualquier obsequio ofrecido a un tercero debe haber sido autorizado previamente por la FIDE. Los obsequios solo pueden ser ofrecidos por la FIDE o en nombre de la FIDE; los implicados se abstendrán de ofrecer obsequios en su propio nombre. Prevalecerá un sentido de moderación general relativo a la hospitalidad y el alojamiento.

E. Buena fe

6.15. Los miembros de la Familia de la FIDE actuarán de buena fe mutuamente con confianza recíproca y comprensión en todos sus tratos.

6.16. Las personas en puestos de confianza tienen el deber:

a) de nunca abusar o usar mal la relación de confianza, posición de poder e influencia que tiene un entrenador u oficial;

b) de evitar que las personas con capacidad supervisora estén en situaciones a solas o no observadas con un menor;

c) en viajes de actividades ajedrecísticas, de seguir siempre los protocolos y reglas de transporte y alojamiento emitidas por las autoridades competentes;

d) de actuar como modelo a seguir y demostrar estándares sólidos de comportamiento;

e) de comunicarse con los menores abierta y públicamente y no enviar mensajes privados a menores.

F. Lealtad

6.17. La lealtad significa mostrar continua fidelidad a la FIDE, sus reglas y sus principios. Para ello:

a) Los miembros de la Familia de la FIDE acatarán estrictamente siempre la Carta Constitutiva de la FIDE y sus Estatutos, Reglamentos, Códigos, Decisiones y Directivas, incluyendo los principios deportivos y éticos ratificados por la FIDE.

b) Los miembros de la Familia de la FIDE tendrán un deber de lealtad a la FIDE, Federaciones Nacionales y Clubes.

6.18. Ningún miembro del personal de la FIDE hará comentarios adversos sobre una política adoptada por la FIDE una vez tomada una decisión por la FIDE.

G. Juego Limpio

6.19. El juego limpio es el principio rector básico en el deporte del ajedrez. Actúa dentro del espíritu de las reglas, sin sacar nunca ventajas injustas y tomando decisiones informadas y honradas en todo momento.

6.20. Los principios del juego limpio están sustentados más allá de los requisitos de amistad y ayuda mutua a otros miembros de la Familia de la FIDE.

6.21. Los participantes en el ajedrez se abstendrán de actividades que pudieran afectar incorrectamente al resultado de una competición ajedrecística, incluyendo, entre otros, la aceptación y el ofrecimiento de beneficios.

6.22. Cualquier apuesta en ajedrez, manipulación de competiciones ajedrecísticas, uso de información interna para el propósito de obtener un beneficio indebido y otras prácticas corruptas relativas al deporte del ajedrez por parte de cualquier persona sujeta al presente Código están estrictamente prohibidas. A tal efecto, la FIDE suscribe y hace cumplir las disposiciones del Código del Movimiento Olímpico del COI sobre la Prevención de la Manipulación de las Competiciones (2020).

6.23. Cualquier persona sujeta al presente Código ejercerá el debido cuidado y diligencia en cumplir sus roles para, o en nombre de la FIDE y no divulgarán la información recibida si dicha divulgación se hace maliciosamente con el fin de dañar los intereses de la FIDE.

H. Responsabilidad (Rendición de cuentas)

6.24. Cada miembro de la Familia de la FIDE debe asumir responsabilidad de sus actos y ser un modelo positivo a seguir en todo momento.

6.25. La responsabilidad significa la realización de atribuciones y funciones por parte de una persona sin supervisión, con cuidado, en el mejor interés y completo respeto del ajedrez y de la Carta Constitutiva de la FIDE, Estatutos y Reglamentos/Códigos. Para este fin:

a) Los miembros de la Familia de la FIDE no actuarán de forma susceptible de dañar la reputación de la FIDE o de desprestigiar al ajedrez.

b) Los miembros de la Familia de la FIDE no darán, harán, fomentarán, autorizarán o respaldarán afirmaciones y/o declaraciones (incluyendo las realizadas en prensa, radio, Internet y/o cualquier medio social de comunicación) que pudieran violar cualquier disposición del presente Código de Conducta incluyendo específicamente, entre otros, afirmaciones que tengan o puedan tener un efecto perjudicial en el bienestar de la FIDE, en cualquier miembro de la Familia de la FIDE o en el juego del ajedrez, o de desprestigiar el ajedrez.

6.26. Responsabilidad individual:

a) Mantener y seguir siempre las políticas y reglas del propio club, la federación nacional y la FIDE.

b) Respetar la confidencialidad de la información entre los jugadores y entrenadores, entrenadores y oficiales, entrenadores y padres/madres o autoridades.

c) Trabajar en cooperación, de forma justa e imparcial en situaciones dentro de un club o un equipo nacional, comprendiendo los roles específicos y atribuciones de todos sus miembros y las reglas y disposiciones que rigen la actividad.

d) Cumplir con las reglas y disposiciones del club y de la federación nacional.

e) Abstenerse del abuso de sustancias, de fumar (excepto en el área especificada) o de cualquier comportamiento disruptivo al participar en un evento ajedrecístico o al asistir a actividades oficiales.

6.27. Obligación general de cooperar. Las personas sujetas al presente Código:

a) tendrán el derecho a informar de cualquier infracción del presente Código a la Secretaría de la FIDE con la mayor confidencialidad y, si es necesario, reclamando su beneficio al anonimato. En última instancia, la identidad del reclamante será relevada al Presidente de la EDC que decidirá si existe suficientes pruebas para no revelar al denunciado la identidad del reclamante y si la reclamación puede decidirse sin hacer pública la identidad del reclamante. Cualquier revelación de información no puede hacerse para ganancia o beneficio personal, ni debe realizarse maliciosamente para dañar la reputación de cualquier persona u organización.

b) están obligadas, bajo petición, a contribuir al esclarecimiento de los hechos de un caso o el esclarecimiento de posibles infracciones y a proporcionar las pruebas requeridas por la EDC, sin perjuicio del derecho de una parte sospechosa de un delito en virtud del presente Código a no ser obligada a incriminarse a sí misma.

I. Prioridad de los intereses del ajedrez sobre los intereses financieros personales

6.28. Los miembros de la Familia de la FIDE se abstendrán de proponer o aceptar, ya sea directa o indirectamente, cualquier pago o comisión, ventajas o servicios de cualquier tipo, a cambio de la realización de sus deberes hacia la FIDE o por sus trabajos elaborados para la FIDE, a menos que hayan obtenido una autorización expresa por escrito por parte de la autoridad competente de la FIDE. Nada impide a un miembro de la Familia de la FIDE rendir servicios a la FIDE de manera remunerada, sobre una base contractual negociada en condiciones de plena competencia.

6.29. Los miembros de la Familia de la FIDE, o sus representantes, no solicitarán directa ni indirectamente, aceptar u ofrecer ninguna forma de remuneración o comisión, ni ningún beneficio oculto o servicio de cualquier naturaleza, relacionado con la licitación para la organización de una competición ajedrecística, a menos que sea por servicios “de buena fe” realmente prestados y cuya remuneración, comisión, beneficio o servicio hayan sido aprobados por la autoridad ajedrecística competente.

J. Comunicación y transparencia

6.30. Aquellos miembros de la Familia de la FIDE que quieran organizar una competición ajedrecística oficial se abstendrán de aproximarse a otra persona del ajedrez o a un tercero con el propósito de obtener cualquier apoyo financiero o político incompatible con las disposiciones de dichos manuales y/o el presente Código en cualquier momento del proceso de licitación.

6.31. Además, los jugadores y oficiales tendrán los siguientes deberes:

a) Asegurarse que todas las declaraciones y otras formas de comunicación sobre otros sean factuales y/o no deliberadamente dañinas incluyendo todo tipo de medios sociales de comunicación.

b) Asegurarse que los jugadores, entrenadores, oficiales y otros estén informados adecuadamente y tengan información precisa para tomar decisiones.

c) Abstenerse de críticas negativas públicas de voluntarios, entrenadores, oficiales y otras personas implicadas en una actividad ajedrecística. Informar de las dificultades o preocupaciones de manera adecuada.

d) Al proporcionar retroalimentación a cualquier jugador de ajedrez, ser honesto y positivo y asegurar una aproximación factual y constructiva que permita la retroalimentación del jugador.

art. 7: Deber de cumplimiento con los principios de fide según su carta constitutiva

7.1. El Artículo 4 de la Carta Constitutiva de la FIDE expresa los principios fundamentales que sigue la FIDE y qué principios deben ser respetados y cumplidos por todos los miembros de la Familia de la FIDE.

7.2. El incumplimiento con los Principios de la FIDE antes mencionados por cualquier miembro de la Familia de la FIDE constituirá una infracción del Código Ético y, dependiendo de la gravedad del incumplimiento, estará sujeto a Acción Correctiva o Acción Disciplinaria, en los términos del presente Código.

art. 8: Deberes de los oficiales y empleados de la fide

8.1. Además de la promoción de los valores y principios éticos antes mencionados, los Oficiales de la FIDE y los Empleados de la FIDE tienen los siguientes deberes y responsabilidades específicos:

a) Deber fiduciario

b) Evitación de beneficios ilícitos.

c) Evitación de asociación ilícita.

d) Buen gobierno y transparencia.

e) Evitación de conflictos de interés

f) Lealtad.

g) Neutralidad.

h) Confidencialidad.

8.2. El incumplimiento de cualquiera de los deberes y responsabilidades de la anterior lista por parte de cualquier Oficial de la FIDE o Empleado de la FIDE constituirá una infracción al Código Ético y, dependiendo de la gravedad del incumplimiento, estará sujeto a Acción Correctiva o Acción Disciplinaria, en los términos del presente Código.

A. Deber fiduciario

8.3. En el desempeño de sus deberes con la FIDE, todos los Oficiales y Empleados deberán actuar de buena fe, con un propósito adecuado y en el mejor interés de la FIDE al tomar decisiones que afecten o puedan afectar a la FIDE y hacerlo sin tener en cuenta sus propios intereses personales, ya sean financieros o de otro tipo, y sin causar daño sabiéndolo a la FIDE, los Continentes, las Zonas o cualquier Federación Nacional.

8.4. Los miembros del Consejo de Administración de la FIDE, la Junta Directiva de la FIDE y las Comisiones de la FIDE tienen responsabilidades de primer orden en la promoción del ajedrez y en la administración de los recursos de la FIDE. En la realización de estas responsabilidades, se espera que actúen conforme a la ley y a la Carta Constitutiva de la FIDE, y a unirse consistentemente a los principios de justicia, honestidad y respeto a los derechos de los demás. Se espera que se comporten de manera profesional en el desempeño de sus deberes, contribuyendo así a la máxima efectividad en el cumplimiento de los objetivos de la FIDE.

8.5. Los Oficiales y los Empleados de la FIDE aplicarán el debido cuidado, habilidad y diligencia en el cumplimiento de sus roles para, o en nombre de la FIDE, mostrando la necesaria competencia y actuarán sin negligencia o incumplimiento grave de su deber.

B. Evitación de beneficios ilícitos

8.6. Toda remuneración y compensación financiera pagadera directa o indirectamente a un miembro de la Junta Directiva de la FIDE o al Presidente de la FIDE derivada de la ejecución de sus deberes derivados de su cargo, así como la nómina de sueldo total de los miembros del Consejo de Administración será específicamente aprobada por la Junta Directiva de la FIDE.

8.7. Los miembros del Consejo de Administración de la FIDE y de la Junta Directiva de la FIDE tendrán derecho a una compensación razonable de sus gastos durante su permanencia en el Consejo o en la Junta. Al reclamar dicha compensación, dicho miembro del Consejo o de la Junta debe solo reclamar los gastos que no tengan que ver con actividades políticas derivadas de un ejercicio legítimo de sus deberes como miembro del Consejo o de la Junta. Cualquier gasto inusual cuya compensación sea cuestionable deberá remitirse al pleno del Consejo de la Junta para su consideración. Se espera de los miembros del Consejo o de la Junta que practiquen toda la moderación posible al incurrir en gastos que deban ser compensados.

8.8. Los cargos y el personal de una Federación Nacional miembro y los miembros de los comités organizadores de las competiciones ajedrecísticas, en sus gestiones con la FIDE, incluyendo cuando representen a la Federación Nacional miembro en el Congreso y/o decidan cómo ejercer los derechos de la Federación Nacional miembro como miembro de la FIDE, no deberán solicitar ni aceptar de nadie, directa o indirectamente, ninguna forma remuneración o comisión indebida, o ningún beneficio oculto o servicio de ninguna naturaleza, relacionado de cualquier forma con sus actividades oficiales.

8.9. Ningún Oficial ni Empleado de la FIDE ofrecerá, pagará o concertará, directa o indirectamente, ninguna remuneración, comisión, beneficios, entretenimientos, obsequios o servicios ocultos de ninguna naturaleza a ningún otro Oficial ni Empleado de la FIDE, relacionado con su participación en el ajedrez o con su función como Oficial o Empleado de la FIDE.

8.10. Ningún Oficial ni Empleado de la FIDE solicitará o aceptará ninguna remuneración, comisión, beneficios, entretenimientos, obsequios o servicios ocultos de ninguna naturaleza a cambio de, o a condición del ejercicio de sus deberes, o como un incentivo para realizar un acto asociado a sus deberes o responsabilidades salvo lo que se permite a continuación.

8.11. Los obsequios, hospitalidad y otros beneficios asociados con los deberes y responsabilidades de los Oficiales y Empleados de la FIDE pueden ser aceptados, a condición de los límites estipulados a continuación, si tales obsequios, hospitalidad y otros beneficios:

a) están dentro de los límites del decoro, son una expresión normal de cortesía o amistad, o están dentro de los estándares normales de hospitalidad de acuerdo con las costumbres locales predominantes y no son excesivos; o

b) son obsequios y hospitalidad razonables, proporcionados y "de buena fe" (incluyendo acreditaciones y entradas a eventos), únicamente como una señal de respeto o amistad; y

c) no darían lugar a sospechas sobre la objetividad e imparcialidad del Oficial; y

d) no comprometerían la integridad de la FIDE.

Siempre que dicho obsequio, hospitalidad u otro beneficio tenga un valor inferior a 250 euros (o su equivalente en otra divisa) no tienen que ser declarados a la FIDE. Si el obsequio u otro beneficio no está aprobado por la FIDE, debe ser retirado o retornado (según sea aplicable).

C. Evitación de asociación ilícita.

8.12. Ningún Oficial ni Empleado de la FIDE estará conectado con cualquier compañía, asociación, empresa, entidad deportiva o persona cuya actividad sea inconsistente con los objetivos o intereses de la FIDE. Si no está claro que exista este tipo de conexión en una situación determinada, el asunto será remitido para dictamen a la EDC.

D. Buen gobierno y transparencia.

8.13. Los miembros del Consejo de Administración de la FIDE y de la Junta Directiva de la FIDE deben estar motivados a la hora de ejercer sus deberes únicamente en el mejor interés de la FIDE. Debe evitarse cualquier conflicto de interés potencial, ya sea debido a consideraciones financieras, políticas, personales, geográficas, organizativas, familiares o de otra naturaleza, que pudiera afectar a cualquier miembro del Consejo o de la Junta en el desempeño de sus funciones.

8.14. Se espera de los miembros del Consejo de Administración de la FIDE y de la Junta Directiva de la FIDE que contribuyan al funcionamiento del Consejo o de la Junta como unidades cohesionadas, de modo que la información fluya fácilmente entre todos sus miembros. Se deberían evitar las acciones que interfieran la comunicación abierta y fluida entre todos los miembros del Consejo y de la Junta. En particular:

a) Todos los miembros del Consejo y de la Junta tienen el derecho de recibir información pertinente para la elaboración, monitorización e implementación de las políticas de la FIDE. Los miembros del Consejo y de la Junta no deberían ocultar información completa y precisa de otros miembros del Consejo o de la Junta. Cuando la autoridad para tomar decisiones se haya otorgado a un Oficial específico por parte del Consejo o de la Junta o de los Estatutos, dicho Oficial debe mantener informados completa y puntualmente a todos los miembros del Consejo o de la Junta, según el caso, de todas las decisiones que tome y los motivos que influyeron en tales decisiones.

b) Todos los miembros del Consejo y de la Junta tienen el derecho a participar en la determinación de todas las decisiones del Consejo y de la Junta, respectivamente. La mayoría del Consejo o de la Junta no tiene autoridad excepto como voto mayoritario en el contexto de una reunión de la Junta o del Consejo debidamente convocada. Las decisiones del Consejo y de la Junta deben ser el resultado de las discusiones en las que todos los miembros del Consejo o de la Junta, según el caso, tengan oportunidad de participar.

c) Los miembros del Consejo y de la Junta son responsables para contribuir a la comunicación constructiva dentro del Consejo o de la Junta. Los miembros son responsables de comunicarse directamente entre sí en caso de malentendidos o rencores, haciendo los mayores esfuerzos para resolver el problema de manera amistosa a través de dicha comunicación, antes de hacer pública la disputa.

8.15. Los miembros del Consejo y de la Junta no deberían presionar a ningún Empleado de la FIDE por medio de amenazas declaradas o implícitas a su empleo. Las críticas específicas a los empleados de la FIDE deben ser transmitidas discretamente al Presidente de la FIDE o al Oficial de la FIDE designado para este propósito.

8.16. El Consejo de Administración y la Junta Directiva de la FIDE son responsables de desempeñar sus actividades de forma eficiente, constructiva y abierta.

8.17. Todas las acciones del Consejo de Administración y de la Junta Directiva deben ser consistentes con la Carta Constitutiva y los Estatutos de la FIDE y con todas las políticas establecidas por la Asamblea General de la FIDE.

8.18. Los miembros del Consejo de Administración y de la Junta deben respetar la dignidad de todas las personas en sus declaraciones y actos. Cualquier declaración despectiva y/o sarcástica que ataque a una persona de manera directa, o que tenga la intención de despreciar o ridiculizar a una persona, se considerará fuera de lugar en todo momento en una reunión de la Consejo de Administración o de la Junta Directiva, ya sea en sesión abierta o cerrada. Cualquier diálogo enojado y acalorado en una reunión de la Junta o del Consejo debe considerarse fuera de lugar. La presidencia de la reunión será responsable de dictaminar sin demora que tales declaraciones están fuera de lugar o cualquier miembro puede plantear una cuestión de orden a tal efecto. Las diferencias personales deben resolverse en privado sin importunar la conducción eficiente de los asuntos de la FIDE en una reunión del Consejo o de la Junta.

8.19. Solo se puede celebrar una sesión cerrada cuando ello realmente sirva al mejor interés de la FIDE. Ejemplos de situaciones en las que una sesión cerrada es apropiada incluirían la discusión de asuntos que sean legalmente sensibles, asuntos que impliquen negociaciones sensibles o asuntos en los que los derechos de privacidad de cualquier persona estén en riesgo. Las sesiones cerradas no deberían programarse para permitir que se aireen comentarios despectivos o acalorados, los cuales deberían estar fuera de lugar en cualquier reunión de discusión, o para evitar la necesidad de los miembros del Consejo o de la Junta de tratar con asuntos impopulares públicamente. El Consejo o la Junta pueden invitar a otras personas en una sesión cerrada si dichas personas poseen información o experiencia especial que necesite el Consejo o la Junta, pero un candidato al Consejo de Administración o a la Junta Directiva que no esté actualmente en el Consejo o la Junta, según

sea el caso, no debe ser incluido en una sesión cerrada a menos que también se invite a todos los candidatos al Consejo o a la Junta presentes en la reunión.

8.20. Los miembros del Consejo y de la Junta deberían ser sensibles a los sentimientos de los voluntarios y miembros del personal cuyos nombres puedan mencionarse, o cuyo trabajo pueda ser criticado, durante las discusiones del Consejo o de la Junta.

8.21. Todos los miembros del Consejo y de la Junta deben mostrar confidencialidad estricta en las sesiones cerradas. En el orden del día de una sesión, los miembros del Consejo y de la Junta deben entender claramente qué partes del orden del día se consideran abiertas o cerradas, para el propósito de determinar qué información debe considerarse confidencial.

E. Evitación de conflictos de interés.

8.22. La FIDE está encargada de mantener los máximos niveles de buen gobierno y lleva a cabo sus funciones de manera abierta y transparente. El objetivo de estas disposiciones sobre Conflictos de Interés es proteger tanto a la FIDE como a las personas implicadas de cualquier apariencia de comportamiento inapropiado. Los participantes en el ajedrez perseverarán para reducir y eliminar situaciones de conflicto de interés siendo sensatos, prudentes y previendo posibles conflictos.

8.23. Un "interés" para los propósitos del presente Código y la presente Regla significa e incluye cualquier interés, directo o indirecto, privado o personal, financiero o relativo a un Oficial de la FIDE implicado. Esto también incluye el interés de una tercera persona (tales como padres/madres, cónyuges u otros familiares directos o dependientes).

Conflictos potenciales de interés internamente dentro de la FIDE.

8.24. Los Oficiales de la FIDE no estarán implicados en el funcionamiento ejecutivo diario de las Federaciones Continentales/Nacionales de Ajedrez mientras tengan un cargo en la FIDE, pero pueden ser el delegado oficial de su federación local.

8.25. Los miembros de la Comisión de Verificación de la FIDE, la Comisión Constitucional y la Comisión de Ética y Disciplina no serán, además de lo anterior, miembros del Consejo de Administración de la FIDE ni de la Junta Directiva de la FIDE, o ser Empleados de la FIDE.

Conflictos potenciales de interés personal.

8.26. Los Oficiales y Empleados de la FIDE, a menos que el negocio, transacción, beneficio u otro interés personal, sea debidamente difundido y aprobado por adelantado por la FIDE no podrán:

a) tener, o parecer que tienen, intereses privados o personales que puedan disminuir su habilidad para realizar sus deberes con integridad de forma independiente y útil.

b) hacer mal uso de su posición de cualquier forma (incluyendo cualquier información que se les proporcione en su autoridad como Oficial o Empleado de la FIDE) o comprometerse en cualquier negocio o transacción o tener un interés financiero o personal que sea incompatible con sus deberes oficiales para con la FIDE.

c) colocarse a sabiendas en una posición en la que tengan una obligación con cualquier persona que podría beneficiarse de una consideración especial o que podría buscar un trato preferencial.

d) si la opinión o decisión de un Oficial, actuando por su cuenta o dentro de una organización, está influenciada por, o pueda razonablemente considerarse que estuviera influenciada por las relaciones que dicho Oficial tenga, haya tenido o esté a punto de tener, con otra persona u organización que se viese afectada por la opinión o decisión de la persona.

e) en el desempeño de sus deberes oficiales, dar trato preferencial a sus familiares, amigos personales, colegas u organizaciones en las que sus familiares, amigos personales o colegas tengan un interés financiero o de otro tipo.

f) obtener beneficio personal de la información que hayan adquirido en el curso del cumplimiento de sus deberes oficiales con la FIDE, si dicha información es confidencial o no está disponible de modo general para el público.

g) comprometerse con cualquier trabajo, actividad o negocio externo o compromiso profesional que esté en conflicto o parezca entrar en conflicto con sus deberes oficiales con la FIDE, o en el que tengan una ventaja o parezca que tengan una ventaja basada en su asociación con la FIDE.

h) usar las propiedades, equipamientos, suministros o servicios de la FIDE para actividades que no estén asociadas con el desempeño de sus deberes oficiales con la FIDE, sin la aprobación de la FIDE, salvo para el uso de dispositivos de comunicación que pertenezcan a la FIDE para un uso privado razonable. Usarán los recursos y activos de la FIDE solo para propósitos lícitos y dentro de la autoridad que se les ha sido otorgada.

i) reclamar reembolsos de la FIDE por gastos diferentes de los gastos incurridos propia y razonablemente en el transcurso de sus actividades en la FIDE.

j) colocarse en posiciones donde podrían, por el mero hecho de ser un Oficial de la FIDE, influir en decisiones o contratos de los que podrían derivar beneficios directos o indirectos.

h) aceptar obsequios o favores que podrían interpretarse como que se hayan entregado en anticipo o en reconocimiento de cualquier consideración especial por el mero hecho de ser un Oficial de la FIDE o un Empleado de la FIDE.

8.27. En la siguiente lista parcial de ejemplos, las circunstancias en las que pudiera aparecer un conflicto de intereses implican implicación personal y/o material (salarios, participaciones, beneficios varios) con:

a) suministradores de la parte implicada;

b) patrocinadores, periodistas, plataformas ajedrecísticas independientes y partes contratantes varias;

c) organizaciones susceptibles de beneficiarse de la asistencia del interesado (incluyendo subvención, cláusula de aprobación o elección).

Objeciones.

8.28. Los Oficiales no ejercerán sus deberes en asuntos en los que exista un potencial conflicto de interés. Si apareciera o existiera un peligro de aparecer un conflicto de interés, la persona afectada debe abstenerse de seguir tomando parte en dicho asunto. Si no está claro que pueda existir un conflicto de interés en una situación determinada, el asunto puede ser remitido a la Junta Directiva de la FIDE (si está implicado un miembro de la Junta Directiva) o al Presidente de la FIDE o a otro Oficial de la FIDE designado por este, para obtener un dictamen.

8.29. Si se realiza una objeción que tenga que ver con un conflicto de interés existente o potencial de un Oficial, será remitida inmediatamente a la Junta Directiva de la FIDE (si está implicado un miembro de la Junta Directiva) o al Presidente de la FIDE o a otro Oficial de la FIDE designado por este, para tomar las medidas oportunas.

8.30. Si un Oficial desatiende declarar una situación de conflicto de interés potencial, el Presidente de la FIDE o el Consejo de Administración de la FIDE puede remitir el asunto a la EDC.

8.31. Ningún miembro del Consejo de Administración de la FIDE o de la Junta Directiva de la FIDE ni ninguno de sus familiares más cercanos puede beneficiarse económicamente de organizar o dirigir un torneo nacional o actividad organizada o coorganizada por la FIDE, o de ninguna actividad comercial de la FIDE, a menos que el interés personal esté debidamente divulgado y aprobado por adelantado por el Presidente de la FIDE o la Junta Directiva de la FIDE; dicha restricción se aplica durante el mandato de los miembros del Consejo o de la Junta y durante los dos años posteriores, con respecto a las acciones tomadas durante su mandato en el Consejo o la Junta. Esta disposición no se aplica si la oferta y todos los preparativos financieros relevantes finalizaron antes de que el miembro fuera elegido para el Consejo o la Junta, y no se modificaron para beneficio suyo durante su mandato.

8.32. Ningún miembro del Consejo o de la Junta puede participar en la consideración de ofertas para ningún evento o para ningún gasto de los fondos de la FIDE si él/ella o algún miembro de su familia cercana tiene un cargo u otro interés en cualquier entidad que ofrezca una oferta. Se le requerirá que informe al Consejo o a la Junta si hay algún conflicto de interés. Sin embargo, el miembro del Consejo o de la Junta puede proporcionar información en nombre de dicha oferta, siempre que su oportunidad de proporcionar información sea la misma que para las personas implicadas en otras ofertas. El miembro del Consejo o de la Junta que tenga un potencial conflicto de interés no puede realizar o secundar mociones, entrar en debates o discusiones sobre la capacidad de otro miembro del Consejo o de la Junta, ni votar sobre las ofertas ni ningún otro asunto relacionado razonablemente con la consideración de ofertas. Si la consideración de una oferta implica asuntos sensibles que requieran una sesión cerrada, el miembro del Consejo o de la Junta que tenga un potencial conflicto de interés no podrá asistir a la parte de la sesión cerrada que tenga que ver con dicha oferta, a menos que todas las partes que representen a las ofertas que compiten tengan permiso para asistir.

8.33. Cualquier miembro del Consejo o de la Junta que crea que otro miembro del Consejo o de la Junta pueda tener un conflicto de interés en cualquier asunto se espera que informe inmediatamente a todos los miembros del Consejo o de la Junta, según el caso.

Difusión pública de conflictos de interés

8.34. Todos los Oficiales de la FIDE pondrán en conocimiento, en el formato requerido por la FIDE, todos y cada uno de los conflictos de interés que pudieran tener al comienzo de cualquier proceso de nombramiento.

8.35. Además, los Oficiales de la FIDE pondrán en conocimiento, por escrito, cualquier nuevo conflicto de interés inmediatamente después de percatarse que dicho conflicto de interés pudiera existir. Los Oficiales de la FIDE pondrán en conocimiento también todas y cada una de las afiliaciones que tengan con otras organizaciones ajedrecísticas. Estas afiliaciones pueden incluir cualquiera de los siguientes roles: jugador, entrenador, directivo, empleado, voluntario o director.

8.36. La FIDE puede requerir a cualquier Oficial de la FIDE que emita una declaración formal de conflicto de interés en cualquier momento. Cada Oficial de la FIDE registrará una declaración anual de conflictos de interés, en la forma prescrita por la FIDE, enumerando cualesquier conflictos, reales, aparentes o potenciales, que el Oficial de la FIDE tenga constancia en dicho momento. Cada oficial de la FIDE tendrá el deber continuo de actualizar dicha declaración por escrito a medida que se requieran cambios o adiciones para garantizar que la difusión pública permanezca precisa y completa. La Secretaría de la FIDE mantendrá un registro de tales difusiones públicas.

8.37. Al realizar una actividad para la FIDE o antes de ser elegido o nombrado, un Candidato u Oficial pondrá en conocimiento ante la EDC de cualquier interés personal que estuviera conectado con sus actividades futuras en la FIDE. La EDC avisará al Candidato u Oficial de los conflictos potenciales de interés que identifique.

8.38. Cuando haya un conflicto de interés real, aparente o potencial entre los intereses de la FIDE y los intereses personales de un Oficial de la FIDE o de sus familiares, amigos o conocidos de un Oficial de la FIDE, dicho Oficial de la FIDE debe poner en conocimiento toda la información pertinente sobre dicho conflicto inmediata, precisa y completamente al Presidente de la FIDE.

8.39. Al principio de cada reunión del Consejo de Administración, Junta Directiva de la FIDE y Consejo Zonal, se preguntará a sus respectivos miembros si quieren declarar algún nuevo conflicto de interés que se haya declarado previamente.

8.40. En todo caso, a menos que se especifique lo contrario por la FIDE o la presidencia de la reunión, el Oficial de la FIDE que sea sujeto del conflicto deberá:

a) no intervenir en cualquier discusión relativa al conflicto;

b) abstenerse de votar y/o buscar la influencia del voto en cualquier asunto afectado con el conflicto;

c) abstenerse de tomar parte en el manejo del conflicto o del asunto afectado por el conflicto.

8.41. Los Oficiales de la FIDE deben también poner en conocimiento de la misma forma cualquier conflicto de interés “institucional”, es decir, conflictos de interés reales, aparentes o potenciales entre los intereses de la FIDE y los intereses de una Federación Nacional o cualquier otro organismo con el que esté asociado la FIDE (sea por causa de empleo o por otra causa). No se pueden prescindir estos conflictos. Los Oficiales de la FIDE pueden presentar la perspectiva de una

parte interesada en particular (como miembro de la Federación Nacional) o de un tercero, cuando lo consideren pertinente para el asunto en cuestión, pero no deben perseguir los intereses de esa parte interesada o de un tercero de forma que entre en conflicto con su deber primordial de actuar en el mejor interés de la FIDE, de los miembros de la FIDE y del deporte del ajedrez en su conjunto.

F. Lealtad.

8.42. Los Oficiales y Empleados de la FIDE tienen un deber de lealtad indivisa a la FIDE.

8.43. Los Oficiales y Empleados de la FIDE deben tomar decisiones (incluyendo cómo votar en una moción específica) basadas únicamente en su juicio independiente y objetivo, realizadas de buena fe, en el mejor interés de la FIDE, de los miembros de la FIDE y del deporte del ajedrez en su conjunto. No deben permitir que los influyan y no deben tratar de promover ningún conflicto de intereses.

8.44. Los Oficiales y Empleados de la FIDE:

a) demostrarán lealtad a la FIDE y sus principios, incluyendo la estructura de gobierno de la FIDE y al deporte del ajedrez y no obrarán de modo que puedan desacreditar o desprestigiar a la FIDE y al deporte del ajedrez;

b) asumirán honestidad, integridad y respetabilidad como el núcleo de todas las actividades ajedrecísticas y nunca proporcionarán información falsa a otros a sabiendas;

c) no se implicarán en conductas delictivas o contrarias a la ley generalmente vigente en los países civilizados o en actividades impropias, ya sea dentro o fuera del ajedrez;

d) no aceptarán actuar ni permitirán que se les influya para actuar de una manera que entre en conflicto con su deber de lealtad indivisa a la FIDE (por ejemplo, aceptando votar de una manera particular con respecto a un tema en particular); y

e) pondrán en conocimiento de la FIDE cualquier asunto que pueda interpretarse razonablemente como una influencia o una influencia potencial en su toma de decisiones (por ejemplo, acuerdos paralelos entre miembros de una Federación Nacional, o apoyo financiero o préstamos otorgados por un miembro de la Federación Nacional a otro), y proporcionarán dicha información adicional que la FIDE le solicite en relación con el asunto, a fin de que haya total transparencia y se entiendan sus efectos. El oficial de la FIDE entonces cumplirá con la decisión del presidente de la FIDE sobre cómo abordar el asunto.

8.45. Los cargos y personal de una Federación Nacional Miembro, en sus relaciones con la FIDE, incluyendo cuando representen a la Federación Nacional Miembro en el Congreso y/o cuando decidan cómo ejercer los derechos de la Federación Nacional Miembro como Miembro de la FIDE, deben actuar con lealtad indivisa a la Federación Nacional Miembro. No deben permitir que se les influya y no deben buscar promover ningún conflicto de intereses, incluidos los intereses de cualquier socio contractual de la FIDE y/o de la Federación Nacional Miembro.

G. Neutralidad.

8.46. Los Oficiales y Empleados de la FIDE se mantendrán políticamente neutrales en sus relaciones en representación de la FIDE con instituciones gubernamentales y organizaciones nacionales e internacionales.

H. Confidencialidad.

8.47. Las personas no harán pública nunca información que se les otorgue en confianza en conexión con su papel o actividades relacionadas con el ajedrez, excepto lo requerido en el presente Código o por la Ley.

8.48. La información que no sea confidencial y que se obtenga en conexión con su papel o actividades relacionadas con el ajedrez no se hará pública para provecho o beneficio personal, ni será usada para dañar maliciosamente la reputación de cualquier persona o entidad legal.

8.49. Se podrá pedir a los Miembros del Consejo de Administración de la FIDE y los Empleados de la FIDE que firmen Convenios de "No Difusión Pública" como condición de su nombramiento o de su empleo.

8.50. La obligación de confidencialidad continuará en vigor indefinidamente sin importar si la persona permanece o no sujeta al presente Código o si tiene o no conexión o misión en representación de la FIDE.

art. 9: Reglas de juego limpio.

9.1. Todos los jugadores en las competiciones de la FIDE observarán las reglas impuestas en las disposiciones de la Comisión para el Juego Limpio (FPL) de la FIDE, las normas aplicables de la federación nacional implicada y la competencia correspondiente para asegurar el juego limpio y evitar las trampas.

9.2. Una infracción de las reglas de juego limpio mencionadas, aparte de las trampas, constituirá una infracción del Código Ético y se tratará por medio de acción reparadora de acuerdo con el procedimiento acelerado establecido a continuación.

9.3. En caso de infracción de las reglas de juego limpio, aparte de las trampas, tal y como determine el Panel de Discusión para el Juego Limpio (FPP) o el Oficial para el Juego Limpio (FPO) nombrado para la competición, ya sea en juego online o sobre el tablero, la Comisión para el Juego Limpio de la FIDE determinará una prohibición de uno, dos o tres meses de todas las actividades ajedrecísticas formales de juego (online y sobre el tablero) dependiendo de la gravedad de la infracción. El jugador afectado tendrá la opción de admitir su culpa en una infracción de las reglas de juego limpio y sometiéndose a la prohibición impuesta, o dejar que su caso se decida en cuanto al fondo por un miembro único de la EDC designado por el presidente de la EDC.

9.4. En caso de que el jugador admita su culpa y acepte la prohibición impuesta por la Comisión de Juego Limpio de la FIDE, el jugador será inmune de cualquier otra acción reparadora y disciplinaria bajo el presente Código, suponiendo que la prohibición se respete estrictamente. La prohibición comenzará en la fecha que determine la Comisión para el Juego Limpio.

9.5. En caso de que el jugador elija que su caso sea decidido por un miembro único de la EDC, o no haga ninguna elección, la culpabilidad o inocencia del jugador por infracción del Código Ético se decidirá en balance de probabilidades (preponderancia de la evidencia) de acuerdo con el procedimiento establecido por el miembro de la EDC que ejerza de presidente. Si se prueba la culpabilidad del jugador, se impondrá una prohibición de toda actividad ajedrecística de juego por un período de tiempo apropiado de hasta 12 meses. Sin perjuicio del derecho de revisión previsto a continuación, la decisión del miembro único de la EDC será definitiva.

9.6. El procedimiento anterior se aplica además de las medidas que tomen los árbitros o el FPP o el FPO contra el jugador infractor en el transcurso de una competición por una infracción de las Leyes del Ajedrez, la legislación aplicable de la federación nacional implicada o las reglas del torneo en vigor para la competición correspondiente, tales como la expulsión de la competición o una medida menor.

9.7. El procedimiento anterior no se aplica en los casos en los que las pruebas de que disponga la Comisión para el Juego Limpio indique que se han producido trampas y que existe una posibilidad razonable de que la culpabilidad del jugador en cuestión pueda probarse de acuerdo con el estándar de cómoda satisfacción (evidencia clara y convincente). Todos estos casos serán tratados por la Comisión para el Juego Limpio y la EDC como una presunta infracción del Código Disciplinario y estará sujeto a acción disciplinaria bajo dicho Código.

art.10: Acción disciplinaria o correctiva para infracciones de los valores, principios y deberes éticos.

10.1. La salvaguardia de los valores y principios éticos de la FIDE en el Código Ético es de capital importancia para la FIDE y, en caso de infracciones, se tomarán medidas correctivas o disciplinarias.

10.2. Las infracciones graves al Código Ético estarán sujetas a Acción Disciplinaria según lo dispuesto en el Código Disciplinario por una Sala de Primera Instancia de la EDC debidamente designada, sujeto al derecho de apelación ante una Sala de Apelación de la EDC debidamente designada.

10.3. Otras infracciones al Código Ético consideradas de naturaleza menos grave estarán sujetas a Acción Correctiva por el Presidente de la FIDE o por un miembro único de la EDC. Este es un procedimiento administrativo, que sigue un proceso de expediente alternativo y más informal, y no está sujeto al derecho de apelación.

10.4. Además de sus potestades según el Artículo 18.10 de la Carta Constitutiva de la FIDE, el Presidente de la FIDE tiene la autoridad de usar la Acción Correctiva en casos de infracciones menos graves al Código Ético por parte de los miembros de la Familia de la FIDE referidos en los apartados (f), (g), (h), (i) y (s) del Artículo 4.2 del presente Código en todos los casos, así como de los apartados (t) y (u), pero solo en el caso de que la conducta de dicho miembro tenga que ver con la gobernanza o la administración del ajedrez como deporte.

10.5. En casos de infracciones menos graves del Código Ético por parte de cualquier miembro de la Familia de la FIDE diferente a aquellos cuya jurisdicción recae en el Presidente de la FIDE, un miembro único de la EDC designado por el Presidente de la EDC decidirá la Acción Correctiva a

seguir, pero si tiene que ver con conductas de miembros de la Familia de la FIDE mencionados en los apartados (a), (b) o (c) del Artículo 4.2 del presente Código, será el propio Presidente de la EDC el que decidirá la Acción Correctiva.

Naturaleza de la Acción Correctiva

10.6. Las siguientes Acciones Correctivas están a disposición del Presidente de la FIDE y del miembro único de la EDC (para infracciones del Código Ético diferentes a las Reglas de Juego Limpio) y pueden ser aplicadas a todas las personas, federaciones y organizaciones cubiertas por el Código Ético:

a) Prevención correctiva consistente en una exoneración,

b) Prevención correctiva consistente en una advertencia,

c) Prevención correctiva consistente en una amonestación.

10.7. Una advertencia se considerará una señal de preocupación y podrá, en caso de que el demandado no corrija o repita su comportamiento, resultar en una reprimenda posterior o una remisión a la EDC para Acción Disciplinaria.

10.8. Una amonestación se considerará como una fuerte señal de desaprobación y el hecho de que el demandado no corrija o repita su comportamiento podrá resultar en una remisión a la EDC para Acción Disciplinaria o destitución o terminación de poderes en los casos apropiados.

10.9. Una advertencia caduca a los 12 meses y una amonestación a los 24 meses desde la fecha en que se emitió. Después de dicho período, el registro de la advertencia y/o la amonestación se borra y no debe ser invocado, utilizado o mencionado de otro modo, en detrimento del Demandado.

10.10. El Presidente de la FIDE puede delegar su autoridad con respecto a la Acción Correctiva al Adjunto al Presidente de la FIDE, al Adjunto al Presidente del Consejo de Administración de la FIDE o al Director Ejecutivo de la FIDE.

Reglas generales de procedimiento.

10.11. En todos los asuntos relacionados con una presunta infracción del Código Ético diferente a las Reglas de Juego Limpio, es deber del Presidente de la EDC hacer una evaluación *prima facie* de los contenidos de la reclamación y su propia discreción decidir si la presunta infracción del Código Ético debe ser enviada a la EDC para que sea tratada por medio de Acción Disciplinaria bajo las Reglas Generales de Procedimiento de la EDC, tal y como se establece en el Código Disciplinario y las Reglas de Procedimiento de la EDC, o si el asunto debe remitirse al Presidente de la FIDE o a un miembro único de la EDC para Acción Correctiva.

10.12. Para determinar la gravedad de una presunta transgresión del Código Ético, se tendrán en cuenta los siguientes factores:

a) si la transgresión fue o no intencionada;

b) el impacto potencial de la conducta o incidente sobre la confianza general en la gestión de la FIDE.

c) el daño real o potencial sufrido por el reclamante o por la FIDE o por un tercero como resultado de la conducta o incidente en cuestión;

d) el impacto potencial en la reputación de la FIDE;

e) si el demandado fue anteriormente sujeto a Acción Disciplinaria o Correctiva por actos u omisiones similares.

f) si los hechos del caso son simples y claros o si se necesita una investigación adicional.

10.13. El Presidente de la EDC puede, si los hechos en la reclamación no son claros y/o se necesita una respuesta o una clarificación por parte del Demandado, pedir al Demandado que proporcione al Presidente de la EDC dicha respuesta o declaración que muestre la posición del Demandado.

10.14. En caso de que la reclamación acuse directa o indirectamente al Presidente de la FIDE y/o al Adjunto al Presidente de transgresión del Código Ético, sea cual sea el nivel de gravedad de la reclamación, el Presidente de la EDC enviará el asunto a la EDC para Acción Disciplinaria por una Sala de Primera Instancia de la EDC debidamente designada, sujeto al derecho de apelación ante una Sala de Apelación de la EDC debidamente designada.

10.15. Si el Presidente de la EDC decide que el asunto debería ser enviado al Presidente de la FIDE o a un miembro único de la EDC para Acción Correctiva, el Demandado será informado de ello por escrito por la Secretaría de la FIDE y podrá, si lo permite el Presidente de la EDC, reenviar una contestación por escrito sobre las acusaciones realizadas en la reclamación dentro de un período de tiempo fijado por el Presidente de la EDC.

10.16. La Secretaría de la FIDE transferirá a continuación el caso al Presidente de la FIDE o a un miembro único de la EDC para su averiguación. Se le otorgará al Demandado tiempo razonable y posibilidad de reenviar una explicación y dar su punto de vista sobre las acusaciones.

10.17. El Presidente de la FIDE y el miembro único de la EDC pueden, a su propia discreción, decidir en el formato adecuado (correspondencia por correo electrónico, teléfono, videoconferencia, reunión en persona u otras formas de comunicación) para contactar con el Demandado.

10.18. Los expedientes se registrarán por escrito. El Presidente de la FIDE o el miembro único de la EDC pueden solicitar documentos y declaraciones, por ejemplo, de organismos de la FIDE, federaciones de la FIDE, árbitros, jugadores, organizadores y directores de torneos.

10.19. En caso de que el Demandado rehúse a comunicarse o no muestre un nivel de cooperación razonable durante el expediente, el Presidente de la FIDE o el miembro único de la EDC tendrá la potestad de continuar el proceso y realizar averiguaciones sobre el asunto en cuestión.

Revisión de las averiguaciones del Presidente de la FIDE o el miembro único de la EDC.

10.20. Una averiguación del presidente de la FIDE o su delegado, o del miembro único de la EDC, que resulte en Acción correctiva según el Código Ético puede estar sujeto a revisión por parte de la EDC en la medida en que se trate de advertencia o amonestación (de conformidad con el artículo 10.6), o una prohibición de las actividades ajedrecística (de conformidad con el artículo 9.5).

10.21. Una solicitud de revisión en virtud de este apartado solo puede ser realizada por la parte o partes directamente afectadas por la averiguación, es decir, el Demandado o un tercero que pueda verse directamente afectado por la averiguación. El plazo límite para solicitar una revisión es de veintiún días a partir de la recepción por parte del demandado del acta de registro de la decisión.

10.22. Se deberá presentar una solicitud de revisión a la Secretaría de la FIDE junto con un depósito de 100 euros. La fianza se devolverá íntegramente si la revisión a todos los efectos estuviera justificada, o parcialmente en caso de justificación parcial.

10.23. El presidente de la EDC deberá, al recibir una solicitud de revisión en virtud de este apartado, nombrar un comité de revisión integrado por dos miembros del EDC para realizar la revisión. Dicha revisión se realizará sobre el fondo y los documentos del caso y de acuerdo con la Carta Constitutiva de la FIDE y el Código Ético. El comité de revisión de la EDC tiene la potestad de buscar más aclaraciones sobre cualquier aspecto del encargado de tomar las decisiones o del Demandado.

10.24. El comité de revisión de la EDC tiene la potestad de anular la averiguación o de hacer ajustes o enmiendas a la averiguación que el comité de revisión de la EDC considere adecuados. En caso de estancamiento dentro del comité de revisión de la EDC, el Presidente de la EDC decidirá el resultado de la revisión.

10.25. La decisión del comité de revisión de la EDC será definitiva y vinculante para las partes. Por consiguiente, no se permitirán apelaciones a la Sala de Apelaciones de la EDC y/o al CAS.

Parte IV: Código disciplinario

art. 11: Infracciones disciplinarias

11.1. El presente Código describe las infracciones a las normas de los reglamentos de la FIDE, determina las sanciones originadas, regula la organización y funcionamiento de los órganos responsables de tomar decisiones y los procedimientos a seguir ante estos órganos.

11.2. La lista de infracciones que se presenta a continuación representa formas o manifestaciones concretas comúnmente reconocidas de comportamiento no ético, tal como se explica en términos más generales en la Parte III del presente Código, en cumplimiento del principio de legalidad: un infractor debe saber o prever de antemano qué conducta se considera como inaceptable y qué sanción puede imponerse por tal conducta inaceptable.

11.3. Las siguientes conductas constituirán una infracción del presente Código (se cometan directa o indirectamente) si son cometidas por cualquier persona sujeta al presente Código:

11.4. infracciones reglamentarias:

a) **Infracción de los Estatutos o de las decisiones de la Asamblea General:** infracción de cualquier deber u obligación impuesta por la Carta Constitutiva de la FIDE o de una decisión de la Asamblea General de la FIDE.

b) **Infracción de los reglamentos de la FIDE:** infracción de los estatutos de la FIDE y disposiciones aprobadas por la Asamblea General de la FIDE (sin incluir disposiciones aprobadas por la FIDE solo por la Junta Directiva de la FIDE u otro organismo inferior de la FIDE).

c) **Infracción de las Leyes del Ajedrez o reglas del torneo:** infracciones graves o repetidas de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, los reglamentos de los Continentes o de las federaciones nacionales, u otros reglamentos de torneos aprobados.

d) **Falta de cooperación:** la falta de cooperación de una persona o de una federación nacional sin justificación convincente:

(i) con una investigación llevada a cabo en relación con una posible infracción del presente Código, incluyendo, entre otros, no proporcionar precisamente, completamente y sin demoras indebidas información y/o documentación y/o acceso o asistencia a petición de la FIDE, la EDC o su Comité de Investigación u otros oficiales competentes como parte de su investigación, sin perjuicio del derecho de una parte sospechosa de una transgresión prevista en el presente Código a no verse obligada a incriminarse a sí mismo/a.

(ii) con árbitros y oficiales anti-trampas, o para someterse a medidas anti-trampas oficiales durante una competición.

e) **Obstrucción o demora de una investigación:** cualquier persona que, a sabiendas, obstruya o demore una investigación que pueda ser llevada a cabo por la FIDE o por otra organización deportiva en relación con una posible infracción al presente Código, incluyendo, entre otros, ocultación, manipulación o destrucción de cualquier documentación u otra información que pueda ser pertinente para la investigación.

f) **Falta de respeto a las Decisiones Judiciales:** cualquiera que no respete una decisión ejecutiva de la EDC o del Tribunal de Arbitraje Deportivo (si es aplicable). Se sancionará el incumplimiento de las sanciones impuestas en virtud del presente Código por cualquier miembro de la Familia FIDE y el incumplimiento por parte de las federaciones miembro.

g) **Relación con una Federación Nacional Suspendida o Excluida:** cualquier Continente o Federación Nacional que mantenga relaciones deportivas con una Federación Nacional Suspendida o Excluida o participe en una Competición de la FIDE con una Federación Nacional Suspendida o Excluida.

11.5. Infracciones administrativas:

a) **Desmerecimiento de confianza o crédito**: Titulares de cargos que por su comportamiento ya no inspiran la confianza necesaria o que ya no se merecen la confianza por el motivo que fuera.

b) **Falta de imparcialidad y responsabilidad**: Organizadores, directores de torneos, árbitros y otros oficiales que no desarrollan sus funciones de formar imparcial y razonable.

c) **Incitación al boicot en una Competición de la FIDE**: Cualquier oficial, Continente o Federación Nacional que incita un boicot de una Competición de la FIDE o que se retira de una Competición de la FIDE sin ninguna razón válida.

d) **Cancelación de una Competición de la FIDE**: Un Continente o Federación Nacional que cancela una Competición de la FIDE, la cual estaba obligada por la FIDE a organizarla por medio de un contrato o de cualquier otro acuerdo entre ambas partes, sin la autorización de la FIDE.

e) **Organización insatisfactoria de una Competición de la FIDE**: Sin limitación a cualquiera de los otros derechos y recursos legales de la FIDE, una Federación Nacional que no cumple sus obligaciones con respecto a la organización de una Competición de la FIDE o que organiza una Competición de la FIDE de forma contraria a las Reglas Técnicas y de Competición de la FIDE o las líneas básicas de gestión/operación emitidas por la FIDE, periódicamente.

f) **Rechazo o Participación tardía de una Federación Nacional en una Competición**: Si una Federación Nacional rehúsa participar en una Competición de la FIDE, sin una razón objetivamente justificada, en la que dicha Federación Nacional está obligada a participar, o rechaza seguir participando, o se retrasa en participar en dicha Competición, la Federación Nacional y la persona que considere la EDC responsable de la no participación estarán sujetas al presente Código.

11.6. Infracciones que causan daño reputacional.

a) **Acusaciones falsas o injustificadas**: los jugadores o miembros de sus delegaciones no deben realizar acusaciones injustificadas de ningún tipo hacia otros jugadores, oficiales, organizadores o patrocinadores.

b) **Menosprecio de la Reputación y de los Intereses de la FIDE**: cualquier acción que la EDC considere que ha afectado negativamente la reputación o los intereses de la FIDE, sus Continentes o Federaciones Nacionales, ya sea internamente entre sus Federaciones Nacionales y Continentes o externamente entre el público en general o que haya dañado la imagen del ajedrez en general.

c) **Daño potencial a la reputación**: cualquier conducta susceptible de dañar o desacreditar injustamente la reputación de la FIDE, sus eventos, organizadores, participantes, patrocinadores o que pueda dañar la buena voluntad que acompaña a los mismos; siendo permitida la crítica constructiva y fundada hacia la FIDE, sus eventos, organizadores, participantes o patrocinadores como muestra de la libertad de expresión.

d) **Discriminación y racismo**: una Federación Nacional que discrimina a una nación, grupo o personas por causa de su religión, política, etnia, orientación sexual o género o cualquier persona que muestra públicamente comportamiento discriminatorio o racista.

e) **Obsequios**: cualquier persona que proporcione, ofrezca, prometa, acepte o conceda, solicite o reciba (más allá de las costumbres locales predominantes) cualquier regalo o beneficio injustificado (o la expectativa legítima de un beneficio, independientemente de si dicho beneficio se da o recibe en realidad) en circunstancias que la persona podría haber esperado razonablemente que podrían desacreditarla a él o al deporte del ajedrez, o inducir, instruir, facilitar o alentar a una persona sujeta a este Código a cometer dicha infracción.

11.7. Infracciones que implican deshonestidad.

a) **Administración fraudulenta**: cualquier oficial que sea responsable de administración fraudulenta, cualquier cargo de la FIDE o cargo en una Federación Nacional que afecte a otras federaciones.

b) **Informes falsos**: cualquier oficial que, a sabiendas, haga un informe falso o proporcione información engañosa a la FIDE o a cualquiera de sus órganos.

c) **Soborno**: cualquier miembro de la Familia de la FIDE que ofrezca o intente ofrecer cualquier consideración o soborno (o la legítima expectación de un beneficio, sin importar que dicho beneficio sea en realidad ofrecido o recibido) para arreglar o tramar de cualquier manera, o influir indebidamente en el resultado, el progreso, el resultado, la conducta o cualquier otro aspecto en una partida de ajedrez o en la elección de un cargo en la FIDE.

d) **Corrupción**: cualquier persona que ofrezca, prometa, acepte o conceda una ventaja injustificada a un órgano de la FIDE, sus Continentes o Federaciones Nacionales, un Oficial, un Árbitro, un Jugador o cualquier otra parte relacionada con la Competición y/o con un procedimiento de elección de la FIDE en un intento de incitar a una infracción de la Carta Constitutiva, los Estatutos y las Reglas de la FIDE, sus Continentes o Federaciones Nacionales, o que influya indebidamente en el resultado de una Competición de la FIDE con el objetivo de obtener una ventaja para sí mismo por cualquier medio (incluyendo violencia, amenazas, coerción, ofertas de cualquier tipo de beneficio o ventaja, ya sea financiera o de otro tipo, u otro incentivo).

e) **Trampas**: cualquier jugador o asistente de un jugador que, intencionadamente:

(i) use o intente usar dispositivos electrónicos u otras fuentes de información durante una partida;

(ii) cometa una manipulación de una competición ajedrecística, como, entre otras, manipulación de resultados, jugar por debajo del propio nivel (dejarse perder), amaño de partidas, fraude en la valoración FIDE, identidad falsa, falsificación o alteración de certificados de nacimiento, y participación intencionada en torneos y partidas ficticias u otras informaciones falsas con el propósito de obtener una ventaja injusta para un jugador o un equipo.

f) **Acusación imprudente o manifiestamente infundada de trampas en el ajedrez**: cualquier jugador u oficial o una Federación Nacional que haga acusaciones públicas o privadas de hacer trampas contra otro jugador u oficial sin que exista fundamento aceptable para una sospecha razonable de trampas; siendo permitido que un jugador informe en privado a un árbitro u oficial anti-trampas durante una competencia cualquier sospecha de trampa por parte de otra persona con el fin de monitorizar el comportamiento de dicha persona.

g) **Copias falsas y falsificaciones:** Si una persona, en relación con actividades relacionadas con el ajedrez, con el fin de engañar o procurar una ventaja para sí misma o para otra persona, hace copias falsas o falsifica un documento auténtico, como una licencia, certificado, pasaporte, documento de identificación, certificación médica, libro de registro o cualquier otro documento

de esta naturaleza, o utiliza tal documento, o induzca a error o soborne a un tercero para falsificar un documento auténtico. También se considera falsificación la alteración de la edad de los jugadores en competiciones sujetas a límites de edad.

11.8. Apuestas y manipulación de resultados.

a) **Apuestas**: Cualquier forma de apuestas relacionadas con una competición ajedrecística en las que el Participante está tomando parte directamente con el deporte del Participante o con cualquier evento en una competición polideportiva en la que está participando, incluyendo apuestas en el resultado, el progreso, la clasificación o cualquier otro aspecto de dicho Evento o Competición, o inducir, instruir, facilitar o animar a una persona sujeta al presente Código a cometer dicha infracción.

b) **Uso inapropiado de información privilegiada**: Cualquier persona que, intencionadamente:

(i) utilice información privilegiada para el propósito de apostar o para asuntos relativos a las apuestas o para el propósito de manipular el resultado de un Evento o Competición.

(ii) revele información privilegiada a cualquier persona (con o sin beneficio) dándose el caso de que la persona podría razonablemente saber que la revelación de dicha información podría utilizarse para el propósito de apostar o para asuntos relativos a las apuestas o para el propósito de manipular el resultado de un Evento o Competición;

(iii) induzca, instruya, facilite o anime a una persona sujeta al presente Código a cometer tal infracción.

c) **Manipulación de aspectos de un evento o competición ajedrecística**:

Un acuerdo, acto u omisión intencionado dirigido a alterar indebidamente el resultado o el curso de una competencia de ajedrez con el fin de eliminar total o parcialmente la naturaleza impredecible de una competición ajedrecística con miras a obtener un beneficio indebido para uno mismo o para otros, incluyendo:

(i) Amañar o tramar de alguna manera, o influir indebidamente, o ser parte del amaño o trama de alguna manera o de la influencia indebida en el resultado, el progreso, el resultado, la conducta o cualquier otro aspecto de un Evento o Competición;

(ii) Asegurar o buscar asegurar que suceda un incidente particular en un Evento o Competición, siendo dicho suceso para la persona sujeta al conocimiento del presente Código el tema de una Apuesta y por la cual él u otra persona espera recibir o ha recibido un Beneficio;

(iii) Errar, a cambio de un Beneficio (o la expectativa legítima de un Beneficio, independientemente de si dicho Beneficio se otorga o recibe en realidad), en el desempeño de sus habilidades en un Evento o Competición;

(iv) Inducir, instruir, facilitar o animar a una persona sujeta al presente Código a cometer tal infracción;

(v) Proveer, pedir, recibir, buscar o aceptar un Beneficio relacionado con la manipulación de una competición ajedrecística u otra forma de corrupción.

d) Uso de información privilegiada:

(i) Usar información privilegiada con el propósito de apostar, cualquier forma de manipulación de competiciones ajedrecísticas o cualquier otro propósito corrupto, ya sea por parte del participante o a través de otra persona y/o entidad.

(ii) Difundir información privilegiada a cualquier persona y/o entidad, con o sin beneficio, dándose el caso de que el Participante sabía o debería haber sabido que dicha difusión podría dar lugar a que la información se utilice con el propósito de apostar, cualquier forma de manipulación de competiciones o cualesquier otros propósitos corruptos.

(iii) Dar y/o recibir algún beneficio por el suministro de información privilegiada independientemente de que realmente se proporcione información privilegiada.

e) No informar:

(i) No informar a la FIDE o a la organización deportiva pertinente, en la primera oportunidad disponible, de los detalles completos de cualquier propuesta o invitación recibida por el Participante para implicarse en conductas o incidentes que podrían constituir una infracción del art. 11.8 del presente Código.

(ii) No informar a la FIDE o a la organización deportiva pertinente, en la primera oportunidad disponible, de los detalles completos de cualquier incidente, hecho o asunto que llame la atención del Participante (o de lo cual debería haber sido razonablemente consciente) incluyendo una propuesta o invitación recibida por otro Participante para implicarse en conductas o incidentes que podrían constituir una infracción del art. 11.8 del presente Código.

(iii) No informar no será punible en cualquiera de los casos arriba mencionados si la persona implicada está íntimamente relacionada con la persona de la cual se ha relajado el deber de informar, tal como un cónyuge, pareja sentimental, padre/madre o hijo/hija.

f) No cooperar:

(i) No cooperar con cualquier investigación que pueda llevar a cabo la organización deportiva pertinente en relación con una posible infracción del art. 11.8 del presente Código, incluyendo, entre otros, no proporcionar precisamente, completamente y sin demoras indebidas información y/o documentación y/o acceso o asistencia a petición de la organización deportiva pertinente como parte de dicha investigación.

(ii) Obstruir o retrasar cualquier investigación que pueda llevar a cabo la organización deportiva pertinente en relación con una posible infracción del art. 11.8 del presente Código, incluyendo, entre otros, ocultación, manipulación o destrucción de cualquier documentación u otra información que pueda ser pertinente para la investigación.

g) Aplicación de los Artículos 11.8 a) - f)

i) Para determinar si se ha cometido una infracción, los siguientes supuestos nos son relevantes:

- Si el Participante está o tomando parte o no en la competición ajedrecística indicada.
- Si el resultado de la competición ajedrecística fue o no el de la Apuesta que se hizo o se intentó hacer.
- Si se dio o se recibió realmente o no cualquier beneficio u otra consideración.
- La naturaleza o el resultado de la Apuesta.
- Si el esfuerzo o el desempeño del Participante en la competición ajedrecística indicada estuvo o no afectado (o pudo esperarse que lo estuviera) por la acción o la omisión referida.
- Si el resultado de la Competición indicada estuvo o no afectado (o pudo esperarse que lo estuviera) por la acción o la omisión referida.
- Si la manipulación incluyó o no una infracción de una regla técnica de la Organización Deportiva pertinente.
- Si en la Competición estaba o no presente el representante nacional o internacional competente de la Organización Deportiva;

ii) Cualquier forma de ayuda, instigación o intento por parte de un Participante que pueda culminar en una infracción del art. 11.8 del presente Código se tratará como si se hubiera cometido una infracción, ya sea que dicho acto de hecho haya resultado en una infracción y/o que dicha infracción se haya cometido de forma deliberada o negligente.

11.9. Mal comportamiento en general.

a) **Comportamiento socialmente inaceptable:** mal comportamiento de naturaleza personal que generalmente es inaceptable según los estándares sociales normales, o incumplimiento de los estándares ajedrecísticos de cortesía y etiqueta normalmente aceptados.

b) **Retirada de torneos:** jugadores que se retiran de los torneos sin razón válida o sin informar al árbitro del torneo.

c) **Código de vestimenta:** en cualquier torneo de alto nivel, los jugadores, delegaciones o equipos deben cumplir con un código de vestimenta de alto nivel. Las delegaciones incluyen tanto los segundos (asistentes) de un jugador y cualquier otra persona que un jugador permite que realice operaciones en su nombre. Los jugadores son responsables de las acciones de los miembros reconocidos de sus delegaciones.

d) **Actos de mal comportamiento:** todo acto de mal comportamiento incluyendo, entre otros, conductas abusivas o violentas de forma molesta, desagradable o provocativa, injerencias injustificadas, incluyendo desobediencia con obstrucción de la conducta ordenada de cualquier evento ajedrecístico dentro o fuera del local del juego, alteración maliciosa, daños o destrucción de propiedades o infligir daños físicos o mentales en otros.

e) **Abuso y obscenidad:** los jugadores deben abstenerse de obscenidades oíbles o visibles, abusos verbales, emocionales o físicos hacia otro jugador, oficial del torneo o espectador.

f) **Mala conducta hacia un Oficial de la Competición:** cualquier persona sujeta al presente Código que actúe indebidamente contra un Árbitro u otro Oficial de la Competición o incurra en mala

conducta hacia un Árbitro u otro Oficial de la Competición, en particular, entre otros, comportamiento antideportivo, agresión física, abuso verbal o comportamiento amenazante.

g) **Amenazas e intimidaciones:** cualquier persona que intimide a un Árbitro, Oficial de la Competición u otro jugador con amenazas graves para influir en su toma de decisiones y/o impedirles actuar.

h) **Provocación al público en general:** cualquier persona sujeta al presente Código que provoque al público en general durante una Competición de la FIDE.

i) **Incitación al odio o a la violencia:** cualquier persona sujeta al presente Código que incite públicamente a otros al odio o a la violencia.

j) **Intento de atentado contra el honor:** cualquier persona que intente atentar contra el honor de otra persona sujeta al presente Código de cualquier forma, especialmente mediante el uso de lenguaje, gestos o signos ofensivos;

k) **Complicidad en infracciones:** colaborar o encubrir o ser cómplice, a sabiendas, en cualquier acción u omisión de los tipos descritos en el presente Código.

11.10. Otras infracciones.

a) **Responsabilidad por la conducta de los espectadores:** Una Federación Nacional organizadora es estrictamente responsable de la mala conducta de los espectadores en una Competición de la FIDE organizada por dicha Federación Nacional. La mala conducta incluirá violencia contra las personas, vandalismo, lanzamiento de objetos, exhibición de pancartas con lenguaje o imágenes ofensivas, siempre que se hubiera podido prevenir la mala conducta tomando medidas razonables en el momento oportuno.

b) **Conspiración:** cualquier acuerdo entre dos o más personas para actuar de forma que pudiera resultar en la comisión de una infracción del presente Código será tratada como si la infracción se hubiera cometido, haya resultado o no dicho intento o acuerdo en infracción. Sin embargo, no se considerará infracción de este artículo cuando la persona sujeta al presente Código renuncie a su intento o acuerdo antes de que sea descubierto por un tercero no implicado en el intento o acuerdo.

c) **Delito criminal y/o infracción de cualquier otra ley o reglamento:** el presente Código no pretende reemplazar sino complementar dichas leyes o reglamentos con reglas de conducta adicionales para los implicados en el deporte del ajedrez. No debe interpretarse ni aplicarse para perjudicar o socavar de ninguna manera la aplicación de dichas leyes o reglamentos. Cuando lo considere apropiado, la FIDE puede suspender sus propias investigaciones o procedimientos en virtud del presente Código a la espera del resultado de las investigaciones o procedimientos llevados a cabo por otras autoridades u organismos pertinentes. Sin embargo, la mera existencia de otra investigación o procedimiento no da derecho al sujeto de la misma a una suspensión de las investigaciones o procedimientos llevados a cabo por la FIDE en virtud del presente Código.

art. 12: Suspensión provisional y otras medidas.

12.1. Una vez se ha incoado y registrado un caso, el Presidente de la EDC o la Sala pertinente de la EDC puede prescribir en cualquier momento, de oficio o a instancia de parte, del Consejo de Administración de la FIDE o de la Junta Directiva de la FIDE, y si consideran que las circunstancias o la urgencia lo requiere, que se adopten medidas provisionales apropiadas para:

a) Preservar los derechos de cualquiera de las partes;

b) Salvaguardar la integridad de los procedimientos o las pruebas;

c) Suspender normas y/o no evaluar un torneo hasta que el caso esté definitivamente enjuiciado;

d) Suspender licencias de Árbitros, Entrenadores y Organizadores implicados;

e) Suspender al presunto infractor de participar en actividades ajedrecísticas, ya sea de un tipo específico o en general;

f) Cesar un perjuicio existente o prevenir un daño inminente;

g) Mantener el *statu quo* o garantizar el retorno al *statu quo* anterior.

12.2. A menos que se decida otra cosa, la duración de las medidas provisionales finaliza con la decisión definitiva de la EDC.

12.3. Otras condiciones sobre el establecimiento de medidas provisionales se rigen por las Reglas de Procedimiento de la EDC.

12.4. Un Demandado que está suspendido provisionalmente o sujeto a otras medidas provisionales tiene el derecho de solicitar a la EDC que ordene el levantamiento o la limitación de la suspensión o medida provisional. La suspensión o medida provisional puede levantarse o limitarse si el Demandado demuestra a satisfacción de la EDC que:

a) los hechos alegados en apoyo de los cargos no dan lugar a un caso *prima facie;*

b) el caso contra el Demandado no tiene apariencia razonable de éxito, por ejemplo, por defecto de forma en las pruebas sobre las que se basa el caso;

c) existen otros hechos que hacen claramente injusto, en todas las circunstancias del caso, que se dicte una suspensión provisional al Demandado antes de la determinación de los cargos contra él. Este motivo debe interpretarse de manera restringida y aplicarse solo en circunstancias verdaderamente excepcionales. El hecho de que la suspensión provisional impida que el Demandado participe en una determinada competición ajedrecística no se calificará como circunstancia excepcional a estos efectos.

12.5. En cualquier caso, la EDC procederá con cualquier caso en el que se imponga una suspensión provisional a un Demandado de manera expedita, de modo que los cargos contra el Demandado se determinen lo más rápido posible, de conformidad con los requisitos de la justicia y el debido proceso.

12.6. Un Demandado que no esté sujeto a suspensión provisional por la FIDE puede en cualquier momento notificar a la FIDE que acepta una suspensión provisional voluntaria, pendiente de la determinación de los cargos. Dicha suspensión provisional voluntaria tendrá efecto solo tras el recibo de confirmación por escrita en la FIDE de la aceptación de suspensión provisional por parte del Demandado. No se extraerá ninguna inferencia adversa de dicha aceptación.

12.7. Cualquier período de suspensión provisional solicitado por el Demandado se deducirá de cualquier período final de inelegibilidad impuesto al mismo.

art. 13: Sanciones.

Las infracciones del Código Ético de la FIDE son punibles con una o más de las siguientes sanciones:

13.1. Sanciones comunes:

a) **Advertencia:** una advertencia es una nota por escrito formulada por causa de una infracción menor de cualquier regla. En caso de infracciones posteriores, se impondrá una sanción más severa y la EDC tendrá en cuenta el hecho de que la persona ha recibido previamente una advertencia.

b) **Amonestación:** una amonestación es una desaprobación formal grave, pronunciada contra un infractor. En caso de infracciones posteriores, se impondrá una sanción más severa y la EDC tendrá en cuenta el hecho de que la persona ha recibido previamente una amonestación.

c) **Multa:** puede imponerse una multa de un máximo de 50000 euros. Debe pagarse en dicha divisa en el tiempo establecido y de acuerdo con los métodos especificados por la EDC.

d) **Prohibición:** una prohibición es la privación del derecho de participar en una competición ajedrecística o una actividad relacionada con el ajedrez, como jugador, árbitro, organizador o representante de una federación de ajedrez. Una prohibición se extiende durante un período mínimo de un mes y máximo de quince años, pero en casos excepcionales de infracción recurrente, y dependiendo de las circunstancias o la gravedad del caso, se puede imponer una prohibición de por vida por parte de la EDC.

e) **Exclusión temporal de la condición de miembro:** la exclusión de la condición de miembro es la eliminación del derecho de una federación nacional o cualquier otra organización afiliada a participar en actividades, funciones y eventos de la FIDE en los que todos los demás miembros participan en virtud de la Carta Constitutiva por un período de hasta un máximo de cinco años.

f) **Exclusión del cargo:** es la suspensión inmediata de un oficial del ejercicio de ciertas actividades ajedrecísticas incluyendo sus funciones administrativas y ejecutivas.

13.2. Sanciones suplementarias.

En combinación con cualquier sanción en los términos del art. 13.1., se pueden imponer también una o más de las siguientes sanciones al infractor:

a) **Devolución de premios:** una persona sancionada obligada a devolver un premio no sólo debe devolver el trofeo, recompensa, distinción o medalla recibida, sino también cualquier beneficio que surgiera de dicho premio.

b) **Revocación de títulos y resultados deportivos** incluyendo títulos FIDE, premios, resultados de la competición, derechos de clasificación, puntos o cualquier honor concedido al infractor por la FIDE pueden ser retirados o anulados.

c) **Retirada de la licencia o del registro:** la cancelación de una licencia o un registro relacionado con un miembro de la Familia de la FIDE responsable de una infracción.

d) **Retirada de los datos históricos de un jugador en la base de datos de la FIDE:** el borrado de todos los datos sobre participación y resultados pasados de un jugador y el progreso de sus valoraciones FIDE durante su carrera de la base de datos oficial de la FIDE (en el caso de una prohibición de por vida).

e) **Servicios en beneficio de la comunidad ajedrecística** (trabajos sociales): el servicio a la comunidad es el trabajo no remunerado realizado por una persona o grupo de personas para el beneficio y mejora de su comunidad ajedrecística sin ningún tipo de compensación, también puede realizarse como parte de un programa de rehabilitación, hasta un máximo de 12 meses.

f) **Inelegibilidad por un período apropiado** (determinado por la EDC por un máximo de dos legislaturas): la inelegibilidad es la privación de una persona de su capacidad de ser legítimamente elegido o candidato para cualquier cargo en la FIDE.

g) **Reembolso de gastos y/o daños** incurridos por la FIDE y la/s Federación/es Nacional/es Miembro/s como resultado directo de la infracción.

art. 14: Reglas para determinar sanciones.

14.1. La Sala de Primera Instancia de la EDC a la que se confíe un caso decidirá a discreción el tipo y duración de la sanción que estime oportuna a la infracción cometida con la debida consideración a la gravedad de la sanción impuesta en casos previos para el mismo tipo de infracción.

14.2. La sanción tendrá en cuenta los siguientes factores relevantes inherentes a la infracción, incluyendo entre otros:

a) la gravedad de la infracción;

b) el grado de culpabilidad del infractor;

c) el daño causado por la infracción, sea o no el daño de naturaleza pecuniaria.

14.3. La sanción tendrá en cuenta las circunstancias personales del infractor, así como factores agravantes y atenuantes.

14.4. Una persona declarada culpable de una infracción de cualquiera de los artículos 11.4(d) o (e), o 11.8(e) o (f) no será sancionada más que el ejecutor del acto original o la sanción que probablemente sea impuesta por la infracción bajo investigación.

14.5. Las pautas adicionales para determinar una sanción apropiada serán incluidas en las Reglas de Procedimiento de la EDC.

art. 15: Período de prueba.

15.1. Si se impone una sanción, la Sala de Primera Instancia de la EDC puede examinar si hay motivos suficientes para suspender total o parcialmente la ejecución de la sanción, si las circunstancias pertinentes lo permiten, como por ejemplo el historial previo de la persona sancionada.

15.2. Al suspender la ejecución de la sanción, la EDC somete a la persona sancionada a un período de prueba de entre seis meses y tres años.

15.3. Si el beneficiario de una sanción suspendida comete otra infracción durante el período de prueba, la suspensión será automáticamente revocada y la sanción original aplicada en su totalidad y añadida a la sanción impuesta por la nueva infracción.

art. 16: Reglas generales de prueba y procedimiento.

Procedimientos administrativos.

16.1. Todas las infracciones del presente Código Disciplinario cometidas por miembros de la Familia de la FIDE serán trasladadas a la Secretaría de la FIDE.

16.2. La Secretaría de la FIDE mantendrá un registro de dichas denuncias y enviará las denuncias al Presidente de la EDC para ser tratadas de acuerdo con el presente Código Disciplinario.

16.3. Si la EDC decide que una denuncia que se le ha enviado no puede ser tratada adecuadamente en virtud del presente Código por medio de Acción Correctiva o Acción Disciplinaria, puede enviar la denuncia a otra Comisión de la FIDE en cuya jurisdicción la denuncia pueda ser tratada para su atención y su acción, si es necesario, o informar al denunciante de que la FIDE declina tratar la denuncia por la razón antes mencionada.

16.4. Los procedimientos incoados y tratados por la EDC tendrán lugar según las Reglas de Procedimiento de la EDC.

16.5. La EDC interactúa administrativamente con el Director Ejecutivo de la FIDE o con otro Oficial de la FIDE designado por el Presidente de la FIDE para dicho propósito.SI la EDC lo considera necesario o bajo petición, puede emitir un informe directamente al Consejo de Administración, La Junta Directiva de la FIDE, la Asamblea General o cualquier otra persona u organismo dentro de la FIDE. En tal caso, la EDC informará al Director Ejecutivo de la FIDE o a otro Oficial de la FIDE designado por el Presidente de la FIDE antes de emitir su informe.

16.6. La EDC presentará cada año un informe al Congreso sobre la gestión de sus actividades e informes intermedios a la Junta Directiva de la FIDE si es necesario.

Estándares de prueba y evidencia.

16.7. El estándar de prueba de todos los casos presentados bajo el presente Código Disciplinario es el de cómoda satisfacción (evidencia clara y convincente) para la EDC, teniendo en cuenta la gravedad de la presunción hecha y de la presunta infracción que se ha cometido.

16.8. La EDC no estará sujeta a las normas judiciales que rigen la admisibilidad de las pruebas. En cambio, los hechos relativos a una infracción cometida en virtud del presente Código Disciplinario podrán establecerse por cualquier medio, incluyendo las admisiones, siempre que la prueba propuesta sea pertinente como prueba de la culpabilidad o inocencia de la persona acusada y existan suficientes garantías de fiabilidad.

16.9. El Panel de Discusión de la EDC puede hacer una inferencia adversa a la persona que se afirma que ha cometido una infracción bajo el presente Código Disciplinario basándose en la negativa de dicha persona, sin justificación convincente, después de una solicitud hecha en un tiempo razonable, a presentar su caso en respuesta a la presunción y/o para responder a cualquier pregunta pertinente.

16.10. En general, no se esperará que la EDC actúe en calidad de investigador para obtener pruebas adicionales que no se hayan presentado ya, sino que solo considerará las pruebas presentadas y realizará las indagaciones adicionales, en relación con dichas pruebas, que considere razonablemente necesarias para considerar el asunto. El presunto infractor tendrá derecho a hacer sus declaraciones sobre el asunto en todos los casos.

16.11. Sin embargo, es prerrogativa del EDC remitir asuntos de naturaleza compleja al Comité de Indagación de Hechos del EDC o al Comité de Indagación de Hechos de la Comisión del Juego Limpio para su investigación o determinación de hechos de conformidad con los Artículos 26.12 - 26.14 de la Carta Constitutiva de la FIDE.

16.12. Los hechos que se incluyen en los informes de los Órganos de la FIDE se suponen precisos. Cualquier parte puede probar su imprecisión en un balance de probabilidades (preponderancia de la evidencia), en cuyo caso, la carga de la prueba corresponderá a la FIDE.

Estándares de prueba y evidencia especiales en casos de Trampas.

16.13. La FIDE y todos los órganos competentes tendrán la carga de establecer que se ha producido una infracción de trampas. El estándar de la prueba deberá ser el de cómoda satisfacción (evidencia clara y convincente) de la Sala de la EDC pertinente, teniendo en cuenta la gravedad de la presunta infracción. Este estándar de prueba en todos los casos es mayor que un mero balance de probabilidades (preponderancia de la evidencia) pero menor que una evidencia más allá de una duda razonable.

16.14. **Presunción de trampas**: habrá una presunción de trampas si el análisis estadístico mediante un algoritmo validado y aprobado por la FIDE y/u otra metodología aplicada al rendimiento de un jugador en una serie de partidas o torneos en eventos valederos para valoración FIDE muestra una puntuación Z (que refleja la desviación entre el desempeño real del jugador y el juego limpio esperado para un jugador con una valoración Elo comparable) por encima del umbral de puntuación Z oficial publicado en las Normas Anti-Trampas de la FIDE según lo aprobado por la

Junta Directiva de la FIDE periódicamente. En tal caso, si la FIDE inicia procedimientos disciplinarios contra el jugador en cuestión, la carga de refutar la presunción de trampas y mostrar una duda razonable sobre el balance de probabilidades (preponderancia de la evidencia) recaerá sobre el jugador.

16.15. En cualquier procedimiento ante la EDC por presunción de trampas, el demandado puede ser declarado culpable y sancionado en la máxima medida permitida por el presente Código en virtud de la incapacidad del demandado para descargar la presunción de trampas, existan o no otras pruebas físicas o circunstanciales que corroboren la evidencia estadística. Sin embargo, la EDC puede, en tal caso, en el ejercicio de su discreción, imponer una sanción menos severa que la que habría impuesto si la culpabilidad del infractor hubiera sido probada por pruebas no estadísticas claras, o limitar la sanción a partidas online o juego sobre el tablero dependiendo del formato del evento en el que se cometió la infracción de trampas.

16.16. **Presunción de amaño de partidas**: Habrá una presunción de amaño de partidas si, a solicitud de la Comisión de juego limpio (FPL) de la FIDE, un organizador, árbitro, jugador o cualquier otra persona implicada en una competición valorada por la FIDE no puede, individual o conjuntamente, dentro de un período razonable determinado por la FPL, proporcionar las pruebas necesarias a satisfacción razonable de la FPL de que la competición se llevó a cabo de manera regular y de buena fe y que produjo resultados que no son falsos, predeterminados o manipulados, y la FPL informe formalmente a las partes interesadas de su insatisfacción. En tal caso, si la FIDE inicia procedimientos disciplinarios contra el organizador en cuestión o cualquier árbitro o jugador u otra persona que supuestamente haya participado en la competición mencionada, la carga de refutar la presunción de amaño de partidas y mostrar una duda razonable sobre un balance de las probabilidades (preponderancia de la evidencia) recaerá sobre el organizador, el árbitro, el jugador y/u otra persona. Además, la FPL puede remitir tal caso a la Comisión de Calificación (QC) de la FIDE que, a su discreción, puede negarse a reconocer dicha competición para propósitos de títulos, normas y valoración, o como acreditación para los organizadores o árbitros implicados.

16.17. En cualquier procedimiento ante la EDC por presunción de amaño de partidas, el demandado puede ser declarado culpable y sancionado en la máxima medida permitida por el presente Código en virtud de la incapacidad del demandado para descargar con la presunción de amaño de partidas existan o no otras pruebas físicas o circunstanciales que corroboren los motivos que dieron lugar a las sospechas de la FPL en primer lugar. Sin embargo, la EDC puede en tal caso, en el ejercicio de su discreción, imponer una sanción menos severa que la que habría impuesto si la culpabilidad del infractor hubiera sido probada por pruebas claras de amaño de partidas.

art. 17: Apelaciones.

17.1. Existirá un derecho de apelación a la Sala de Apelaciones de la EDC para la parte que no haya resultado triunfante, ya sea el reclamante o el reclamado, y para cualquier otro miembro de la Familia de la FIDE directamente afectado por la decisión definitiva de la Sala de Primera Instancia de la EDC.

17.2. Existirá un derecho de apelación al Tribunal de Arbitraje Deportivo (CAS), para cualquier parte que no haya resultado triunfante, ya sea el reclamante o el reclamado y para cualquier otro miembro

de la Familia de la FIDE que participe en el proceso de apelación ante Sala de Apelaciones de la EDC, por la decisión definitiva de la Sala de Apelaciones de la EDC. Las apelaciones al CAS estarán sujetas al presente Código Disciplinario y a las disposiciones pertinentes del Código del CAS: las Reglas de Procedimiento.

17.3. El recurso al CAS no está permitido hasta que la parte no satisfecha agote su derecho interno de apelación.

17.4. Tales derechos para apelar una decisión de la EDC, interna y externamente a la FIDE, deben ejercerse dentro de los 21 días naturales a partir de la fecha en que se comunica la decisión apelable a la parte interesada. Si el último día del plazo de 21 días cae en domingo o día festivo en el país del apelante, el plazo se prorrogará hasta el primer día siguiente que no sea día festivo en ese país.

17.5. No existe derecho de apelación contra las decisiones o resoluciones de la EDC de carácter provisional, incluidas las decisiones relativas a la admisibilidad provisional de una demanda y la suspensión provisional de un demandado.

17.6. Todas las decisiones tomadas por la Sala de Primera Instancia de la EDC continuarán en vigor mientras se resuelve la apelación, a menos que la Sala de Apelaciones de la EDC indique lo contrario.

17.7. Todas las decisiones tomadas por la Sala de Apelaciones de la EDC continuarán en vigor mientras se resuelve la apelación, a menos que el CAS indique lo contrario.

17.8. La decisión del CAS será definitiva y vinculante para todas las partes y todos los miembros de la Familia de la FIDE y no existirá derecho a apelar la decisión del CAS.

17.9. No se podrá presentar ninguna reclamación ante los tribunales civiles ordinarios de Suiza o cualquier otro tribunal implicado o relacionado con cualquier asunto regido por el presente Código o cualquier decisión tomada por la EDC de conformidad con el presente Código y el recurso a cualquier otro tribunal o procedimiento o mecanismo de resolución de litigios está igualmente excluido.

17.10. La forma de ejercer los derechos de apelación anteriormente mencionados está regida por las Reglas de Procedimiento de la EDC, incluyendo cualquier requerimiento de pago de una tasa de apelación o del coste de cualquier apelación interna a la FIDE.

PARTE V: DISPOSICIONES COMUNES

art. 18: Responsabilidad vicaria.

18.1. Cada persona a la que se aplica este Código es responsable de su conducta individual en todo momento, independientemente de que tal conducta se produzca bajo el mandato de cualquier otra persona, y podrá ser sancionada en consecuencia.

18.2. Las Federaciones Nacionales son responsables del comportamiento de sus jugadores, delegados, entrenadores, segundos, gestores y oficiales administrativos que actúen con capacidad de

representantes, así como cualquier otra persona u organismo que ejerza una función en nombre de la Federación Nacional durante un torneo o evento de la FIDE. Una Federación Nacional está sometida a ser sancionada por el comportamiento de las personas antes mencionadas, independientemente de si dichas personas son o no sancionadas por separado con respecto a su comportamiento, siempre que hubiera podido prevenir la mala conducta tomando medidas razonables de manera oportuna.

18.3. El organizador de un torneo o evento de la FIDE es responsable del orden y la seguridad dentro y alrededor del recinto de juego. Dichos organizadores son responsables por incidentes de cualquier tipo, que razonablemente podrían haberse evitado mediante el debido ejercicio de supervisión y control, y pueden estar sujetos a las sanciones previstas en el presente Código.

art. 19: Mantenimiento de registros.

Acción Correctiva

19.1. Se mantendrán actas de toda Acción Correctiva tomada por el Presidente de la FIDE o su delegado o un miembro único de la EDC, las cuales deberán reflejar, como mínimo, la fecha y el modo de comunicación/reunión utilizado, los participantes y el resultado, así como una breve justificación de los hallazgos realizados.

19.2. Las actas de la Acción Correctiva son confidenciales y la Secretaría de la FIDE las conserva, ya sea electrónicamente, en papel o en ambos.

19.3. El Presidente de la EDC, los miembros del Consejo de Administración de la FIDE y la Secretaría de la FIDE tendrán acceso a dichas actas en cualquier momento, si es necesario, para llevar a cabo las disposiciones del presente Código y también podrán ser reveladas a los miembros de cualquier Sala de Primera Instancia y Sala de Apelaciones de la EDC si, a juicio del Presidente de la EDC, dicho acto es relevante para un caso disciplinario que se está considerando en relación con el mismo miembro de la Familia de la FIDE al que se refiere la Acción Correctiva pertinente previamente mencionada.

Acción disciplinaria por la EDC.

19.4. Los procedimientos ante la Sala de Primera Instancia y la Sala de Apelaciones de la EDC no tienen que ser registrados ni redactados en actas, pero todas las decisiones, ya sean de carácter provisional o definitivo, se registrarán por escrito junto con una breve motivación de la decisión.

19.5. Los requisitos y el formato de las decisiones de la EDC serán prescritos por las Reglas de Procedimiento de la EDC.

19.6. Todas las decisiones definitivas de la Sala de Primera Instancia y la Sala de Apelaciones de la EDC se publicarán en el sitio web de la FIDE en el dominio reservado para la EDC, a menos que el presidente de la EDC determine que existen buenas razones para no publicar la decisión en absoluto, o que la decisión en cuestión deba publicarse en su redacción completa o que la identidad de cualquiera de las partes en el procedimiento deba mantenerse en secreto en la decisión publicada.

19.7. La Secretaría de la FIDE mantendrá un registro de todas las decisiones definitivas de la EDC, ya sea electrónicamente, en papel o en ambos.

19.8. Además, la Secretaría de la FIDE mantendrá un registro de toda la correspondencia recibida de los denunciantes y demandados, y toda la correspondencia enviada por el presidente de la EDC o el presidente de un Tribunal de Primera Instancia a las partes en los procedimientos formales ante la EDC.

art. 20: Ejecución de las decisiones.

20.1. Las decisiones de la EDC serán ejecutables inmediatamente una vez notificadas.

20.2. Todas las decisiones o fallos adoptados y todas las sanciones impuestas por la EDC en virtud del presente Código deben ser reconocidas y confirmadas cuando sea adecuado y necesario por todos los miembros de la Familia de la FIDE. Dichas decisiones o fallos serán comunicados por la Secretaría de la FIDE a las partes implicadas en el proceso y, una vez concluidas, publicadas en el sitio web de la FIDE.

20.3. Será responsabilidad del Consejo de Administración de la FIDE y de la Secretaría de la FIDE tomar todas las medidas necesarias para publicitar y hacer cumplir las decisiones tomadas y las sanciones impuestas por la EDC.

20.4. Las federaciones miembros tienen la responsabilidad particular de controlar y hacer cumplir cualquier decisión o sanción de la EDC en relación con cualquier jugador y funcionario registrado en la federación miembro. Cualquier decisión y sanción de la EDC será comunicada por la Secretaría de la FIDE a la federación nacional en cuestión.

20.5. El incumplimiento de las sanciones impuestas en virtud del presente Código por cualquier miembro de la Familia de la FIDE y la no ejecución por parte de las federaciones miembro constituye una infracción disciplinaria separada y estará sujeta a una sanción apropiada por parte de la EDC según lo dispuesto en el presente Código.

20.6. Además de, o en lugar de dicha sanción de la EDC, la Junta Directiva de la FIDE puede suspender a la persona u organismo infractor de los torneos y eventos de la FIDE hasta que se produzca el cumplimiento y la Asamblea General puede suspender la condición de miembro de una Federación o Continente miembro o la afiliación de una Organización afiliada hasta que se produzca el cumplimiento, o bien expulsar permanentemente a dicha Federación miembro, Continente u Organización afiliada.

20.7. Cuando la EDC imponga una sanción y la persona en cuestión evite la aplicación de la decisión pertinente durante un período de tiempo (por ejemplo, al participar en actividades de una organización que no reconoce ni implementa la decisión de la FIDE), dicho período no se deducirá de cualquier período de sanción a menos que el Consejo de Administración de la FIDE decida lo contrario.

art. 21: Entrada en vigor.

21.1. El presente Código entrará en vigor el **1 de abril de 2022** y es aplicable a todos los hechos que ocurran y a todas las infracciones al presente Código cometidas desde dicha fecha en adelante.

21.2. Las infracciones cometidas antes de la entrada en vigor del presente Código estarán sujetas al Código Ético de la FIDE en vigor a la fecha pertinente, a menos que todas las partes en los procedimientos de la EDC acuerden someterse a las disposiciones del presente Código.

APÉNDICE DEFINICIONES

Adjunto al Presidente: Oficial de la FIDE cuyas responsabilidades se detallan en la parte III de la Carta Constitutiva.

Ajedrez: el juego o deporte del ajedrez en su forma ortodoxa jugado de acuerdo con las Leyes del Ajedrez, ya sea sobre el tablero, por correspondencia u online.

Asamblea General de la FIDE: órgano de la FIDE que es el organismo con la máxima autoridad en la FIDE como se detalla en la parte III de la Carta Constitutiva

Base de datos de la FIDE: la base de datos oficial con detalles biográficos (perfil) de jugadores, árbitros, entrenadores, organizadores y oficiales con su número de identidad de la FIDE (FIDE-ID), federación de origen, valoración FIDE, título FIDE y cargo de la FIDE ocupado según el Directorio de la FIDE, torneos valorados y resultados de partidas, así como como las clasificaciones mundiales, continentales y nacionales ocupadas por dicha persona, tal como se publican en el sitio web de la FIDE de acuerdo con las normas generales de protección de datos.

Carta Constitutiva: la Carta de la FIDE adoptada a partir del 1 de marzo de 2020 que define la composición y la organización formal de la FIDE como entidad corporativa, enmendada periódicamente y publicada en el Manual de la FIDE;

Carta Olímpica: la codificación de los principios fundamentales del Olimpismo, las reglas y directrices para la organización de los Juegos Olímpicos y para la gobernanza del movimiento olímpico según lo adoptado por el COI.

Código del Movimiento Olímpico para la Prevención de Manipulación de Competiciones: el Código aprobado por el COI para proporcionar a las organizaciones deportivas normas armonizadas para proteger todas las competiciones del riesgo de manipulación.

Código Disciplinario: principios y reglas que conforman la Parte IV del Código Ético y Disciplinario.

Código Ético: principios y reglas que conforman la Parte III del Código Ético y Disciplinario.

Código Ético y Disciplinario: el código de conducta y sanciones de la FIDE aprobado por la Asamblea General y ejecutado por la Comisión de Ética y Disciplina.

Código Mundial Anti-Dopaje: un documento publicado por la Agencia Mundial Antidopaje (AMA) destinado a armonizar las normas antidopaje en todos los deportes y países. Incorpora, entre otras cosas, una lista anual de sustancias y métodos prohibidos que los deportistas no pueden tomar o usar.

COI: Comité Olímpico Internacional, una organización no gubernamental deportiva con sede en Lausana (Suiza) y responsable entre otras cosas de organizar los Juegos Olímpicos modernos de Invierno y de Verano.

Comisión Constitucional: órgano de la FIDE, que es Comisión elegida prevista en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Comisión de Ética y Disciplina (EDC): órgano de la FIDE, que es Comisión elegida prevista en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Comisión de Verificación: órgano de la FIDE, que es Comisión elegida prevista en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Comisión Electoral: órgano de la FIDE, que es Comisión miembro nato prevista en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Comisión Médica (MED): comisión no elegida responsable de la aplicación del Código Mundial Anti-Dopaje de la AMA y las Reglas Anti-Doping.

Comisión para el Juego Limpio (FPL): comisión no elegida responsable de la aplicación de las Reglas Anti-Trampas.

Comisiones de la FIDE: Comisiones Elegidas, No Elegidas y la Comisión Electoral

Comisiones Elegidas: la Comisión de Verificación, la Comisión de Ética y Disciplina y la Comisión Constitucional.

Comisiones No Elegidas: todas las Comisiones de la FIDE que no son Elegidas y la Comisión Electoral, tal y como se establece en la Parte III de la Carta Constitutiva y cuyos nombres se publican en el Manual de la FIDE.

Comité de Indagación de Hechos (FFC) de la Comisión de Ética y Disciplina: el Comité general de Indagación de Hechos de la Comisión de Ética y Disciplina responsable de investigaciones en asuntos distintos a las trampas o el dopaje.

Comité de Indagación de Hechos de la Comisión del Juego Limpio: Comité investigador dentro de los límites de la Comisión de Juego Limpio responsable de investigaciones en asuntos de trampas o dopaje.

Congreso de la FIDE: el Congreso Anual de la FIDE consistente en las reuniones de la Asamblea General, la Junta Directiva, las Comisiones y el Consejo Zonal.

Consejo de Administración: órgano de la FIDE que es el organismo ejecutivo, operativo y administrativo tal y como se establece en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Consejo Zonal: organismo compuesto por todas las Federaciones Miembro de la FIDE de los países incluidos en su Zona respectiva y responsable de la gobernanza y el desarrollo del ajedrez zonal según lo dispuesto en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Continente: organismo compuesto por todas las Federaciones Miembro de la FIDE de los países incluidos en su respectivo Continente y responsable de la gobernanza y el desarrollo del ajedrez continental.

Delegado de la FIDE: representante oficial de un miembro de la FIDE en las reuniones de la Asamblea General u otras reuniones que formen parte del Congreso reconocidas por la FIDE.

Día: un día natural.

Día laborable: un día natural excluyendo sábados, domingos y festivos.

Dignatarios honorables: estatus honorario otorgado a una persona por la Asamblea General como Presidente Honorario, Embajador de la FIDE, Miembro Honorario y Amigo de la FIDE según lo dispuesto en el artículo 15 de la Carta Constitutiva.

Directores: directores nombrados por el Presidente, con la aprobación de la Junta Directiva para que se responsabilicen periódicamente de algunas actividades o cargos.

El presente Código: el Código Ético y Disciplinario completo, incluyendo el Código Ético, el Código Disciplinario y las Disposiciones Comunes.

Empleados de la FIDE: directores y otros miembros del personal de la FIDE que rinden servicios remunerados a la FIDE en términos de un contrato de servicios.

Federación Miembro: la única asociación nacional de ajedrez u organización similar que tiene autoridad principal sobre las actividades de ajedrez en su propio país o territorio y que ha sido admitida en la FIDE como miembro de la FIDE.

Federación Nacional: una entidad legal reconocida por la FIDE como el organismo rector del deporte del ajedrez en su propio país que cumple en todos los aspectos con las Reglas y disposiciones de la FIDE, incluida la Carta Constitutiva.

FIDE: "Fédération Internationale des Échecs", también conocida como "International Chess Federation" o "Federación Mundial de Ajedrez".

Grupos vulnerables: grupos de personas (menores de edad, mujeres, ancianos, desnutridos, presos, migrantes y refugiados, consumidores de drogas, enfermos o inmunodeprimidos, etc.) que, por factores que habitualmente se consideran fuera de su control, no tienen las mismas oportunidades que otros grupos más afortunados de la sociedad.

Junta Directiva de la FIDE: órgano de la FIDE que es el organismo estratégico y de supervisión que ejerce funciones tanto ejecutivas como legislativas.

Leyes del Ajedrez: la versión oficial de las reglas básicas de juego y reglas de competición para el juego sobre el tablero, publicadas como parte del Manual de la FIDE.

Manual de la FIDE: un compendio de todos los documentos importantes relacionados con las reglas y disposiciones aplicables en la FIDE, publicado en el sitio web de la FIDE, que incluye la Carta Constitutiva, Estatutos, Código de Ética y Disciplina, Reglas Electorales, Reglas Financieras, Leyes del Ajedrez, Reglas de los Consejo Zonales, Reglamento de Comisiones No Electas, otros Reglamentos, Reglas de Procedimiento de la Comisión de Ética y Disciplina, de la Comisión de Juego Limpio y del Comité Disciplinario de Árbitros, Reglamento Interno de los órganos de la FIDE, Recomendaciones y Directrices.

Nación: país, estado o territorio o parte de un territorio reconocido por la comunidad internacional, de conformidad con la Carta Olímpica y las disposiciones del COI.

Oficiales de la FIDE: personas elegidas o designadas que ocupan un cargo de la FIDE y/o que representan a la FIDE en eventos o competiciones, incluyendo las personas mencionadas en el artículo 16.4 de la Carta Constitutiva.

Órganos de la FIDE: los organismos mencionados en el artículo 16.1 de la Carta Constitutiva incluyendo al Presidente.

Organización afiliada: una asociación u organización que representa los intereses comunes de un grupo de Federaciones Miembro, o una región internacional o territorio transnacional, o personas con un interés común en relación con algunas actividades ajedrecísticas específicas, admitida en la FIDE y según lo dispuesto en la Carta Constitutiva.

Panel de discusión de Juego Limpio: un grupo de expertos en juego limpio o árbitros designados para una competición específica según lo establecido en las Reglas de Procedimiento de la Comisión para el Juego Limpio.

Participantes: todos los jugadores de ajedrez; personal de apoyo al jugador como gestores, entrenadores y agentes; organizadores, árbitros y otros oficiales de la competición; oficiales de la FIDE; miembros del Comité Organizador Local; y otros miembros de cualquier delegación que esté o haya sido acreditada para asistir o participar en una competición, reunión o evento bajo los auspicios de la FIDE, un Continente o una Zona de la FIDE.

Presidente de la FIDE: un órgano de la FIDE que es el jefe de la organización y el representante oficial de la FIDE en todas sus relaciones externas, tal y como se establece en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Presidente Zonal: el jefe electo de una Zona, tal y como se establece en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Principios de la FIDE: los principios e ideas que se establecen en el Artículo 4 de la Carta Constitutiva.

Reglas anti-doping: disposiciones de la FIDE destinadas a prevenir y combatir el uso de drogas, sustancias y prácticas prohibidas para mejorar el rendimiento por parte de los ajedrecistas, que son ejecutadas por la Comisión Médica de acuerdo con la Carta Constitutiva.

Reglas anti-trampas: disposiciones de la FIDE destinadas a prevenir y combatir la manipulación de las competiciones ajedrecísticas, el uso ilegítimo de dispositivos electrónicos o de cualquier otra

fuente de información o consejos, incluyendo falsas acusaciones de trampas que deben redactarse y ejecutarse de acuerdo con la Carta Constitutiva.

Reglas de procedimiento: el Reglamento Interno adoptado por la Comisión para el Juego Limpio, la Comisión de Ética y Disciplina y el Comité Disciplinario de Árbitros, vinculantes para los participantes en los procesos de investigación y judiciales del respectivo organismo.

Sala de apelación de la Comisión de Ética y Disciplina: miembros del Panel de Discusión de la Comisión de Ética y Disciplina designados para escuchar y decidir una apelación contra una decisión de la Sala de primera instancia de la Comisión de Ética y Disciplina

Sala de primera instancia de la Comisión de Ética y Disciplina: miembros del Panel de Discusión de la Comisión de Ética y Disciplina designados para investigar, escuchar y decidir sobre reclamaciones relacionadas con infracciones del Código Ético y Disciplinario en primera instancia tal y como se prevé en la Parte III de la Carta Constitutiva.

Sitio web de la FIDE: la presencia oficial online de la FIDE en la red: www.fide.com

Titulados FIDE: todos los jugadores galardonados con el título de Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro FIDE (FM), Maestro Candidato (CM), Gran Maestra Femenina (WGM), Maestra Internacional Femenina (WIM), Maestra FIDE Femenina (WFM), Maestra Candidata Femenina (WCM), de acuerdo con el Reglamento de Títulos Internacionales de la FIDE.

Tribunal de Arbitraje Deportivo (TAS): tribunal con sede en Lausana (Suiza) que puede tratar apelaciones contra decisiones definitivas de la FIDE, de acuerdo con la Carta Constitutiva.

Valoración: la valoración Elo de un jugador tal y como aparece periódicamente en la Base de Datos de la FIDE.

Zona: organismo compuesto por todas las Federaciones Miembro de la FIDE de los países incluidos en su respectiva Zona y responsable de la gobernanza y el desarrollo del ajedrez zonal tal y como se establece en la Parte III de la Carta Constitutiva

DIRECTRICES PARA LOS ORGANIZADORES

Introducción

La evolución de las Leyes del Ajedrez de la FIDE ha dado más libertad a los organizadores acerca de las regulaciones de un evento específico. Las bases del torneo permiten a los organizadores elegir, las mejores reglas, en su opinión, para un torneo determinado. Pero mayor libertad significa mayor responsabilidad.

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE regulan muchas de las reglas específicas, pero no todas. Por ejemplo, en ajedrez rápido y Blitz, las bases del torneo deben especificar si todo el evento se jugará de acuerdo con las Reglas de Competición o con algunas excepciones.

Aparte de eso, es bueno recordarle al jugador cosas tan importantes como el ritmo de juego y las condiciones en que se pueden acordar las tablas.

Si los organizadores se olvidan de aclarar estas cuestiones por adelantado, no servirá de nada hacer un anuncio al comienzo de una ronda. Los jugadores pueden no estar presentes o, de todos modos, no escuchar.

Para evitar tales situaciones, la Comisión de Reglas de la FIDE ha decidido preparar unas pautas para los Organizadores. Estas se dividen en tres partes:

- *lo que se debe especificar en las regulaciones del evento;*
- *lo que la Comisión de Reglas recomienda ser especificado; y*
- *reglas opcionales.*

El CR recomienda encarecidamente a los organizadores que su elección siempre se haga conjuntamente con el árbitro principal.

1. Reglas que deben ser especificadas en las regulaciones del torneo

1.1 Tiempo predeterminado

De acuerdo con el artículo 6.7.1 de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo deben especificar un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica el tiempo, entonces es cero.

1.2 Usando las Reglas de la Competición en Ajedrez Rápido o Blitz

De acuerdo con el artículo A.5 / B.5 de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo deberán especificar si el evento completo se jugará de acuerdo con las Reglas de Competición (todos los artículos del 6 al 12 de las Leyes de la FIDE de Ajedrez) o con algunas excepciones como se describe en el artículo A.4 / B.4.

1.3 Ajedrez estándar y ajedrez rápido sin incremento - reclamación de tablas con menos de dos minutos

Las bases del torneo deben especificar si la partida se juega de acuerdo con las directrices III (final a caída de bandera), como se describe en el artículo III.2.1.

En caso afirmativo, las bases del torneo deben especificar el procedimiento para el jugador que está en juego y al cual le quedan menos de dos minutos en su reloj, para una reclamación de tablas.

Hay dos opciones:

de acuerdo con el artículo III.4 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, se dará un incremento adicional de cinco segundos para ambos jugadores o

según el artículo III.5 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, se seguirá el procedimiento de reclamación de tablas.

Si no se especifican estos asuntos, entonces, por ejemplo, rey y alfil, contra rey y alfil se pueden jugar hasta que caiga una bandera.

2. Reglas que se recomiendan para ser especificadas en las regulaciones del torneo.

2.1 Condiciones de tablas

De acuerdo con el artículo 9.1.1 de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo pueden especificar que los jugadores no pueden ofrecer o aceptar tablas, ya sea en menos de un número específico de movimientos o nunca, sin el consentimiento del árbitro. Si no se especifica la condición de tablas, de acuerdo con el artículo 5.3.2 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, los jugadores pueden ofrecer o aceptar tablas cuando ambos hayan realizado al menos un movimiento.

2.2 dispositivo electrónico

De acuerdo con el artículo 11.3.2.1 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo pueden permitirle al jugador tener un dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro en la sala de juego, siempre que este dispositivo esté almacenado en la bolsa de un jugador. y el dispositivo está completamente apagado. Esta bolsa debe estar en el lugar que el árbitro indique.

Ningún jugador está autorizado a usar esta bolsa sin el permiso del árbitro.

Si no se especifica el permiso anterior, está prohibido tener dispositivos electrónicos en la sala de juego.

3. Reglas opcionales que pueden ser especificadas en las regulaciones del torneo.

3.1 puntuación

De acuerdo con el artículo 10.1 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo pueden especificar un sistema de puntuación diferente. Por ejemplo, un jugador que gana su partida, o gana por incomparecencia, consigue tres puntos (3), un jugador que hace tablas obtiene dos puntos (2), un jugador que pierde su partida obtiene un punto (1), un jugador que pierde por incomparecencia obtiene cero puntos (0). Si no se especifica, se utiliza la puntuación normal (1, ½, 0).

3.2 Salir del área de juego.

De acuerdo con el Artículo 11.2.4 de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo pueden especificar que el oponente del jugador que está en movimiento debe informar al árbitro cuando desea abandonar el área de juego. Si esto no se especifica, no hay obligación para el oponente de comunicar su intención de irse.

3.3 Procedimiento de apelación

De acuerdo con el artículo 11.10 de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo pueden especificar que un jugador no puede apelar contra la decisión del árbitro, si ha firmado la planilla. Si no se especifica, el jugador puede apelar incluso después de firmar la planilla.

Se recomienda encarecidamente que se cree un Comité de Apelación con antelación.

3.4 Partidas aplazadas: tiempo transcurrido antes de la llegada de los jugadores

De acuerdo con el artículo I.11 de las Leyes de Ajedrez de la FIDE, las bases del torneo pueden especificar el procedimiento con respecto al tiempo transcurrido antes de la llegada de los jugadores. Si no se especifica, el jugador que tiene que responder al movimiento sellado perderá todo el tiempo que transcurra hasta su llegada, incluso si ambos jugadores no están presentes inicialmente.

TABLAS KRAUSE DE INFORME DE TORNEO TRF

Formato de TRF (archivo de informe de torneo)

Formato de informe de resultados del torneo que se presentará a la FIDE.

Observación 1 : Cada línea tendrá un "CR" (fin de línea) como último carácter

Observación 2 : Las columnas R y P en todas las tablas siguientes indican la correspondencia al campo de Clasificación (evaluación elo) y Emparejamiento respectivamente

●	Obligatorio
○	Advertencia cuando es incorrecto
	No tenido en cuenta

SECCIÓN JUGADOR

Posición			Descripción	Contenido	R	P
1	-	3	Nº de identificación	001 (para datos del jugador)	●	●
5	-	8	Nº de ranking inicial	Del 1 al 9999	●	●
10	-		Sexo	m / f	○	
11	-	13	Titulo	GM, IM, WGM, FM, WIM, WFM, CM, WCM	○	
15	-	47	Nombre	Apellidos	○	
49	-	52	Valoración Fide		○	
54	-	56	Federación		○	
58	-	68	ID Fide	(incluye 3 dígitos de reserva)	●	
70	-	79	Fecha de nacimiento	AAAA / MM / DD	○	
81	-	84	Puntos	Puntos (en el formato 11.5) Este es el número de puntos en la clasificación final del torneo, que depende del sistema de puntuación utilizado y del valor del descanso (bye) por emparejamiento (generalmente lo mismo que una victoria). Si, por ejemplo, el sistema puntuación que se aplica en el torneo es 3/1/0 y un jugador obtuvo 5 victorias, 2 empates y 2 derrotas, este campo debe contener "17.0"		●
86	-	89	Clas. final	Lugar exacto, especialmente por equipos	●	

Para cada ronda

Posición			Descripción	Contenido			R	P
92	-	95	ID del jugador no presentado en la ronda 1	------	Nº de Ranking inicial del oponente (hasta 4 dígitos)		●	●
				0000	Si el jugador tuvo un descanso (de medio punto, un punto o ser impar por emparejamiento) o no se emparejo (ausente, retirado, no alíneado)			
					(4 espacios en blanco) equivalente a 0000			
97			Incomparecencia o color en la ronda 1	w	Color programado contra el oponente		●	●
				b				
				-	(sin color) si el jugador tuvo un descanso o no se emparejo			
					(en blanco) equivalente a -			
99			Resultado de la ronda 1	Partidas programadas y no jugadas			●	●
				-	Perdida por incomparecencia			
				+	Ganada por incomparecencia			
				La partida dura menos de 1 movimiento				
				W	Ganada	No evaluada		
				D	Tablas	No evaluada		
				L	Perdida	No evaluada		
				Partida normal				
				1	Ganada			
				=	Tablas			
				0	Perdida			
				Descanso (bye)				
				H	½ punto de descanso	No evaluado		
				F	1 punto de descanso	No evaluado		
				U	Descanso por emparejamiento	Como máximo una vez por ronda – no evaluado (U jugador no emparejado)		
				Z	Descanso de 0 puntos	Ausencia conocida en la ronda – sin evaluar		
					(en blanco) equivalente a Z			
Nota: Los códigos de las letras no distinguen entre mayúsculas y minúsculas (es decir, se pueden usar w, d, l, h, f, u, z)								
102	-	105	ID del jugador	Ronda 2 (igual que ronda 1)			●	●
107			Color				●	●
109			Resultado				●	●
112	-	115	ID del jugador	Ronda 3 (igual que ronda 1)			●	●
117			Color				●	●
119			Resultado				●	●

……..Y así sucesivamente

SECCION TORNEO

Código de identificación de los datos (??2 para datos del torneo)

Posición 1-2	Desde la posición 5 (texto libre)		R	P
012	Nombre del torneo		●	●
022	Ciudad		●	
032	Federación		●	
042	Fecha de comienzo			
052	Fecha de finalización			
062	Número de jugadores			
072	Número de jugadores evaluados			
082	Número de equipos	En caso de torneo por equipos		
092	Tipo de torneo			
102	Árbitro Principal		●	
112	Árbitro adjunto al principal	Una línea para cada árbitro		
122	Ritmo de juego			
132	Días y horas de juego	Formato: AA / MM / DD 92 - 99 Fecha ronda 1 102 - 109 Fecha ronda 2 112 - 119 Fecha ronda 3 ……..Y así sucesivamente		

SECCION EQUIPO

Posición			Descripción	013 (para datos del equipo)	R	P
1	-	3	Sección de identificación de equipo		●	●
5	-	36	Nombre equipo		●	●
37	-	40	1 jugador del equipo	Número de ranking inicial de la sección del jugador (posición 5-8)	●	●
42	-	45	2 jugador de equipo			
47	-	50	3 jugador del equipo			
(continuar si es necesario)						
72	-	75	8 jugador del equipo			
(continuar si es necesario)						
102	-	105	14 jugador del equipo			
……y así sucesivamente						

Christian Krause (Turín, 1 de Junio de 2006)

Actualizada: Tromso, 13 de Agosto de 2014

Aprovada: Elista, 10 de Agosto de 2015

Introducción práctica al sistema suizo

Documento confeccionado por el I.A. Javier Pérez Llera

1.- Introducción

El Sistema Suizo es un sistema de emparejamiento que permite la participación de muchos jugadores en un Torneo en un reducido espacio de tiempo, de tal manera que, al contrario que los sistemas de Liga (Round-Robin) o Copa (KO) los emparejamientos no están predeterminados, es decir, depende de la situación relativa del conjunto de participantes. El primer torneo por este sistema que está documentado se disputó en 1895 en Zurich (y de ahí recibe su denominación). Posteriormente, se han desarrollado diversos sistemas (englobados todos como Sistemas Suizos) en función de los criterios de emparejamiento. Como características básicas de cualquiera de estos Sistemas se establecen las siguientes[2]:

a) El número de rondas a ser jugadas se establece con anterioridad al comienzo del Torneo.

b) Dos jugadores no pueden jugar entre sí más de una vez durante el Torneo.

c) En general, siempre que sea posible, los jugadores son emparejados con otros de la misma puntuación.

d) Ningún jugador jugará más de 2 veces consecutivas con el mismo color o tendrá más de 2 partidas más con un color que con el otro. Se permiten excepciones, exclusivamente en la última ronda.

e) En general, un jugador recibirá el color con el que haya jugado menos partidas o, en caso de igualdad, el alternativo al que jugó la última vez.

f) Si el número de jugadores en una determinada ronda es impar, uno de los jugadores no es emparejado y recibirá un "bye"[3] y una puntuación igual a una victoria (excepto que las normas del Torneo especifiquen algo distinto). Se le considerará sin oponente y sin color en dicha ronda.

g) Las normas de emparejamiento deben ser claras para que el responsable del emparejamiento pueda explicarlas.

Los distintos tipos de suizo se diferencian, principalmente, por la forma de ordenar a los jugadores dentro de sus Grupos de Puntuación, el orden de efectuar el emparejamiento (por grupos y dentro de dichos grupos) y por algunas reglas específicas referentes a circunstancias especiales (flotantes, últimas rondas, etc.)

El Sistema Suizo Holandés es un tipo de Sistema Suizo "controlado por rating", cuyas principales características son la de realizar un preanálisis de cada grupo de puntuación a ser emparejado,

---

2 En los Reglamentos C.04.1 Reglas básicas y C.04.2 Reglas Generales de Gestión se encuentra una descripción completa de las características.

3 Este descanso se denomina BPE (en español) o PAB (en inglés). No hay que confundirlo con el "bye" de ½ punto que puede solicitarse por el jugador, a titulo voluntario en algunos Torneos.

priorizando el emparejamiento del conjunto de los jugadores sobre el emparejamiento individual de un jugador.

Se presentó originalmente en el Congreso de Mayagüez (Puerto Rico) de 1991, como "Programming instructions for the Swiss System" y se adoptó oficialmente ya como "Reglamento del Sistema Suizo Holandés", en el Congreso de Manila (Filipinas) de 1992. El texto base fue mantenido, con muy ligeras modificaciones, hasta el Congreso de Bakú (Azerbaijan) de 2016, donde se modificó sustancialmente su estructura y se establecieron algunos parámetros no incluidos originalmente. Estas modificaciones están dirigidas, principalmente, a la realización de programas de gestión de torneos.

Además del Sistema Suizo Holandés, la FIDE tiene oficialmente aprobados los Sistemas Suizos Dubov (C.04.4.1), Burstein (C.04.4.2), Lim (C.04.4.3) y, especialmente para Torneos por equipos, el Olímpico (D.02.03). Para entornos específicos, existen, entre otros, el Sistema Suizo de la USCF (Estados Unidos), ECF (Inglaterra) y Amalfi (Italia)[4].

2.- Terminología básica

En este apartado, introduciremos los principales conceptos que son necesarios para efectuar un emparejamiento del sistema suizo holandés, que le permitirán entender en su totalidad el Reglamento del Sistema Suizo Holandés (ver anexo) y la información suministrada por los programas de emparejamiento más usuales.

Grupo de Puntuación, Grupos de Emparejamientos y Subgrupos

Se entiende por Grupo de puntuación (GP), en un sentido restringido del término, el conjunto de jugadores con la misma puntuación. En principio, estos jugadores son emparejados juntos.

No obstante, en determinadas ocasiones, a un GP se le añaden jugadores de los grupos superiores, que no han podido ser emparejados por algún motivo y se han convertido en "flotantes descendentes". Estos conjuntos se denominan Grupos de Emparejamiento y, de la misma manera, se emparejan en conjunto. No obstante, los jugadores descendidos de los grupos superiores son emparejados en primer lugar.

Los GP donde todos los jugadores tienen la misma puntuación se denominan "Grupos homogéneos".

Los GP que incluyen jugadores con distintas puntuaciones se denominan "Grupos heterogéneos".

Para realizar el emparejamiento, cada grupo se divide en 2 subgrupos, llamados S1 y S2. La composición de estos subgrupos es distinta, en función del tipo de GP de que se trate:

* Para GP homogéneos, S1 contendrá (a priori) la mitad de los componentes del GP original (redondeado por defecto) y S2 el resto de los componentes del grupo. Este valor de la mitad (cantidad de jugadores en S1) recibe el nombre de **MaxPairs** y significa el número de emparejamientos a realizar.

* Para GP heterogéneos, S1 contendrá únicamente el número de jugadores con una puntuación superior a la del grupo (flotantes descendentes de grupos superiores). Este valor recibe el nombre de

4 Estos Sistemas no están homologados por la FIDE

M1 y significa, igualmente, el número de emparejamientos a realizar. Una vez finalizado el emparejamiento de los descendidos, pueden ocurrir varias circunstancias:

^ El GP no ha finalizado el emparejamiento y los jugadores que quedan sin emparejar son de la misma puntuación. En este caso se continua el emparejamiento como un grupo homogéneo. En estas circunstancias, los subgrupos del Grupo resultante se denominan **S1R** y **S2R** (Subgrupo 1 o 2 del Restante).

^ El GP no ha finalizado el emparejamiento y quedan jugadores con distintas puntuaciones. En este caso, significa que los jugadores descendidos no pueden ser emparejados en el grupo[5] y se incluyen en el "**Limbo**" para descender de nuevo (al siguiente grupo). Los jugadores del Grupo original (si quedan) continúan su emparejamiento normal.

^ El GP ha finalizado su emparejamiento y quedan jugadores sin emparejar[6]. Estos jugadores son descendidos a los grupos siguientes.

Estas opciones son válidas en todos los Grupos excepto el último. Si queda más de un jugador sin emparejar en el último grupo, deben deshacerse los emparejamientos realizados, comenzando por el último grupo completado (el más bajo) para posibilitar un emparejamiento completo[7]

Estas circunstancias en el último grupo (altamente inusuales) pueden dar lugar a tener que mezclar varios Grupos de Puntuación/Emparejamiento en uno solo, dando lugar a un Grupo Especial, denominado "Último Grupo Unido". Este UGU es tratado como un grupo homogéneo[8]

Diferencias y Preferencias de Color

Se denomina Diferencia de Color (Dc) de un jugador la diferencia entre el número de partidas jugadas con blancas y el número de partidas jugadas con negras[9].

Se denomina Preferencia de Color (Pc) el color que debería recibir el jugador en la siguiente partida. Puede ser de 3 tipos:

^ **Absoluta:** Ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que +1 o menor que -1 o cuando el jugador ha recibido el mismo color en las 2 últimas partidas que haya jugado.

Esta preferencia es "a blancas" cuando la diferencia es menor que -1 o cuando las dos últimas partidas fueron con negras. Inversamente, esta preferencia es "a negras" cuando la diferencia es mayor que +1 o cuando las dos últimas partidas fueron con blancas.

---

5 No es posible emparejarles por no tener oponente disponible, por cualquier circunstancia (no existen, no son posibles por efectos de colores "forzados" o se ha producido una semi-incompatibilidad).

6 La circunstancia más habitual es que "descienda" solo un jugador, por contener el grupo original un número impar de jugadores. Cuando descienden 2 o más jugadores se debe a circunstancias extraordinarias (no tener oponentes compatibles o no poder emparejarse por las preferencias de color forzadas).

7 Consideraremos un emparejamiento completo cuando como mucho un solo jugador se queda sin emparejar en el conjunto completo de los jugadores del Torneo.

8 Aunque la ordenación del grupo se realiza por puntos+número de orden de fuerza.

9 Obviamente no se incluyen las partidas emparejadas y no jugadas.

Una preferencia absoluta indica que el jugador debe recibir, imperativamente, el color correspondiente la siguiente ronda emparejada[10].

^ **Fuerte :** Ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es +1 (preferencia "a negras") o -1 (preferencia "a blancas")[11].

^ **Leve :** Ocurre cuando la diferencia de color del jugador es 0, siendo su preferencia "alternar" el color con respecto al de la última ronda jugada[12].

Para el tratamiento de las preferencias de color, en el caso de emparejar rondas pares que incluya algún jugador con preferencia fuerte[13], este será tratado como si tuviera una preferencia absoluta. Igualmente, hay que tener en consideración que no cumplimentar una preferencia fuerte o leve en una ronda generará, imperativamente, una preferencia absoluta la siguiente ronda a emparejar.

Preanálisis de los Grupos

Antes de realizar el emparejamiento, para cada Grupo de Puntuación (homogéneo u heterogéneo) se realiza un preanálisis del mismo, con el fin de determinar las condiciones existentes y que debe cumplir el emparejamiento para ser considerado correcto.

Las variables que se analizan (y se definen) son las siguientes

M0	Es el número de jugadores descendentes que vienen del grupo anterior y puede ser igual a 0.
M1	Es el número máximo de jugadores descendentes que pueden ser emparejados en el grupo.
MaxPairs	Es el valor máximo[14] de emparejamientos que pueden hacerse en el grupo. En grupos homogéneos, es el número de componentes del grupo dividido entre 2 y ajustado por defecto. En grupos heterogéneos, es el número de jugadores descendidos, excepto que sea mayor que el número de jugadores residentes, en cuyo caso será este último. Corresponde al valor menor de M0 y M1
X	Es el número de emparejamientos en los que un jugador que no puede obtener su color esperado (es decir, no se va a poder cumplimentar su preferencia de color). Este valor se calcula, en condiciones normales, como el valor absoluto de la diferencia entre los que esperan blancas y los que esperan negras, dividido entre 2 y redondeado por defecto.

10 Se exceptúa de esta obligatoriedad el caso de emparejar la última ronda y para los "mejores jugadores" (jugadores de más del 50 %) o sus oponentes.

11 Esta preferencia ocurre, generalmente, cuando se empareja una ronda par.

12 Esta preferencia ocurre, generalmente, cuando se empareja una ronda impar.

13 Por no haber disputado alguna ronda

14 Este valor máximo es, por supuesto, teórico y puede verse reducido por las características especificas del grupo.

Para los pre análisis de los grupos del siguiente ejemplo se han usado, con carácter general, 2 variables[15]:

* **x** Como se ha indicado, **x** es el número de emparejamientos en los que un jugador no puede obtener su "color esperado".

* **MaxPairs** Esta variable significa el número de emparejamientos a realizar. En función del tipo de grupo (sea heterogéneo, homogéneo o restante) este número será MaxPairs o M1/M0.

Se define "emparejamiento perfecto" como aquel emparejamiento que cumple las condiciones de **MaxPairs** (número de emparejamientos a realizar), **X** (número de emparejamientos con colores alterados) y los criterios de flotantes incluidos en los apartados C12 a C19 existentes en ese momento.

Maniobras en los Subgrupos: Intercambios y Transposiciones

Para posibilitar un emparejamiento "perfecto", en muchas ocasiones se hace necesario la modificación en la composición o situación relativa de S1 o S2. Estas modificaciones pueden ser de 2 tipos, transposiciones e intercambios.

Se define **transposición** como un cambio en la situación relativa de los componentes de S2 o S2R para posibilitar un emparejamiento correcto. Las posibles reordenaciones de S2/S2R y, por tanto, las diferentes posibilidades de emparejamiento, se realizan considerando el orden lexicográfico.

Se define **intercambio** como una sustitución de m jugadores de S1 por m jugadores de S2 (en el caso de grupos homogéneos o restantes) o de m jugadores de S1 por m jugadores del "Limbo".

Estas operaciones pueden combinarse, es decir, utilizar simultáneamente en el mismo grupo unos intercambios y unas transposiciones. No obstante, es importante destacar que, antes de realizar un intercambio, deberán realizarse todas las transposiciones posibles en S2/S2R.

3.- Emparejando un torneo completo

En esta sección realizaremos "a mano" el emparejamiento de un torneo de 7 rondas, con un total de 40 jugadores. De esta manera, se podrá comprobar el cumplimiento de los requisitos de los emparejamientos por sistema suizo y se automatizará la realización de determinadas acciones de acuerdo al Reglamento (intercambios, transposiciones, flotantes, etc).

Para la gestión de este torneo se recomienda a los interesados la gestión del mismo con un programa oficialmente aprobado por la FIDE[16], de tal manera que no se cometan errores en dicha gestión. Inclusive, puede usarse cualquier programa de gestión no homologado, siempre que permita la introducción o modificación manual de los emparejamientos. No obstante, se puede realizar dicha gestión de manera manual, utilizando cuadros estándar. Este torneo (ficticio) ha sido chequeado con 3

---

15 La variable X no es invención del autor de estas lineas. Se utilizaba en la anterior versión del Reglamento del Sistema Suizo Holandés (C.04.3) que, básicamente, utilizaba el mismo algoritmo de emparejamiento (no así la definición de conceptos que, como se ha indicado, está enfocada principalmente a la programación). Concretamente, la definición de X se especifica, de forma matemática, en los comentarios al articulo C.10 del Reglamento del Sistema Suizo Holandés (C.04.3)

16 Los programas oficialmente aprobados por la FIDE pueden consultarse en http://spp.fide.com. En el momento de redactar este documento son Vega, Swiss Master, Swiss Manager (todos con el motor de emparejamiento JaVaFo), Swiss Sys (con el motor bbpPairings) y Swiss Chess (con un motor de emparejamiento propio)

programas de los aceptados por la FIDE (Swiss Manager y Vega, ambos con el motor de emparejamiento JaVaFo y Swiss Chess -también llamado WinSwiss-, con un motor de emparejamiento propio).

Los jugadores de este Torneo, debidamente ordenados, son los siguientes:

Num	Nombre	Fed	Rtg
1	Jugador 01	ESP	2300
2	Jugador 02	ESP	2290
3	Jugador 03	ESP	2280
4	Jugador 04	ESP	2270
5	Jugador 05	ESP	2260
6	Jugador 06	ESP	2250
7	Jugador 07	ESP	2240
8	Jugador 08	ESP	2230
9	Jugador 09	ESP	2220
10	Jugador 10	ESP	2210
11	Jugador 11	ESP	2200
12	Jugador 12	ESP	2190
13	Jugador 13	ESP	2180
14	Jugador 14	ESP	2170
15	Jugador 15	ESP	2160
16	Jugador 16	ESP	2150
17	Jugador 17	ESP	2140
18	Jugador 18	ESP	2130
19	Jugador 19	ESP	2120
20	Jugador 20	ESP	2110
21	Jugador 21	ESP	2100
22	Jugador 22	ESP	2090
23	Jugador 23	ESP	2080
24	Jugador 24	ESP	2070
25	Jugador 25	ESP	2060
26	Jugador 26	ESP	2050
27	Jugador 27	ESP	2040
28	Jugador 28	ESP	2030
29	Jugador 29	ESP	2020
30	Jugador 30	ESP	2010
31	Jugador 31	ESP	2000
32	Jugador 32	ESP	1990
33	Jugador 33	ESP	1980
34	Jugador 34	ESP	1970
35	Jugador 35	ESP	1960
36	Jugador 36	ESP	1950

Num	Nombre	Fed	Rtg
37	Jugador 37	ESP	1940
38	Jugador 38	ESP	1930
39	Jugador 39	ESP	1920
40	Jugador 40	ESP	1910

El emparejamiento de la ronda 1ª se realizará de la manera siguiente:

* Se asigna (por sorteo) al jugador número 1 las piezas blancas[17].

* Se empareja el primero de S1 (número 1) contra el primero de S2 (número 21), el segundo de S1 (número 2) contra el segundo de S2 (número 22) y así sucesivamente.

* Se asignan a los jugadores impares de S1 el mismo color que al número 1 y a los jugadores pares de S1 el color opuesto.

Una vez finalizada esta ronda, los resultados son los siguientes:

Tab	IDW	Blancas	Rtg	Punt.	Result	Punt.	Negras	Rtg	IDB
1	**1**	Jugador 01	2300	0	1 - 0	0	Jugador 21	2100	**21**
2	**22**	Jugador 22	2090	0	0 - 1	0	Jugador 02	2290	**2**
3	**3**	Jugador 03	2280	0	1 - 0	0	Jugador 23	2080	**23**
4	**24**	Jugador 24	2070	0	½ - ½	0	Jugador 04	2270	**4**
5	**5**	Jugador 05	2260	0	1 - 0	0	Jugador 25	2060	**25**
6	**26**	Jugador 26	2050	0	0 - 1	0	Jugador 06	2250	**6**
7	**7**	Jugador 07	2240	0	1 - 0	0	Jugador 27	2040	**27**
8	**28**	Jugador 28	2030	0	0 - 1	0	Jugador 08	2230	**8**
9	**9**	Jugador 09	2220	0	1 - 0	0	Jugador 29	2020	**29**
10	**30**	Jugador 30	2010	0	0 - 1	0	Jugador 10	2210	**10**
11	**11**	Jugador 11	2200	0	½ - ½	0	Jugador 31	2000	**31**
12	**32**	Jugador 32	1990	0	0 - 1	0	Jugador 12	2190	**12**
13	**13**	Jugador 13	2180	0	1 - 0	0	Jugador 33	1980	**33**
14	**34**	Jugador 34	1970	0	0 - 1	0	Jugador 14	2170	**14**

17 El sorteo hay que realizarlo siempre.

Tab	IDW	Blancas	Rtg	Punt.	Result	Punt.	Negras	Rtg	IDB
15	**15**	Jugador 15	2160	0	½ - ½	0	Jugador 35	1960	**35**
16	**36**	Jugador 36	1950	0	½ - ½	0	Jugador 16	2150	**16**
17	**17**	Jugador 17	2140	0	1 - 0	0	Jugador 37	1940	**37**
18	**38**	Jugador 38	1930	0	0 - 1	0	Jugador 18	2130	**18**
19	**19**	Jugador 19	2120	0	1 - 0	0	Jugador 39	1920	**39**
20	**40**	Jugador 40	1910	0	0 - 1	0	Jugador 20	2110	**20**

Emparejando la Ronda 2: Transposiciones

Una vez finalizada la ronda 1, procederemos a realizar el emparejamiento de la ronda número 2. Para ello, se agrupan los jugadores por grupos de puntuación (GP) ordenados por número de emparejamiento, incluyendo los oponentes y los colores secuenciados de las rondas disputadas, de la manera siguiente (este documento se denomina "informe de preemparejamiento"[18]):

ID	Pts	-	Pref	-1R	-2R	Cur	G-1
1	1,0	W	(B)				21
2	1,0	B	(W)				22
3	1,0	W	(B)				23
5	1,0	W	(B)				25
6	1,0	B	(W)				26
7	1,0	W	(B)				27
8	1,0	B	(W)				28
9	1,0	W	(B)				29
10	1,0	B	(W)				30
12	1,0	B	(W)				32
13	1,0	W	(B)				33
14	1,0	B	(W)				34
17	1,0	W	(B)				37
18	1,0	B	(W)				38
19	1,0	W	(B)				39
20	1,0	B	(W)				40
4	0,5	B	(W)				24
11	0,5	W	(B)				31
15	0,5	W	(B)				35
16	0,5	B	(W)				36
24	0,5	W	(B)				4
31	0,5	B	(W)				11
35	0,5	B	(W)				15

18 Este listado es el formato especifico generado por el programa Vega. Si utiliza otros programas de gestión del Torneo, el formato puede cambiar (aunque los datos sean los mismos). Las iniciales y su significado puede variar, según sea el programa utilizado.

36	0,5	W	(B)	16
21	0,0	B	(W)	1
22	0,0	W	(B)	2
23	0,0	B	(W)	3
25	0,0	B	(W)	5
26	0,0	W	(B)	6
27	0,0	B	(W)	7
28	0,0	W	(B)	8
29	0,0	B	(W)	9
30	0,0	W	(B)	10
32	0,0	W	(B)	12
33	0,0	B	(W)	13
34	0,0	W	(B)	14
37	0,0	B	(W)	17
38	0,0	W	(B)	18
39	0,0	B	(W)	19
40	0,0	W	(B)	20

Este listado indica, en orden, los siguientes datos[19]:

Primera columna	Id	Numero del jugador
Segunda columna	Pts	Puntos del jugadores
Tercera columna	-	Colores asignados previamente al jugadores[20]
Cuarta columna	Pref	Color esperado por el jugador la siguiente ronda[21]
Quinta columna	-1R	Información sobre flotantes en la ronda anterior
Sexta columna	-2R	Información sobre flotantes 2 rondas antes
Séptima columna	Cur	
Octava columna	G-x	Oponentes asignados la ronda x

Una vez recopilada esta información, pasamos a realizar los emparejamientos de cada grupo, comenzando por el superior y terminando en el último. En cada uno de los grupos, trasladaremos la información relevante a un formato que incluya color esperado y, en su caso, anotaciones de color forzado, y colocando a los jugadores en el orden correspondiente, de arriba hacia abajo.

En el grupo de 1 punto, hay 16 jugadores, por tanto, el número de componentes de S1 (y el número de emparejamientos a realizar) será de 8. Si comprobamos los colores (en esta ronda es sencillo) comprobaremos que en el grupo hay 8 jugadores que les corresponde jugar con blancas y 8 jugadores

19 Al final del presente Documento, se ha incluido una guía (en inglés) de los significados de las siglas y otros datos.

20 Se ha mantenido la inicial del color de las piezas en el formato especifico que ofrece el programa Vega, es decir, en inglés, W→ Blancas y B → Negras, tanto en los colores previamente asignados como en los esperados.

21 Este color esperado sigue los criterios de letra que indicábamos. En algunos casos, esta columna refleja información adicional, que iremos explicando.

que les corresponde jugar con negras. Luego, a priori, el valor de x[22] es 0, por lo que todos los jugadores deberían jugar con el color correspondiente, Veamos si ello es posible.

1 punto	
B	N
	1
2	
	3
	5
6	
	7
8	
	9
10	
12	
	13
14	
	17
18	
	19
20	

Esta es una manera gráfica y sencilla de agrupar a los jugadores de un grupo. A la izquierda se colocan los jugadores que les corresponde jugar con blancas y a la derecha los que les corresponde jugar con negras (para esta ronda, es solamente el color alterno de la ronda anterior, posteriormente se explicarán los criterios de asignación de colores). Como vemos, la relación se ha dividido con una raya gruesa, de tal manera que **en la parte superior se encuentran los jugadores que forman parte de S1** (en este caso, como se indicó anteriormente, 8 jugadores). Ahora procederemos a realizar manualmente el emparejamiento comenzando por arriba. Dado que x=0 TODOS los jugadores deberían jugar con su color correspondiente, así que para un jugador de blancas buscaremos un jugador de negras y viceversa, de la forma siguientes:

Al jugador número 1 (negras) le opondremos el primer jugador de la segunda mitad que "vaya a blancas" (el 10) procediendo a tachar ambos jugadores para no equivocarnos y anotando el emparejamiento de la forma siguiente:

22 Ver C.10.

1 punto	
B	N
	~~1~~
2	
	3
	5
6	
	7
8	
	9
~~10~~	
12	
	13
14	
	17
18	
	19
20	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
10	1

De esta manera, la	
B	N
	~~1~~
~~2~~	
	3
	5
6	
	7
8	
	9
~~10~~	
12	
	~~13~~
14	
	17
18	
	19
20	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
10	1
2	13

Una vez visto el procedimiento, procederemos a continuar con el grupo completo, debiendo quedar finalmente de la siguiente manera.

1 punto	
B	N
	~~1~~
~~2~~	
	~~3~~
	~~5~~
~~6~~	
	~~7~~
~~8~~	
	~~9~~
~~10~~	
~~12~~	
	~~13~~
~~14~~	
	~~17~~
~~18~~	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
10	1
2	13
12	3
14	5
6	17
18	7
8	19
20	9

~~20~~	~~19~~

Si ahora realizamos un pequeño análisis de los emparejamientos realizados observaremos que, de los componentes de la primera mitad, los jugadores están ordenados secuencialmente (1, 2, 3, 5,….), pero no así los componentes de la segunda (10, 13, 12, 14, …..). Esto, como es lógico, resulta de la obligatoriedad del cumplimiento de la condición X (hasta donde sea posible, por supuesto). Pero este cambio de orden en S2 para cumplimentar un emparejamiento correcto según MaxPairs y X tiene un nombre….. si nos fijamos en la definición que se indica en los comentarios del apartado C.10 del Reglamento del Sistema Suizo, sin haber sido conscientes de ello, hemos realizado una transposición de manera totalmente automática[23].

Pasaremos ahora a realizar los siguientes emparejamientos en el resto de los grupos de puntuación. En el grupo de 0,5 puntos, hay 4 jugadores con preferencia blancas y 4 jugadores con preferencia negras, con lo que, en teoría, el emparejamiento tiene una X=0.

½ punto	
B	N
4	
	11
	15
16	
	24
31	
35	
	36

Comenzando el proceso de emparejamiento, correspondería efectuar el emparejamiento 4-24, pero si nos fijamos en el cuadro de información preemparejamiento, observamos que han jugado la ronda anterior, por lo que no resulta posible emparejarlos de nuevo. Luego al jugador número 4 le emparejamos con el siguiente jugador de la segunda mitad que le corresponda jugar con negras, el número 36. Además, es conveniente anotar que el emparejamiento 4-24 no es posible (esta información es especialmente útil si hay que realizar cambios en el emparejamiento o hay que explicarlo por alguna reclamación). En la siguiente figura vemos el procedimiento recomendado.

23 Posteriormente, se explicará la manera adecuada de realizar las transposiciones.

½ punto	
B	N
4	
	11
	15
16	
	24
31	
35	
	36

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
4	36

~~4-24~~

Luego, procedemos a realizar el emparejamiento correspondiente al número 11, a priori el 31. Dado que existe la misma limitación que en el caso anterior (han jugado la ronda 1ª) el emparejamiento correspondiente es el 35-11, anotándose el 31-11 como no posible. Posteriormente, terminaremos el emparejamiento del grupo en su totalidad.

½ punto	
B	N
~~4~~	
	~~11~~
	~~15~~
~~16~~	
	~~24~~
~~31~~	
~~35~~	
	~~36~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
4	36
35	11
31	15
16	24

~~4-24~~

~~31-11~~

Si nos fijamos en detalle, los emparejamiento 35-15 y 16-36 tampoco son posibles, pero no se han anotado porque no ha sido necesario al no haberse preemparejado estos jugadores.

Pasamos a realizar el emparejamiento del grupo de 0 puntos, cuya composición es la siguiente:

0 puntos	
B	N
21	
	22
23	
25	
	26
27	
	28
29	
	30
	32
33	
	34
37	
	38
39	
	40

Utilizando el mecanismo explicado en los grupos anteriores, hemos dividido el Grupo de Puntuación (compuesto por 16 jugadores) por la mitad, con lo que cada subgrupo S1 y S2 estará compuesto por 8 jugadores.

Procediendo de la misma manera que hemos visto anteriormente, el emparejamiento será el siguiente:

0 punto	
B	N
~~21~~	
	~~22~~
~~23~~	
~~25~~	
	~~26~~
~~27~~	
	~~28~~
~~29~~	
	~~30~~
	~~32~~
~~33~~	
	~~34~~
~~37~~	
	~~38~~
~~39~~	
	~~40~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
21	30
33	22
23	32
25	34
37	26
27	38
39	28
29	40

Una vez finalizado el emparejamiento de todos los grupos, se procede a agruparlos y publicarlos, para la disputa de las partidas.

<u>Resultados de la ronda 2ª</u>

Las partidas de la ronda 2ª se han disputado y los resultados han sido los siguientes:

Tab	**IDW**	**Blancas**	**Rtg**	**Punt.**	**Result**	**Punt.**	**Negras**	**Rtg**	**IDB**
1	**10**	Jugador 10	2210	1	0 - 1	1	Jugador 01	2300	**1**
2	**2**	Jugador 02	2290	1	½ - ½	1	Jugador 13	2180	**13**
3	**12**	Jugador 12	2190	1	½ - ½	1	Jugador 03	2280	**3**
4	**14**	Jugador 14	2170	1	0 - 1	1	Jugador 05	2260	**5**
5	**6**	Jugador 06	2250	1	1 - 0	1	Jugador 17	2140	**17**
6	**18**	Jugador 18	2130	1	½ - ½	1	Jugador 07	2240	**7**
7	**8**	Jugador 08	2230	1	1 - 0	1	Jugador 19	2120	**19**

Tab	IDW	Blancas	Rtg	Punt.	Result	Punt.	Negras	Rtg	IDB
8	**20**	Jugador 20	2110	1	0 - 1	1	Jugador 09	2220	**9**
9	**4**	Jugador 04	2270	0,5	1 - 0	0,5	Jugador 36	1950	**36**
10	**35**	Jugador 35	1960	0,5	0 - 1	0,5	Jugador 11	2200	**11**
11	**31**	Jugador 31	2000	0,5	0 - 1	0,5	Jugador 15	2160	**15**
12	**16**	Jugador 16	2150	0,5	½ - ½	0,5	Jugador 24	2070	**24**
13	**21**	Jugador 21	2100	0	1 - 0	0	Jugador 30	2010	**30**
14	**33**	Jugador 33	1980	0	0 - 1	0	Jugador 22	2090	**22**
15	**23**	Jugador 23	2080	0	½ - ½	0	Jugador 32	1990	**32**
16	**25**	Jugador 25	2060	0	1 - 0	0	Jugador 34	1970	**34**
17	**37**	Jugador 37	1940	0	0 - 1	0	Jugador 26	2050	**26**
18	**27**	Jugador 27	2040	0	1 - 0	0	Jugador 38	1930	**38**
19	**39**	Jugador 39	1920	0	½ - ½	0	Jugador 28	2030	**28**
20	**29**	Jugador 29	2020	0	½ - ½	0	Jugador 40	1910	**40**

Emparejando la Ronda 3: Flotantes

Una vez registrados los resultados anteriores, vamos a realizar los emparejamientos de la ronda número 3. Para ello, utilizaremos el mismo tipo de informe preemparejamiento que hemos visto anteriormente, convenientemente actualizado.

ID	Pts	--	Pref	-1R	-2R	Cur	G-2	G-1
1	2,0	WB	(w)				21	10
5	2,0	WB	(w)				25	14
6	2,0	BW	(b)				26	17
8	2,0	BW	(b)				28	19
9	2,0	WB	(w)				29	20
2	1,5	BW	(b)				22	13
3	1,5	WB	(w)				23	12
4	1,5	BW	(b)				24	36
7	1,5	WB	(w)				27	18
11	1,5	WB	(w)				31	35

12	1,5	BW	(b)	32	3
13	1,5	WB	(w)	33	2
15	1,5	WB	(w)	35	31
18	1,5	BW	(b)	38	7
10	1,0	BW	(b)	30	1
14	1,0	BW	(b)	34	5
16	1,0	BW	(b)	36	24
17	1,0	WB	(w)	37	6
19	1,0	WB	(w)	39	8
20	1,0	BW	(b)	40	9
21	1,0	BW	(b)	1	30
22	1,0	WB	(w)	2	33
24	1,0	WB	(w)	4	16
25	1,0	BW	(b)	5	34
26	1,0	WB	(w)	6	37
27	1,0	BW	(b)	7	38
23	0,5	BW	(b)	3	32
28	0,5	WB	(w)	8	39
29	0,5	BW	(b)	9	40
31	0,5	BW	(b)	11	15
32	0,5	WB	(w)	12	23
35	0,5	BW	(b)	15	11
36	0,5	WB	(w)	16	4
39	0,5	BW	(b)	19	28
40	0,5	WB	(w)	20	29
30	0,0	WB	(w)	10	21
33	0,0	BW	(b)	13	22
34	0,0	WB	(w)	14	25
37	0,0	BW	(b)	17	26
38	0,0	WB	(w)	18	27

Los grupos se emparejan de manera secuencial, comenzando por el grupo más alto (en este caso, de 2 puntos) y finalizando por el más bajo (de 0 puntos). Esto es algo que diferencia al sistema Holandés de otros Sistemas Suizos[24].

Para asignar los colores en esta ronda, es sencillo comprobar que todos los jugadores han jugado una ronda con cada color, por lo que, a priori, a cada jugador le corresponderá el color alterno al de la última ronda (o el color con el que jugó la primera, que en este caso es el mismo).

El grupo de puntuación de 2 puntos es el siguiente:

24 Por ejemplo, el Sistema Lim empareja de arriba hacia abajo hasta el 50% de los puntos, de abajo hacia arriba hasta el 50 % de los puntos y, por último, el grupo del 50% de arriba hacia abajo.

2 puntos	
B	N
1	
5	
	6
	8
	9

Este grupo tiene un número impar de componentes, luego al menos uno de los jugadores no será emparejado dentro del mismo y deberá jugar con un componente de otro grupo. Este tipo de jugadores se denomina flotante, sus características y forma de elección se detallan en el artículo A.4 del Reglamento.

Dentro del grupo, se eligen los componentes de S1, de acuerdo con lo que se especifica en el artículo B.2 . S1 contendrá la mitad (redondeada por defecto) de los componentes del grupo, luego serán 2. Además, el número de componentes de S1 será el número de emparejamientos a realizar, es decir MaxPairs.

Por tanto, tenemos que el valor de X es 0, luego todos los emparejamientos (recuerde que siempre es **a priori**[25]) deberían cumplir los requisitos de color. Emparejando tal y como vimos en los apartados anteriores, el grupo queda así.

2 punto	
B	N
1	
5	
	6
	8
	9

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
1	6
5	8
9↓	

Observamos que hemos introducido un nuevo símbolo, una flecha hacia abajo al lado del número 9[26]. Este símbolo quiere decir que el jugador número 9 es un flotante descendente en el emparejamiento de ese grupo de puntuación. Como vemos, el flotante se determina[27] una vez realizados todos los emparejamientos del grupo, es decir, por definición, el flotante es el jugador que queda sin emparejar al terminar de realizar MaxPairs emparejamientos en el grupo correspondiente. Esto que, a priori,

25 Puede ocurrir que, por la especial composición del grupo y los enfrentamientos previos, no sea posible cumplimentar el valor esperado de X. Como veremos en un ejemplo posterior, puede ser necesario incrementar el valor de X para encontrar un emparejamiento legal.

26 Este símbolo es una convención bastante extendida (de hecho llega a usarse en algunos programas de emparejamiento) aunque cada usuario es libre de aplicar el que considere mas adecuado.

27 Esto significa que en el Suizo Holandés, bajo ninguna circunstancia, el flotante se elige **antes** de realizar el emparejamiento.

resulta bastante lógico, no es así en todos los sistemas suizos. En el Sistema Lim (C.04.4.3) el flotante es elegido previamente al emparejamiento del grupo y solamente se cambia si el emparejamiento completo resulta imposible.

Continuaremos con los siguientes grupos. Al tener un flotante descendente, el grupo de 1,5 puntos se convierte en un grupo heterogéneo[28]. Esto implica que hay que realizar el emparejamiento de este grupo en 2 pasos. En el primero de ellos, el número de emparejamientos **MaxPairs** es el número de jugadores que son flotantes del grupo superior (M0[29]). Dicho de modo llano, en este primer paso, solo se emparejarán los flotantes descendentes y, posteriormente, el resto de los componentes del grupo (en un nuevo proceso).

Tenemos, por tanto, un grupo heterogéneo con un jugador en S1 (el 9) y 9 jugadores en S2, con 6 jugadores a blancas y 4 a negras, Luego el valor de X será 1. Eso quiere decir que un emparejamiento del grupo (completo) no cumplirá las preferencias de color de los 2 jugadores, sino solo de uno, es decir que, al menos, un jugador jugará con el color que no le corresponde (a priori). Por sentido común, si hay dos jugadores más de blancas que de negras, llegaremos a la conclusión de que dos jugadores de "blancas" deberán jugar entre si. Es decir, diremos que el grupo es de X=1 con color dominante blanco.

Procederemos, por tanto, a emparejar el grupo. El 9 jugará con el primer oponente compatible por S2 (el número 2) resultando un emparejamiento valido por colores. Anotamos el emparejamiento y procedemos a convertir el grupo restante en un grupo homogéneo, como se ve en la tabla.

1'5 puntos	
B	N
~~9~~ ↓	
	~~2~~
3	
	4
7	
11	
	12
13	
15	
	18

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
9	2

Este grupo homogéneo (restante) estará compuesto por 8 jugadores, con lo que S1R[30] tendrá 4 componentes, tal y como está marcado.

28 Es decir, el grupo de puntuación (GP) y el Grupo de Emparejamiento (GE) son distintos.
29 Ver el articulo B.1
30 S1R se define como el subconjunto **S1** del Grupo **R**estante.

Vamos emparejando secuencialmente los jugadores de S1R, de la manera que lo hemos ido realizando hasta el momento. Se comienza por el número 3 que, según los subgrupos, le correspondería jugar con el número 12, pero han jugado la ronda previa, luego buscaremos otro oponente compatible.

1’5 puntos	
B	N
~~3~~	
	4
7	
11	
	12
13	
15	
	18

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
3	13

~~3-12~~

En la ronda anterior, hemos seleccionado el oponente compatible saltando al siguiente del color correcto **exclusivamente porque el valor de X=0[31]**. En este Grupo, se busca el siguiente oponente posible, porque el valor de X es distinto de 0 y ello nos permite hacer emparejamientos entre jugadores que tengan la misma preferencia de color[32]. El emparejamiento seleccionado es, por tanto, el 3-13 que es posible (no han jugado entre ellos) y es correcto de color (ambos jugadores van a blancas, pero el valor de X es 1 con color dominante blanco). Si el valor de X fuese 0 o distinto con color dominante negro, este emparejamiento no sería posible.

Para asignar el color en este emparejamiento, se analizará el historial de colores de ambos jugadores, resultando que es idéntico. Por tanto, el mejor clasificado[33], el 3, jugará con el color que le corresponda. Un error muy común suele ser considerar que el jugador teóricamente superior siempre juega con blancas; juega con el color que le corresponda, solo en el caso de historial de colores iguales. Posteriormente, se estudiará como analizar en profundidad los historiales de colores.

Igualmente, deberá considerar que dado este mismo caso en un grupo heterogéneo, con igualdad de historial de colores, corresponde asignar el color correcto al “mejor clasificado” (según E.4) sea cual sea su número de emparejamiento comparado con el de su oponente.

Una vez realizado el emparejamiento “malo de color”, se decrementa el valor de X en una unidad resultando igual a 0. Por tanto, como resulta fácil deducir, a partir de este punto, todos los emparejamientos del grupo de puntuación deben ser realizados con los colores correctos.

31 Por lo que cada jugador debería jugar con su color “esperado”

32 Siempre que el color de los jugadores sea el color dominante del grupo

33 En un grupo homogéneo, el mejor clasificado es el jugador con mayor ranking (y, recuerde, el menor número de emparejamiento).

Aquí observamos que el valor de X se “hereda” del grupo heterogéneo al grupo homogéneo resultante. El motivo es muy sencillo: el valor de X está calculado originalmente en el grupo heterogéneo con unos jugadores determinados; una vez finalizado el emparejamiento de los flotantes, los jugadores que existen en el grupo homogéneo son los del grupo heterogéneo que no han sido emparejados.

Continuando con el grupo de puntuación, resulta el siguiente emparejamiento.

1’5 puntos	
B	N
~~9~~ ↓	
	~~2~~
~~3~~	
	~~4~~
~~7~~	
~~11~~	
	~~12~~
~~13~~	
~~15~~	
	~~18~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
9	2
3	13
15	4
7	12
11	18

~~3-12~~

Este emparejamiento cumple, como no podía ser de otra manera, las condiciones de X establecidas.

Pasamos al siguiente grupo, el de 1 punto. Este grupo es sencillo:

1 punto	
B	N
	10
	14
	16
17	
19	
	20
	21
22	
24	
	25
26	
	27

Este es un grupo homogéneo con 12 jugadores (luego con MaxPairs=6) con 5 jugadores a blancas y 7 a negras. Luego el valor de X será 1 <u>con color dominante negro</u>. Además, el primer jugador de cada uno de los subgrupos S1 y S2 "van a negras", por lo que el emparejamiento "malo de color" será el primero y el resto deberán ir correctamente asignados. Al igual que en el grupo anterior, los historiales de color son idénticos, luego el jugador 10 jugará con el color que le corresponda (negras). Hay que tener en cuenta que el jugador número 16 no puede jugar con el número 24 por lo que, de manera casi automática, se debe hacer una transposición eligiendo otro jugador al que le corresponda el color correcto (el número 26). El emparejamiento final de este grupo, por tanto, será como sigue:

1 punto	
B	N
	~~10~~
	~~14~~
	~~16~~
~~17~~	
~~19~~	
	~~20~~
	~~21~~
~~22~~	
~~24~~	
	~~25~~
26	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
21	10
22	14
26	16
17	25
19	27
24	20

~~24-16~~

27

Pasamos a analizar el grupo siguiente, cuya estructura es la siguiente:

0`5 puntos	
B	N
	23
28	
	29
	31
32	
	35
36	
	39
40	

Tenemos un grupo de 9 jugadores, luego sabemos que <u>necesariamente</u> habrá un flotante descendente. El grupo tiene 4 jugadores en S1 y 5 en S2. En cuanto a colores, hay 4 jugadores a blancas y 5 a negras, luego tendrá una X=0. Comenzando el emparejamiento de manera secuencial, observamos (y anotamos) que el 23 y el 32 no pueden jugar (lo hicieron la ronda anterior) por lo que el jugador 23 deberá "buscar" otro oponente compatible. El siguiente jugador en S2 es el número 35, que va "mal de color" y no cumpliría el valor de X. Posteriormente, está el número 36, que cumple los requisitos de color, por lo que es el jugador elegido.

Continuando con el emparejamiento del grupo, el 28 será emparejado con el 35, el 29 con el 32 y el 40 con el 31, manteniendo el valor original de X en 0. El jugador 39, por tanto, se convierte en flotante descendente, hacia el grupo de 0 puntos.

½ puntos	
B	N
	~~23~~
~~28~~	
	~~29~~
	~~31~~
~~32~~	
	~~35~~
~~36~~	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
36	23
28	35
32	29
40	31
	39↓

~~32-23~~

	~~39~~
~~40~~	

El grupo heterogéneo de 0 puntos está compuesto como sigue:

0 punto	
B	N
	39↓
30	
	33
34	
	37
38	

En este grupo heterogéneo, tenemos 3 jugadores a blancas y 3 a negras (luego X será igual a 0). Al ser el grupo heterogéneo, S1 estará compuesto, exclusivamente, por el flotante descendente, el jugador 39 y S2 por el resto de los jugadores. El primer emparejamiento posible (30-39) resulta compatible con el valor de X, por lo que se marcan como emparejados.

0 puntos	
B	N
	39↓
~~30~~	
	33
34	
	37
38	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
30	39↓

Posteriormente, en el grupo homogéneo de 4 jugadores tenemos 4 jugadores, 2 a blancas y 2 a negras, cuyo emparejamiento es inmediato.

0 puntos	
B	N
	39↓
~~30~~	
	33
34	
	37
38	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
30	39↓
38	33
34	37

El emparejamiento completo se agrupa y se publica en la manera habitual. Una vez disputadas las partidas, los resultados son los siguientes:

Tab	**IDW**	**Blancas**	**Rtg**	**Punt.**	**Result**	**Punt.**	**Negras**	**Rtg**	**IDB**
1	**1**	Jugador 01	2300	2	**1 - 0**	2	Jugador 06	2250	**6**
2	**5**	Jugador 05	2260	2	**1 - 0**	2	Jugador 08	2230	**8**
3	**9**	Jugador 09	2220	2	**1 - 0**	1,5	Jugador 02	2290	**2**
4	**3**	Jugador 03	2280	1,5	**1 - 0**	1,5	Jugador 13	2180	**13**
5	**15**	Jugador 15	2160	1,5	**0 - 1**	1,5	Jugador 04	2270	**4**
6	**7**	Jugador 07	2240	1,5	**0 - 1**	1,5	Jugador 12	2190	**12**
7	**11**	Jugador 11	2200	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 18	2130	**18**
8	**21**	Jugador 21	2100	1	**½ - ½**	1	Jugador 10	2210	**10**
9	**22**	Jugador 22	2090	1	**1 - 0**	1	Jugador 14	2170	**14**
10	**26**	Jugador 26	2050	1	**0 - 1**	1	Jugador 16	2150	**16**
11	**17**	Jugador 17	2140	1	**1 - 0**	1	Jugador 25	2060	**25**
12	**19**	Jugador 19	2120	1	**½ - ½**	1	Jugador 27	2040	**27**
13	**24**	Jugador 24	2070	1	**0 - 1**	1	Jugador 20	2110	**20**
14	**36**	Jugador 36	1950	0,5	**0 - 1**	0,5	Jugador 23	2080	**23**
15	**28**	Jugador 28	2030	0,5	**1 - 0**	0,5	Jugador 35	1960	**35**
16	**32**	Jugador 32	1990	0,5	**0 - 1**	0,5	Jugador 29	2020	**29**
17	**40**	Jugador 40	1910	0,5	**½ - ½**	0,5	Jugador 31	2000	**31**
18	**30**	Jugador 30	2010	0	**0 - 1**	0,5	Jugador 39	1920	**39**
19	**38**	Jugador 38	1930	0	**0 - 1**	0	Jugador 33	1980	**33**
20	**34**	Jugador 34	1970	0	**0 - 1**	0	Jugador 37	1940	**37**

Emparejando la Ronda 4:

Una vez registrados los resultados de la ronda 3, vamos a proceder a realizar los emparejamientos de la 4, utilizando para ello la información preemparejamiento convenientemente actualizada:

ID	Pts	---	Pref	-1R	-2R	Cur	G-3	G-2	G-1
1	3,0	WBW	(B)				21	10	6
5	3,0	WBW	(B)				25	14	8
9	3,0	WBW	(B)	▼			29	20	2
3	2,5	WBW	(B)				23	12	13
4	2,5	BWB	(W)				24	36	15
12	2,5	BWB	(W)				32	3	7
6	2,0	BWB	(W)				26	17	1
8	2,0	BWB	(W)				28	19	5
11	2,0	WBW	(B)				31	35	18
16	2,0	BWB	(W)				36	24	26
17	2,0	WBW	(B)				37	6	25
18	2,0	BWB	(W)				38	7	11
20	2,0	BWB	(W)				40	9	24
22	2,0	WBW	(B)				2	33	14
2	1,5	BWB	(W)	▲			22	13	9
7	1,5	WBW	(B)				27	18	12
10	1,5	BWB	(W)				30	1	21
13	1,5	WBB	W1				33	2	3
15	1,5	WBW	(B)				35	31	4
19	1,5	WBW	(B)				39	8	27
21	1,5	BWW	B1				1	30	10
23	1,5	BWB	(W)				3	32	36
27	1,5	BWB	(W)				7	38	19
28	1,5	WBW	(B)				8	39	35
29	1,5	BWB	(W)				9	40	32
39	1,5	BWB	(W)	▼			19	28	30
14	1,0	BWB	(W)				34	5	22
24	1,0	WBW	(B)				4	16	20
25	1,0	BWB	(W)				5	34	17
26	1,0	WBW	(B)				6	37	16
31	1,0	BWB	(W)				11	15	40
33	1,0	BWB	(W)				13	22	38
37	1,0	BWB	(W)				17	26	34
40	1,0	WBW	(B)				20	29	31
32	0,5	WBW	(B)				12	23	29
35	0,5	BWB	(W)				15	11	28
36	0,5	WBW	(B)				16	4	23
30	0,0	WBW	(B)	▲			10	21	39

34	0,0	WBW	(B)	14	25	37
38	0,0	WBW	(B)	18	27	33

Además de la información que ya conocíamos, se añade un nuevo símbolo, que se indica (en algunos casos) bajo la columna -1R[34]. Esta información indica aquellos jugadores que, en la ronda inmediata anterior, han sido flotantes descendentes (▼) o ascendentes (▲)[35]. En sentido estricto no existen los flotantes ascendentes, aunque se denominan así comúnmente a los oponentes emparejados con un flotante descendente[36].

Comenzamos el emparejamiento, como siempre por el grupo superior, el de 3 puntos, que es el siguiente:

3 punto	
B	N
	1
	5
	9

En este grupo homogéneo se dan varias características a tener en cuenta, como son el valor de X=1 (con dominante negras) y la asignación en la ronda anterior del jugador número 9 como flotante descendente. En principio, salvo que el emparejamiento sea imposible con el valor de X y el de MaxPairs que correspondan, el jugador no repetirá flotante en el mismo sentido ninguna de las 2 rondas siguientes a aquella en la que se le asigno como flotante descendente (párrafos C12-C19 del reglamento del Sistema Suizo Holandés).

Así que considerando que MaxPairs=1, S1 estará compuesto por el jugador número 1 y S2 por los jugadores 5 y 9. Por tanto, correspondería (inicialmente) el emparejamiento 1-5 pero el jugador 9 flotaría de nuevo, por lo que este emparejamiento se descartaría[37]. Por tanto, se intenta el emparejamiento entre el 1 y el 9, teniendo al jugador 5 como flotante descendente, de la manera siguiente:

34 De la misma manera, en otras rondas, veremos que una información similar se incluye bajo la columna -2R.

35 Esta información, si aparece en la columna -2R se refiere a la penúltima ronda disputada.

36 Esta afirmación se refiere, exclusivamente, al Sistema Holandés. En otros sistemas Suizos **SI** existen flotantes ascendentes y se denominan descendentes a los jugadores que son emparejados contra ellos.

37 Técnicamente, se anotaría como “mejor provisional” y “no perfecto”, a la espera de encontrar un emparejamiento mejor. Si no hubiera otro emparejamiento posible y hubiera que anular el criterio de flotante, éste sería el emparejamiento elegido.

3 punto	
B	N
	~~1~~
	~~5~~
	~~9~~

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
9	1
	5↓

Para asignar los colores, estudiamos el historial de colores previo de los jugadores 1 y 9 (idéntico) por lo que el jugador con la más alta clasificación[38] (el 1) jugará con el color que le corresponda, luego será 9-1. El jugador 5 será flotante descendente y se transfiere al grupo de 2,5 puntos que, de esta manera, se convierte en heterogéneo.

2½ puntos	
B	N
	5↓
	3
4	
12	

Este grupo heterogéneo tiene X=0 por lo que, en principio, el jugador número 5 jugará con un oponente de color contrario, en este caso el 4, pasando los jugadores restantes (3 y 12) a ser un grupo homogéneo y manteniendo el valor de la X en 0. No obstante, nos encontramos con el problema de que los jugadores 3 y 12 jugaron la ronda 2ª por lo que el emparejamiento es imposible. Por tanto, se deshace[39] el emparejamiento del grupo heterogéneo y se intenta un emparejamiento mejor, resultando que se puede realizar el emparejamiento 12-5 y, en el grupo restante, el emparejamiento inmediato 4-3 es válido.

2’5 puntos	
B	N
	~~5↓~~
	~~3~~
~~4~~	
~~12~~	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
12	5
4	3
~~3-12~~	

38 Por tanto, si los puntos de los jugadores no son iguales, se asignará el color esperado al jugador con más puntos. En caso de igualdad de puntos, se asignará al jugador con mejor “número inicial”.

39 Esta maniobra se denomina “backtracking” (retroceso).

El emparejamiento de los 2 primeros grupos queda por tanto completado y se continua con el grupo siguiente, de 2 puntos.

2 puntos	
B	N
6	
8	
	11
16	
	17
18	
20	
22	

Este emparejamiento es de un grupo heterogéneo con X=1 y con color dominante blanco. Como el emparejamiento 6-17 es imposible (jugaron la ronda 2) se realiza el emparejamiento 6-18 (con ambos a blancas) es posible y el resto del emparejamiento es trivial.

2 punto	
B	N
~~6~~	
~~8~~	
	~~11~~
~~16~~	
	~~17~~
~~18~~	
~~20~~	
~~22~~	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
6	18
8	17
20	11
16	22

~~6-17~~

Pasamos al grupo de 1,5 puntos. Este es un grupo homogéneo de 12 jugadores, con 7 jugadores a blancas y 5 a negras, siendo, por tanto, un GP con X=1 y dominante blancas. Existe un flotante "ascendente" de la ronda anterior (el jugador número 2) aunque esto no influye en el emparejamiento. Además, como característica adicional, existen 2 jugadores con una preferencia de color absoluta (ver la definición en A.6). Esta preferencia ocurre porque en las 2 rondas anteriores han repetido el mismo color; negras en el caso de jugador #13 y blancas en el caso del jugador #21. Esta información, en principio, solo es una referencia para el emparejamiento, evitándose emparejar 2 jugadores del mismo color y preferencia absoluta[40], descartando dicho posible emparejamiento de manera inmediata[41].

El grupo es el siguiente:

1'5 puntos	
B	N
2	
	7
10	
13.	
	15
	19
	21.
23	
27	
	28
29	
39	

Se ha señalizado de una manera especial los 2 jugadores con la preferencia absoluta, con un punto al lado del número del jugador[42].

El emparejamiento comenzará de la forma siguiente:

40 De tal manera que, excepto el caso particular de la última ronda, convierte ese emparejamiento en **imposible**.

41 Además, nos permite asignar de manera inmediata el color si los jugadores emparejados van al mismo color y tienen distinto valor de "Preferencia"

42 Esta es una convención particular del autor. Como opciones para marcar a los jugadores "forzados de color" se sugieren una f al lado del número, el número rodeado de un circulo o algún otro símbolo significativo y fácilmente reconocible.

1½ puntos	
B	N
~~2~~	
	~~7~~
~~10~~	
~~**13.**~~	
	15
	19
	~~**21.**~~
~~23~~	
~~27~~	
	~~28~~
29	
39	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
2	21
23	7
10	27
13	28

El emparejamiento “mal de color” corresponde al enfrentamiento 10-27, con lo que se cumple el valor de la X. Con los jugadores pendientes[43] correspondería efectuar el emparejamiento 29-15, pero en este caso el emparejamiento 39-19 resultaría imposible, dado que han jugado la ronda 1ª. Por tanto, se realiza una transposición en S2 y los emparejamientos quedarían así:

43 Tenga en cuenta que no hemos modificado los Grupos de Puntuación, sencillamente hemos detenido momentáneamente el emparejamiento ante una circunstancia inusual.

1½ punto	
B	N
~~2~~	
	~~7~~
~~10~~	
~~**13.**~~	
	~~15~~
	~~19~~
	~~**21.**~~
~~23~~	
~~27~~	
	~~28~~
~~29~~	
~~39~~	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
2	21
23	7
10	27
13	28
39	15
29	19

~~39-19~~

Pasamos ahora a realizar el emparejamiento del grupo de 1 punto, que tiene alguna dificultad adicional. Este grupo está compuesto por 8 jugadores, 5 a blancas y 3 a negras, luego será un grupo de X=1 con dominante blancas; teniendo que realizar 4 emparejamientos La "T" se estructura de esta manera:

1 punto	
B	N
14	
	24
25	
	26
31	
33	
37	
	40

A priori, el emparejamiento parece simple…… El 14 es emparejado con el 31 (cumpliendo el requisito de la X), el 24 con el 33 y el 25 con el 40, pero…….upsssss, el 26 y el 37 no pueden jugar (jugaron la ronda 2ª).

Así, hay que “romper” los emparejamientos anteriores[44] hasta encontrar una posibilidad que empareje completamente el grupo manteniendo el valor de la X requerido (siempre y cuando exista dicho emparejamiento, por supuesto). Si observamos en detalle el grupo, observaremos que “desemparejar” el 25-40 no arregla el problema, ya que quedaría el 40 como único emparejamiento posible para el 26 y ambos “van” al mismo color, lo que continuaría incumpliendo el valor de la X.

1 punto	
B	N
~~14~~	
	~~24~~
~~25~~	
	26
~~31~~	
~~33~~	
37	
	~~40~~

EMPAREJAMIENTO (Incompleto)

B	**N**
14	31
33	24
25	40

~~37 - 26~~

Por tanto, habría que deshacer también el emparejamiento entre el 24 y el 33. Para comprobar el emparejamiento, especificamos previamente la transposición a realizar en S2 entre los números 33, 37 y 40, quedando compuesto como se indica

1 punto	
B	N
14	
	24
25	
	26
31	
37	
	40
33	

44Como ya se indicó, la operación de anular un emparejamiento previo para permitir un emparejamiento legal (o más correcto, al menos) se denomina “backtracking”.

Con esta disposición, el emparejamiento es casi inmediato. El 14 juega contra el 31, el 37 contra el 24, el 25 contra el 40 y el 33 contra el 26[45]

Para su registro, indicamos la T completa con los emparejamientos realizados.

1 punto	
B	N
~~14~~	
	~~24~~
~~25~~	
	26
~~31~~	
~~37~~	
~~33~~	
	~~40~~

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
14	31
37	24
25	40
33	26

~~37 - 26~~

Pasamos al grupo de medio punto, Este grupo está compuesto por 3 jugadores, 2 a negras y uno a blancas, luego solo se realizará un pareo y el valor de X será 0. No hay flotantes de rondas anteriores, luego el emparejamiento es inmediato.

½ punto	
B	N
	32
35	
	36

45 Como lección practica del emparejamiento de este grupo, tome nota que en caso de que uno de los últimos emparejamientos sea imposible, la mejor opción practica es deshacer el último emparejamiento de los mismos colores (es decir, del mismo color del jugador en S1 y del mismo color del jugador en S2.

El emparejamiento será 35-32 y el 36 flota descendente.

½ punto	
B	N
	~~32~~
~~35~~	
	~~36~~

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
35	32
36↓	

El jugador número 36 baja al grupo de 0 puntos, que está compuesto así

0 punto	
B	N
	36↓
	30
	34
	38

Este grupo (heterogéneo) tiene 2 particularidades: La primera de ella es un flotante ascendente la ronda previa (el 30) y la segunda es que es un grupo de un color. Por primera vez, tenemos un grupo tan claramente decantado con más de un emparejamiento.

Aunque se podría realizar el análisis de colores (es decir, definir el valor de X) en un grupo completo de un solo color no es necesario, con total certeza la mitad de los jugadores van a jugar con su color "bueno" y la otra mitad con el inadecuado.

En el grupo heterogéneo el valor de MaxPairs es 1. Inicialmente, el emparejamiento debería ser 36 contra el 30 (y los restantes, 34-38), pero este emparejamiento haría que el jugador 30 repitiera por segunda vez consecutiva flotante en el mismo sentido[46], así que deberíamos, si es posible, modificarlo. Por tanto, realizaremos el emparejamiento entra el 36 y el 34, por una parte, y los restantes, 30 y 38, por otro[47]. Por supuesto, aunque no se ha indicado, una vez realizado el emparejamiento 34-36, el grupo restante es homogéneo, cuya resolución, como hemos visto, es inmediata.

Para la asignación de colores, se seguirá el análisis del historial de colores de cada uno de los jugadores, como hemos visto anteriormente. Dado que es el mismo en cada caso, corresponde efectuar la

46 Para otros casos, tenga en cuenta que no hay limitación para ser flotante de nuevo **en sentido contrario**.

47 En términos reglamentarios, el emparejamiento 36-30 generaría un error de acuerdo al párrafo C.13 del Reglamento del Suizo Holandés, que indica que se deben "minimizar el número de jugadores que reciben un flotante descendente como la ronda anterior". Por tanto, en un primero momento, ese emparejamiento se registra como "mejor provisional".

asignación de colores según lo que establece el artículo E.4 del Reglamento. Este artículo establece el criterio de clasificación (puntos y luego número inicial) para dicha asignación. Dado que el número 36 tiene mejor clasificación que el número 30, el 36 irá delante y "escogerá" color. Por tanto, el emparejamiento final será como se refleja en la T.

0 puntos	
B	N
	~~36~~
	~~30~~
	~~34~~
	~~38~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
34	36
38	30

Una vez finalizado el emparejamiento lo ordenamos y lo publicamos, disputándose las partidas con los siguientes resultados.

Tab	**IDW**	**Blancas**	**Rtg**	**Punt.**	**Result**	**Punt.**	**Negras**	**Rtg**	**IDB**
1	**9**	Jugador 09	2220	3	**½ - ½**	3	Jugador 01	2300	1
2	**12**	Jugador 12	2190	2,5	**½ - ½**	3	Jugador 05	2260	5
3	**4**	Jugador 04	2270	2,5	**½ - ½**	2,5	Jugador 03	2280	3
4	**6**	Jugador 06	2250	2	**1 - 0**	2	Jugador 18	2130	18
5	**8**	Jugador 08	2230	2	**½ - ½**	2	Jugador 17	2140	17
6	**20**	Jugador 20	2110	2	**1 - 0**	2	Jugador 11	2200	11
7	**16**	Jugador 16	2150	2	**1 - 0**	2	Jugador 22	2090	22
8	**2**	Jugador 02	2290	1,5	**1 - 0**	1,5	Jugador 21	2100	21
9	**23**	Jugador 23	2080	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 07	2240	7
10	**10**	Jugador 10	2210	1,5	**1 - 0**	1,5	Jugador 27	2040	27
11	**13**	Jugador 13	2180	1,5	**1 - 0**	1,5	Jugador 28	2030	28
12	**39**	Jugador 39	1920	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 15	2160	15
13	**29**	Jugador 29	2020	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 19	2120	19
14	**14**	Jugador 14	2170	1	**½ - ½**	1	Jugador 31	2000	31
15	**37**	Jugador 37	1940	1	**0 - 1**	1	Jugador 24	2070	24
16	**25**	Jugador 25	2060	1	**½ - ½**	1	Jugador 40	1910	40
17	**33**	Jugador 33	1980	1	**0 - 1**	1	Jugador 26	2050	26
18	**35**	Jugador 35	1960	0,5	**1F-0F**	0,5	Jugador 32	1990	32
19	**34**	Jugador 34	1970	0	**½ - ½**	0,5	Jugador 36	1950	36
20	**38**	Jugador 38	1930	0	**½ - ½**	0	Jugador 30	2010	30

En el tablero 18, el jugador de negras (número 32) pierde por incomparecencia y se retira del Torneo.

Emparejando la Ronda 5: Selección secuencial de transposiciones

Con los resultados indicados, pasaremos a realizar el emparejamiento de la ronda 5ª. La información previa se muestra a continuación.

Lista de chequeo para el emparejamiento de la ronda 5

ID	Pts	----	Pref	-1R	-2R	Cur	G-4	G-3	G-2	G-1	
1	3,5	WBWB		(w)				21	10	6	9
5	3,5	WBWB		(w)	▼			25	14	8	12
9	3,5	WBWW		BBB		▼		29	20	2	1
3	3,0	WBWB		(w)				23	12	13	4
4	3,0	BWBW		(b)				24	36	15	3
6	3,0	BWBW		(b)				26	17	1	18
12	3,0	BWBW		(b)	▲			32	3	7	5
16	3,0	BWBW		(b)				36	24	26	22
20	3,0	BWBW		(b)				40	9	24	11
2	2,5	BWBW		(b)		▲		22	13	9	21
8	2,5	BWBW		(b)				28	19	5	17
10	2,5	BWBW		(b)				30	1	21	27
13	2,5	WBBW		(b)				33	2	3	28
17	2,5	WBWB		(w)				37	6	25	8
7	2,0	WBWB		(w)				27	18	12	23
11	2,0	WBWB		(w)				31	35	18	20
15	2,0	WBWB		(w)				35	31	4	39
18	2,0	BWBB	WWW				38	7	11	6	
19	2,0	WBWB		(w)				39	8	27	29
22	2,0	WBWB		(w)				2	33	14	16
23	2,0	BWBW		(b)				3	32	36	7
24	2,0	WBWB		(w)				4	16	20	37
26	2,0	WBWB		(w)				6	37	16	33
29	2,0	BWBW		(b)				9	40	32	19
39	2,0	BWBW		(b)		▼		19	28	30	15
14	1,5	BWBW		(b)				34	5	22	31
21	1,5	BWWB		(w)				1	30	10	2
25	1,5	BWBW		(b)				5	34	17	40
27	1,5	BWBB	WWW				7	38	19	10	
28	1,5	WBWB		(w)				8	39	35	13
31	1,5	BWBB	WWW				11	15	40	14	
35	1,5	BWB	(W)	▼			[X]	15	11	28	
40	1,5	WBWB		(w)				20	29	31	25

33	1,0	BWBW	(b)			13	22	38	26
36	1,0	WBWB	(w)	▼		16	4	23	34
37	1,0	BWBW	(b)			17	26	34	24
30	0,5	WBWB	(w)		▲	10	21	39	38
34	0,5	WBWW	BBB	▲		14	25	37	36
38	0,5	WBWW	BBB			18	27	33	30

De manera significativa, observamos que ya no existe grupo con el 100% de la puntuación, por lo que deberá comprobarse los emparejamientos anteriores en todos los casos. Es decir, en los grupos con el 100 y el 0% no es necesario comprobar los emparejamientos previos.

Como vemos, este cuadro resumen tiene algunos cambios con respecto al que debería haber sido. En primer lugar, no aparece el número 32, por retirada. Además, la última partida de este, que no ha sido formalmente disputada (contra el número 35) se contabiliza para este último como no contrario, no color y flotante descendente. Asimismo, se ha indicado aquellos casos en los que un jugador va forzado a blancas "WWW" o a negras "BBB".

Pasamos a realizar el emparejamiento de esta ronda:

El grupo de 3´5 puntos esta compuesto por 3 jugadores, que son los siguientes

3'5 puntos	
B	N
1	
5	
	9.

Con estos datos, tenemos un grupo de X=0 con MaxPairs=1. A priori, el emparejamiento debería ser 1-9 pero este no puede realizarse, pues jugaron la ronda previa[48].

Dado que hay que mantener el valor de X, siempre que sea posible (con un valor de MaxPairs también fijado) el único emparejamiento que cumple esas condiciones es 5-9 y el 1 flotara descendente. Es conveniente observar que el proceso consiste en un intercambio (el jugador 1 y el jugador 5 **intercambian sus subgrupos**) y una transposición (el jugador 1 y el jugador 9 **cambian sus posiciones en el mismo subgrupo**).

Después de este intercambio y esta transposición, el grupo se convierte en

48 Incidentalmente, si fuera posible el emparejamiento, debe observarse que el jugador número 5 repetiría flotante en el mismo sentido como la ronda anterior.

3’5 puntos	
B	N
5	
	9.
1	

cuyo emparejamiento resulta el indicado.

Los intercambios tienen una serie de características, que se detallan a continuación:

* Se realizan siempre en grupos homogéneos (o heterogéneos tratados como homogéneos).

* Las reglas para estos intercambios están prefijadas.

* Después de los intercambios, los subgrupos S1 y S2 son reordenados (y pueden ser objeto de transposiciones previas al siguiente intercambio).

En este grupo, por otra parte simple, cabría preguntarse (como **ejercicio teórico**) cuales serían los siguientes pasos a dar si no fuera posible el emparejamiento 9-5 porque hubieran jugado previamente.

Como respuesta, los siguientes pasos (en secuencia) serían:

* Anular el criterio C14 de flotantes (como no se aplicado, no cambiaría el grupo)

* Anular el criterio C16 de flotantes, que no cambiaría el grupo.

* Anular el criterio C10 de preferencias de color (y como, consecuencia, incrementar el valor de X en 1) y recomenzar el emparejamiento (que ahora sí, nos daría el emparejamiento 1-5 y el 9 flotando descendente)[49].

Continuamos con el procedimiento de emparejamiento en el grupo heterogéneo de 3 puntos (porque incluye el 1 como flotante descendente)

3 puntos	
B	N
1	
3	
	4
	6
	12
	16

49 Por tanto, podemos definir el emparejamiento válido de un grupo como el primera que cumpla las condiciones MaxPairs, x y criterios C4 a C19 existentes en un momento dado (C. Krause).

El grupo heterogéneo será de MaxPairs=1 y X=1n. Eso quiere decir que podremos (deberemos) emparejar dos jugadores que deberían jugar con negras (a priori). Dado que el 1 va a blancas, jugará con el primero de color contrario, en este caso el 4.

3 puntos	
B	N
~~1~~	
3	
	~~4~~
	6
	12
	16
	20

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
1	4

El grupo homogéneo resultante, cuya T se indica, será de X=1n y MaxPairs=2.

Dado que el emparejamiento 3-12 es imposible (jugaron la ronda 2), se emparejará el 3 con el 16 (realizando una transposición), el 12 con el 6 y el 20 flotará descendente.

3 puntos	
B	N
~~3~~	
	~~6~~
	~~12~~
	~~16~~
	~~20~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
1	4
3	16
12	6
20↓	
~~3-12~~	

El grupo de 2´5 puntos (también heterogéneo) es el siguiente:

2’5 puntos	
B	N
	20
	2
	8
	10
	13
17	

Este grupo tendrá (a priori) MaxPairs=1 y X=2n. En principio, el jugador 20 debería jugar con el 2 (no han jugado y pueden hacerlo por las preferencias de color). Pero si nos fijamos en la información pre-emparejamiento, resulta que el jugador 2 fue flotante ascendente hace 2 rondas por lo que emparejar 2-20 incumpliría la condición establecida en C.15 [50]. Esta condición puede cumplirse cambiando al oponente del flotante. Así pues, emparejaremos al 20 (flotante descendente) con el jugador 8, que cumple las condiciones de color y de flotantes, Dado que el historial de colores es idéntico se asignan los colores de acuerdo con el artículo E4 (la mejor clasificación corresponde al jugador 20).

2’5 puntos	
B	N
	~~20~~
	2
	~~8~~
	10
	13
17	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
8	20

El grupo restante[51] es el siguiente:

2’5 puntos	
B	N
	2
	10
	13

50 No obstante, como se indico anteriormente este emparejamiento sería el “mejor provisional” del GP heterogéneo.
51 Que por definición **siempre** será o será tratado como

Este grupo (como cabría suponer) será de X=1n y MaxPairs=2[52]. Dado que el emparejamiento 2-13 es imposible (ronda 2) el emparejamiento será 17-2 y 10-13 (en este último caso, pendiente de asignar colores).

El historial (y la preferencia) de colores de estos jugadores es el siguiente:

10	2,5	BWBW	(b)
13	2,5	WBBW	(b)

Se comienza el análisis *desde la última ronda disputada hasta la ronda inicial*, buscando aquella ronda en la que los colores de los jugadores fueran distintos, En la ronda 4 ambos jugaron con blancas, en la ronda 3 ambos jugaron con negras y en la ronda 2 los colores son distintos. Dado que en dicha ronda 2ª el jugador 10 jugó con blancas y el jugador 13 lo hizo con negras, el emparejamiento actual será el jugador 13 con blancas y el 10 con negras.

Es decir, el análisis del historial de colores consiste, fundamentalmente, en alternar los colores con respecto a la última ronda[53] en la que los jugadores emparejados tuvieron distinto color.

2'5 puntos	
B	N
	~~20~~
	~~2~~
	~~8~~
	~~10~~
	~~13~~
~~17~~	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
20	8
17	2
10	13

Grupo de 2 puntos

Pasamos a realizar el emparejamiento del grupo de 2 puntos. Este grupo (homogéneo) es el siguiente:

2 puntos	
B	N
7	
11	
15	
18.	

52 Es decir, como ya se indicó, el grupo resultante **hereda** el valor de X del grupo.
53 Entendida como la ronda más cercana a la actual.

19	
22	
	23
24	
26	
	29
	39

Este grupo tiene una MaxPairs=5 y una X=2b. Comenzando el emparejamiento quedaría así:

2 punto	
B	N
~~7~~	
~~11~~	
15	
18.	
19	
~~22~~	
	~~23~~
24	
26	
	29
	39

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
7	22
11	23
	~~19 - 29~~
	~~19 - 39~~

El emparejamiento 7-22 ha reducido el valor de X en 1 (con lo que queda X=1b). Si continuáramos el emparejamiento, el siguiente sería 15-24 (que también decrementaría la X) pero, en este caso, el jugador 19 se quedaría sin oponente compatible de color contrario (ya ha jugado con el 29 y con el 39)[54]. Por tanto, de acuerdo con el mecanismo que estamos utilizando, la única opción sería anular el 15-24.

54 En teoría, debería realizarse el emparejamiento 15-24 para posteriormente deshacerlo.

Aunque no sea un	
B	N
15	
18.	
19	
24	
26	
	29
	39

Como vemos, este conjunto de jugadores tiene una MaxPairs=3 y una X=1b. En principio, debemos comprobar todos las transposiciones posibles en el conjunto que nos den un emparejamiento compatible con esas condiciones antes de efectuar ningún intercambio. Las transposiciones se realizan reordenando los componentes de S2[57] Para estas transposiciones, seguiremos el orden secuenciado tal y como se detalla en el artículo D.1 del Reglamento. La secuencia será la siguiente:

Orden	Vs. 15 (B)	Vs 18 (B)	Vs 19 (B)	Flotante	Validez[58]
0	**24 (B)**	**26 (B)**	**29 (N)**	**39 (N)**	No por valor X
1	24 (B)	26 (B)	39 (N)	29 (N)	No por opon. 19
2	24 (B)	29 (N)	26 (B)	39 (N)	No por valor X
3	24 (B)	29 (N)	39 (N)	26 (B)	No por opon. 19
4	24 (B)	39 (N)	26 (B)	29 (N)	No por valor X
5	24 (B)	39 (N)	29 (N)	26 (B)	No por opon. 19
6	26 (B)	24 (B)	29 (N)	39 (N)	No por opon. 19
7	26 (B)	24 (B)	39 (N)	29 (N)	No por opon. 19
8	26 (B)	29 (N)	24 (B)	39 (N)	No por valor X
9	26 (B)	29 (N)	39 (N)	24 (B)	No por opon. 19
10	26 (B)	39 (N)	29 (N)	24 (B)	No por opon. 19

55 En este Grupo, se puede realizar porque los jugadores preemparejados son los 2 primeros de cada Subgrupo de Puntuación, sin saltos. Si, por cualquier motivo, se hubiera debido "saltar" un jugador en S2 (por incompatibilidad de oponentes o de colores), el análisis que se estudia debería realizarse sobre el conjunto completo.

56 Esta selección secuencial de emparejamientos se puede realizar, de igual manera utilizando el grupo completo, es decir, anulando los 2 emparejamientos realizados. La conclusión de realizar este análisis secuencial con o sin los emparejamientos indicados no significa ninguna diferencia en los emparejamientos finales.

57 Y solamente de S2. Una vez finalizada la comprobación de las transposiciones en S2 sin resultado satisfactorio, efectuar transposiciones en S1 solamente tendría el efecto de duplicar (es decir, comprobar por segunda vez las opciones desechadas)

58 Cuando se indica "No por valor X" significa que el emparejamiento es legal desde un punto de vista técnico pero inadecuado para cumplir el valor de la X.

11	26 (B)	39 (N)	29 (N)	24 (B)	No por opon. 19
12	29 (N)	24 (B)	26 (B)	39 (N)	No por valor X
13	29 (N)	24 (B)	39 (N)	26 (B)	No por opon. 19
14	29 (N)	26 (B)	24 (B)	39 (N)	No por valor X
15	29 (N)	26 (B)	39 (N)	24 (B)	No opon. 19
16	29 (N)	39 (N)	24 (B)	26 (B)	**VALIDO**

Por tanto, de acuerdo con la tabla indicada, el emparejamiento (la segunda parte del grupo de puntuación) será 15-29, 18-39. 19-24 y el jugador 26 flotará descendente.

2 punto	
B	N
~~7~~	
~~11~~	
~~15~~	
~~18.~~	
~~19~~	
~~22~~	
	~~23~~
~~24~~	
~~26~~	
	~~29~~
	~~39~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
7	22
11	23
15	29
18	39
19	24
26 ↓	

~~19 - 29~~

~~19 – 39~~

<u>Grupo heterogéneo de 1,5 puntos</u>

1’5 puntos	
B	N
26	
	14
21	
	25

27
28
31
35
40

Este grupo tiene unos valores de MaxPairs=1 y X=2b. No obstante, de manera directa, sin necesidad de analizar el valor de la X, podemos decir que el primer emparejamiento será 26-14, dado que es el primero posible y que ambos van a distinto color (por lo que no se verán afectados por los posibles valores de X). Una vez registrado, el grupo se convierte en "homogéneo" y su composición es la siguiente:

1'5 puntos	
B	N
21	
	25
27.	
28	
31.	
35	
40	

Este grupo será de MaxPairs=3 y de X=2b. El emparejamiento natural es inmediato (mejor provisional) 21-28, 31-25 y 27-35, con el 40 como flotante descendente, sin necesidad de intercambios ni transposiciones.

No obstante, este emparejamiento adolece de un problema. Tal y como se deduce del informe preemparejamiento, el jugador #35 tiene una preferencia de color "fuerte". De acuerdo con la interpretación del artículo C.11 del Reglamento una preferencia de color fuerte no cumplida generará la ronda siguiente una preferencia de color absoluta. importancia"

Como es fácil de deducir, esta información puede modificar, de manera sustancial, el emparejamiento del grupo. Como factores adicionales, nos encontramos con diversas circunstancias "adversas", como son:

^ El jugador #35 tiene una partida no jugada la ronda previa (y, como consecuencia de ello, fue flotante descendente la última ronda).

^ No son posibles los emparejamientos 25-40, 31-40 y 35-28.

1 punto	
B	N
21	
	25
27.	
28	
31.	
35	
40	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
	~~25-40~~
	~~31-40~~
	~~35-28~~

En un grupo tan complejo, a pesar de su aparente sencillez, es sencillo cometer algún error. En estas circunstancias, dado que el escaso número de jugadores, es muy conveniente analizar en secuencia las transposiciones posibles y el cumplimiento de los requisitos del grupo.

En la siguiente tabla, realizaremos dicho análisis pormenorizado, ordenando las transposiciones en S2 de manera secuencial. Se señalizan en rojo los colores forzados (preferencia absoluta) y en amarillo la preferencia fuerte

Orden	**Vs. 21 (B)**	**Vs 25 (N)**	**Vs 27 (Bf)**	**Flotante**	**Validez**
0	28 (B)	31 (Bf)	35 (B)	40 (B)	Mejor provisional
1	28 (B)	31 (Bf)	40 (B)	35 (B)	No por 35 flotante
2	28 (B)	35 (Bf)	31 (Bf)	40 (B)	No por B-forzado
3	28 (B)	35 (B)	40 (B)	31 (Bf)	**VALIDO (Perfecto)**

Por tanto, el emparejamiento final de este grupo queda como se indica:

1 punto[59]	
B	N
21	
	25
27.	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
21	28
35	25
27	40

59 S2 está ordenado de acuerdo a la transposición elegida

28		31↓	
35			~~25-40~~
40			~~31-40~~
31.			~~35-28~~

Pasemos al grupo de 1 punto. Este grupo será heterogéneo, pues el 31 es flotante descendente, como ya se indicó. El grupo será como sigue

1 punto	
B	N
31.	
	33
36	
	37

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
31	33
36	37

Con MaxPairs=1 y X=0 (en el heterogéneo), el emparejamiento es inmediato. El #31 contra el 33 y, en el homogéneo restante, el #36 contra el #37. De esta manera, queda únicamente el grupo de 0,5 puntos.

En torneos con un número de jugadores reducido, a partir de la ronda 3ª o 4ª puede ser necesario realizar la "Prueba de Finalización"[60], siempre que el grupo final no sea el de 0 puntos[61]. No obstante, se ha considerado que los casos posibles de no cumplimiento de la regla ocurren con muy escasa frecuencia, con lo cual no es funcionalmente practico realizar dicha prueba en cada grupo de puntuación y en cada ronda.

El grupo de 0'5 puntos queda como sigue:

0'5 puntos	
B	N
30	
	34
	38

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
30	34
38↓	bye

60 Se denomina "Prueba de Finalización" el chequeo básico de que, al menos, existe un emparejamiento legal con los jugadores que no han sido emparejados hasta ese momento.

61 Si el grupo final es de 0 puntos y tiene no más de la mitad de los jugadores forzados al mismo color, siempre será posible emparejarlos. Si el grupo final es de más de 0 puntos siempre será posible emparejar si el número de componentes del grupo es mayor que el número de rondas jugadas (aunque puede darse algún caso – muy extraño- de semicompatibilidad.

De este grupo, quedará un jugador sin emparejar, tal y como se indica en el apartado C del Reglamento básico del Sistema Suizo. A este jugador se le asignará un descanso[62] (NO oponente, NO color, 1 punto y Flotante descendente).

Con este grupo, el emparejamiento de toda la ronda está completo, por lo que se ordena y se publica, dando los siguientes resultados:

Tab	IDW	Blancas	Rtg	Punt.	Result	Punt.	Negras	Rtg	IDB
1	**5**	Jugador 05	2260	3,5	**1 - 0**	3,5	Jugador 09	2220	**9**
2	**1**	Jugador 01	2300	3,5	**1 - 0**	3	Jugador 04	2270	**4**
3	**3**	Jugador 03	2280	3	**½ - ½**	3	Jugador 16	2150	**16**
4	**12**	Jugador 12	2190	3	**0 - 1**	3	Jugador 06	2250	**6**
5	**8**	Jugador 08	2230	2,5	**½ - ½**	3	Jugador 20	2110	**20**
6	**17**	Jugador 17	2140	2,5	**½ - ½**	2,5	Jugador 02	2290	**2**
7	**13**	Jugador 13	2180	2,5	**½ - ½**	2,5	Jugador 10	2210	**10**
8	**7**	Jugador 07	2240	2	**1 - 0**	2	Jugador 22	2090	**22**
9	**11**	Jugador 11	2200	2	**1 - 0**	2	Jugador 23	2080	**23**
10	**15**	Jugador 15	2160	2	**½ - ½**	2	Jugador 29	2020	**29**
11	**18**	Jugador 18	2130	2	**1 - 0**	2	Jugador 39	1920	**39**
12	**19**	Jugador 19	2120	2	**½ - ½**	2	Jugador 24	2070	**24**
13	**26**	Jugador 26	2050	2	**1 - 0**	1,5	Jugador 14	2170	**14**
14	**28**	Jugador 28	2030	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 21	2100	**21**
15	**35**	Jugador 35	1960	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 25	2060	**25**
16	**27**	Jugador 27	2040	1,5	**½ - ½**	1,5	Jugador 40	1910	**40**
17	**31**	Jugador 31	2000	1,5	**½ - ½**	1	Jugador 33	1980	**33**
18	**36**	Jugador 36	1950	1	**0 - 1**	1	Jugador 37	1940	**37**
19	**30**	Jugador 30	2010	0,5	**0 - 1**	0,5	Jugador 34	1970	**34**
20	**38**	Jugador 38	1930	0,5	**1**	0	BYE	0	**0**

62 Técnicamente, este “descanso” se denomina PAB (en inglés) o BPE (en español).

Emparejando la Ronda 6 : Anulando X

ID	Pts	-----	Pref	-1R	-2R	Cur	G-5	G-4	G-3	G-2	G-1	
1	4,5	WBWBW		(B)	▼			21	10	6	9	4
5	4,5	WBWBW		(B)		▼		25	14	8	12	9
6	4,0	BWBWB		(W)				26	17	1	18	12
3	3,5	WBWBW		(B)				23	12	13	4	16
9	3,5	WBWWB		(B)				29	20	2	1	5
16	3,5	BWBWB		(W)				36	24	26	22	3
20	3,5	BWBWB		(W)	▼			40	9	24	11	8
2	3,0	BWBWB		(W)				22	13	9	21	17
4	3,0	BWBWB		(W)	▲			24	36	15	3	1
7	3,0	WBWBW		(B)				27	18	12	23	22
8	3,0	BWBWW		B1	▲			28	19	5	17	20
10	3,0	BWBWB		(W)				30	1	21	27	13
11	3,0	WBWBW		(B)				31	35	18	20	23
12	3,0	BWBWW		B1		▲		32	3	7	5	6
13	3,0	WBBWW		B1				33	2	3	28	10
17	3,0	WBWBW		(B)				37	6	25	8	2
18	3,0	BWBBW		(W)				38	7	11	6	39
26	3,0	WBWBW		(B)	▼			6	37	16	33	14
15	2,5	WBWBW		(B)				35	31	4	39	29
19	2,5	WBWBW		(B)				39	8	27	29	24
24	2,5	WBWBB		W1				4	16	20	37	19
29	2,5	BWBWB		(W)				9	40	32	19	15
21	2,0	BWWBB		W1				1	30	10	2	28
22	2,0	WBWBB		W1				2	33	14	16	7
23	2,0	BWBWB		(W)				3	32	36	7	11
25	2,0	BWBWB		(W)				5	34	17	40	35
27	2,0	BWBBW		(W)				7	38	19	10	40
28	2,0	WBWBW		(B)				8	39	35	13	21
31	2,0	BWBBW		(W)	▼			11	15	40	14	33
35	2,0	BWBW		(b)		▼		[X]	15	11	28	25
37	2,0	BWBWB		(W)				17	26	34	24	36
39	2,0	BWBWB		(W)				19	28	30	15	18
40	2,0	WBWBB		W1				20	29	31	25	27
14	1,5	BWBWB		(W)	▲			34	5	22	31	26
33	1,5	BWBWB		(W)	▲			13	22	38	26	31
34	1,5	WBWWB		(B)		▲		14	25	37	36	30
38	1,5	WBWW		BBB	▼			[X]	18	27	33	30

36	1,0	WBWBW	(B)	▼	16	4	23	34	37
30	0,5	WBWBW	(B)		10	21	39	38	34

Con la información preemparejamiento indicada, pasamos a realizar el emparejamiento del primer grupo de puntuación, el de 4,5 puntos

4’5 puntos	
B	N
	1
	5

Este grupo es, a la vista está, muy sencillo y se realiza de manera automática. Dado que el jugador 1 y el 5 no han jugado entre sí, la única posible duda es el color a asignar. Como el historial de colores es idéntico, el jugador “mejor clasificado”, en este caso el 1, jugará **con el color que le corresponda**, luego el emparejamiento será 5-1.

El siguiente grupo, el de 4 puntos, solo está compuesto por un jugador, el número 6, que obviamente flota descendente[63]. Se une a los componentes del grupo de 3’5 puntos, quedando compuesto así

3’5 puntos	
B	N
6	
	3
	9
16	
20	

63 El hecho de que un jugador flote descendente porque es el único componente del grupo no anula, para rondas posteriores, la limitación de no repetición, según los casos.

Este grupo es “impar”, con lo que un jugador (como mínimo) deberá flotar descendente. Por tanto, será importante considerar el historial de los jugadores como flotantes. Si lo analizamos, observaremos que el jugador número 20 fue flotante descendente la última ronda por lo cual, como ya sabemos, no debería flotar en el mismo sentido (excepto que sea obligatorio).

En el grupo heterogéneo, X=0 y MaxPairs=1 (número de componentes de S1). Por tanto, el jugador número 6 (flotante del grupo de 4 puntos) debería jugar contra un oponente que “espera” negras.

A priori, el emparejamiento del flotante será 6-3 y en el grupo resultante debería ser 20-9 y el 16 flotaría, pero el emparejamiento ~~20-9~~ es imposible porque ya han jugado.

3’5 puntos	
B	N
~~6~~	
	~~3~~
	9
16	
20	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
6	3
~~20~~	~~9~~
16↓	
~~20-9~~	

Dado que el emparejamiento 9-20 sería el único posible para evitar que el 20 repitiera flotante en el mismo sentido, resulta obvio que debemos proceder a intentar anular el emparejamiento 6-3 buscando otro posible que permitiera a) cumplir el valor de la x, b) cumplir el valor de MaxPairs y c) evitar la repetición de flotantes[64].

3’5 puntos	
B	N
~~6~~	
	3
	~~9~~
16	
20	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
6	9
~~20-9~~	

64 Aplicando el criterio C.12 del Reglamento del Suizo Holandés (minimizar la repetición de flotantes). Como se ha indicado en casos anteriores, este emparejamiento sería seleccionado como mejor provisional y se continuaría buscando un emparejamiento que pudiera ser “perfecto”.

Para ello, realizamos el emparejamiento 6-9 y en el grupo homogéneo resultante, el emparejamiento resultante es trivial (20-3 y 16 ↓)[65].

En el grupo de 3 puntos nos vamos a encontrar con varios jugadores forzados de color. En circunstancias normales, esto puede ser un problema, por cuanto limita de manera significativa los posibles emparejamientos disponibles, pero, como veremos, en este grupo en particular no significa un gran trastorno por cuanto el grupo es muy numeroso.

3 puntos	
B	N
16	
2	
4	
	7
	8.
10	
	11
	12.
	13.
	17
18	
	26

Tenemos un grupo (heterogéneo) con MaxPairs=1 (el flotante), 5 jugadores a blancas y 7 a negras), con lo que es un grupo de X=1 con dominante negras. Como el jugador flotante le corresponde jugar con blancas, deberá ser emparejado, si es posible, con un jugador que le corresponda jugar con negras, así que el primer emparejamiento del grupo heterogéneo es obvio.

65 Este emparejamiento sería “perfecto”, por lo que se selecciona en detrimento del “mejor provisional” anterior.

3 puntos	
B	N
~~16~~	
2	
4	
	~~7~~
	8
10	
	11
	12
	13
	17
18	
	26

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
16	7

Por consiguiente, el grupo homogéneo (restante) tendrá MaxPairs=5 y x=1 (con dominante negras). Recuerde que el valor de x se "hereda" por lo que no necesitaremos recalcularlo en condiciones normales.

La única contingencia reseñable en el grupo es que el 8 y el 17 han jugado previamente, lo que significará que habrá que realizar una transposición, resultando el siguiente emparejamiento:

3 puntos	
B	N
~~16~~	
2	
4	
	~~7~~
	8
10	
	11
	12
	13
	17
18	
	26

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
16	7
2	12
4	13
18	8
10	17
26	11

~~8 – 17~~

Los jugadores 11 y 26 tienen exactamente el mismo historial de colores, por lo que corresponderá jugar con negras al jugador “mejor clasificado”. Dado que la puntuación es la misma, el jugador mejor clasificado es el 11, por lo que el emparejamiento a publicar es el 26-11.

Curiosamente, a pesar de su aparente complejidad, el grupo original estaba prácticamente ordenado de forma correcta y el emparejamiento “malo de color” es el último de los emparejamientos del grupo.

Pasamos al grupo de 2’5 puntos, cuya composición es la siguiente

2’5 puntos	
B	N
	15
	19
24.	
29	

A priori, este grupo parece simple…… 2 jugadores a blancas, 2 jugadores a negras, no hay flotantes descendentes……. MaxPairs=2, x=0…….

Comenzamos haciendo el emparejamiento 24-15, pero nos dejaría el emparejamiento 29-19, que no es posible pues han jugado ya….. Por tanto, realizamos una transposición (la única posible) y el grupo será el siguiente:

2’5 puntos	
B	N
	15
	19
29	
24.	

En este grupo, el primer emparejamiento a plantear es 29-15 pero no es posible puesto que ya han jugado. Por consiguiente, el siguiente paso sería realizar un intercambio entre las 2 mitades quedando el siguiente grupo

B	N
	15
24.	
	19
29	

En este grupo, con las condiciones dadas (x y MaxPairs) el único emparejamiento posible sería 29-15 que, como se ha indicado antes, es imposible.

Con cualquier otro intercambio (o combinación intercambio-transposición) nos encontraríamos exactamente con los mismos problemas, los emparejamientos son imposibles.

Para buscar una solución, es interesante (pero no obligatorio) fijarse en la información preemparejamiento del grupo.

15	2,5	WBWBW	(B)	35	31	4	39	29
19	2,5	WBWBW	(B)	39	8	27	29	24
24	2,5	WBWBB	W1	4	16	20	37	19
29	2,5	BWBWB	(W)	9	40	32	19	15

Como vemos (señalizado con subrayado) dos de los componentes del grupo (19 y 29) han jugado ya contra otros dos por lo que "su" emparejamiento es único. Es decir, obligatoriamente el jugador 19 tiene que jugar contra el 15 y el jugador 24 tiene que jugar contra el 29[66]

En resumen, el emparejamiento en el formato tabla que estamos utilizando, quedaría así:

2'5 puntos	
B	N
	15
	19
29	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
19	15
~~15-29~~	
~~24-19~~	
~~19-29~~	

66 Esta obligatoriedad se deriva de la aplicación del artículo C.5 del Reglamento, que obliga a "Maximizar el número de parejas"

Solamente falta por analizar la asignación de colores en el emparejamiento 24-29 (en el emparejamiento 19-15 el historial de colores es idéntico, por lo que se elige por "clasificación").

24	2,5	WBWBB	W1
29	2,5	BWBWB	(W)

Por una parte, hay que considerar que la preferencia de color del jugador 24 es más "fuerte" que la del jugador 29, por lo que el primero "elegirá" el color que le corresponda (24-29). Por otra parte, si analizamos el historial de colores, observamos que los jugadores deberán alternar con respecto a la ronda 4, resultando, igualmente, el emparejamiento 29-24[67].

La cuestión ahora es explicar, en términos "reglamentarios" el citado emparejamiento. Una vez determinado que el emparejamiento cumpliendo las condiciones **MaxPairs** y **x** resulta inviable, el siguiente paso es anular el criterio x[68], posibilitando así que algunos jugadores (más de los esperados) no reciban su preferencia de color[69]. En principio, eso significaría incrementar la x en 1, que como podrá comprobar el lector, no soluciona[70] el problema y, posteriormente, incrementar la x a 2, que nos da como resultado un emparejamiento valido.

En cualquier caso, la poca cantidad de jugadores de este grupo permitiría un "emparejamiento en criba" a que se hace referencia en el artículo B.8 del Reglamento del Sistema Suizo Holandés C.04.3. Esta herramienta de emparejamiento consiste en realizar todos los emparejamientos legales posibles en orden y escoger el más adecuado en función de los valores de MaxPairs y X.

Pasamos a evaluar y emparejar el grupo de 2 puntos

2 puntos	
B	N
21.	
22.	
23	
25	
27	
	28
31	
	35
37	
39	
40.	

67 Esto ocurre siempre. A igualdad de color y diferencia de prioridad, el análisis de prioridad siempre coincide con el análisis de historial y viceversa.

68 Técnicamente, consiste en anular los criterios de calidad C11 y C10 que se indican en el Reglamento C.04.3

69 Recuerde que la "Preferencia de Color" es el color con el que un jugador "espera" jugar.

70 De hecho, este problema suele aparecer en grupos con muy pocos componentes. En general, en estos grupos, incrementar la X en sólo una unidad no soluciona los problemas de emparejamiento.

Como se observa, este grupo está casi totalmente decantado hacia el color blanco[71]. Tenemos en total 11 jugadores, 9 a blancas, 2 a negras, con lo que MaxPairs=5 (es decir, hay que hacer 5 emparejamientos y x=3 (blancas), es decir, de los 5 emparejamientos, 3 tendrán un jugador con el color "inadecuado".

La única "anomalía", como veremos, es que el jugador 21 y el jugador 28 no pueden jugar entre sí, por haber jugado la ronda anterior. Por lo demás, el emparejamiento es casi automático.

2 puntos	
B	N
21.	
22.	
23	
25	
27	
	28
31	
	35
37	
39	
40.	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
21	31
22	28
23	35
25	37
39	27
40↓	

~~21-28~~

El único aspecto que puede ser significativo en este grupo es la asignación de colores en el emparejamiento entre los jugadores 25 y 37, por un lado, y los jugadores 27 y 39, por otro. Atendiendo a su historial:

25	2,0	BWBWB	(W)
37	2,0	BWBWB	(W)

27	2,0	BWBBW	(W)
39	2,0	BWBWB	(W)

71 Por otra parte, si un grupo (el de 3 puntos) tiene una clara dominante negra, para compensar tendrá que existir un grupo con clara dominante blanca.

En el primer caso, el historial es idéntico (con lo que el “mejor” clasificado, el 25 escoge su color esperado) y, en el segundo caso, deberemos aplicar los colores alternos a la ronda previa con lo que el jugador 27 jugará con negras y el jugador 39 con blancas[72]

Con el jugador 40 como flotante descendente, podemos pasar al grupo heterogéneo de 1,5 puntos, cuya composición es como sigue:

1,5 puntos	
B	N
40.	
14	
33	
	34
	38

A la vista del grupo, se observa claramente que el valor de MaxPairs será 1 en el grupo heterogéneo y el valor de x será 0.

1,5 puntos	
B	N
40.	
14	
33	
	34
	38.

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**

Además, en el cuadro de preemparejamiento se observa que el 14 y el 33 fueron flotantes ascendentes la ronda previa, que el 34 fue flotante ascendente hace 2 rondas y que el 38 fue flotante descendente la ronda previa.

Dado que todos los jugadores, en teoría, deben recibir su color correcto, el flotante descendente, el jugador 40, que debe jugar con blancas, será emparejado con un jugador que “espere” negras. Descartado el 34, por su repetición de flotante, el emparejamiento 40-38.

72 En aplicación del articulo E.3 del Reglamento.

1,5 puntos	
B	N
~~**40.**~~	
14	
33	
	34
	~~38~~

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
40	38

En el grupo homogéneo restante, (que debe cumplir x=0) observamos que el emparejamiento 14-34 no es posible, pues han jugado con anterioridad, luego el emparejamiento único para cumplir la X será 33-34 y el 14 flota descendente.

1,5 puntos (Restante)	
B	N
14	
33	
	34

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
40	38

Básicamente, este emparejamiento ha consistido en:

* Un intercambio entre los jugadores 14 y 33.

* Una transposición entre los jugadores 33 y 34

con lo cual el grupo quedaría así

1,5 puntos (Restante)	
B	N
33	
	34
14	

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
40	38
33	34
14↓	

En el grupo de 1 punto, tenemos el 14 como flotante descendente y el jugador 36 como residente, siendo el emparejamiento único (siempre y cuando el resto de los jugadores de los grupos siguientes puedan ser emparejados)[73].

1 puntos	
B	N
14	
	36

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
14	36

Com	**IDW**	**Blancas**	**Rtg**	**Punt.**	**Result**	**Punt**	**Negras**	**Rtg**	**IDB**
1	5	Jugador 05	2260	4,5	1 - 0	4,5	Jugador 01	2300	1
2	6	Jugador 06	2250	4	1 - 0	3,5	Jugador 09	2220	9
3	20	Jugador 20	2110	3,5	1 - 0	3,5	Jugador 03	2280	3
4	16	Jugador 16	2150	3,5	1 - 0	3	Jugador 07	2240	7
5	2	Jugador 02	2290	3	½ - ½	3	Jugador 12	2190	12
6	4	Jugador 04	2270	3	½ - ½	3	Jugador 13	2180	13
7	18	Jugador 18	2130	3	1 - 0	3	Jugador 08	2230	8
8	10	Jugador 10	2210	3	½ - ½	3	Jugador 17	2140	17
9	26	Jugador 26	2050	3	1 - 0	3	Jugador 11	2200	11
10	19	Jugador 19	2120	2,5	½ - ½	2,5	Jugador 15	2160	15
11	24	Jugador 24	2070	2,5	½ - ½	2,5	Jugador 29	2020	29
12	21	Jugador 21	2100	2	1 - 0	2	Jugador 31	2000	31
13	22	Jugador 22	2090	2	½ - ½	2	Jugador 28	2030	28
14	23	Jugador 23	2080	2	½ - ½	2	Jugador 35	1960	35
15	25	Jugador 25	2060	2	1 - 0	2	Jugador 37	1940	37
16	39	Jugador 39	1920	2	1 - 0	2	Jugador 27	2040	27
17	40	Jugador 40	1910	2	1 - 0	1,5	Jugador 38	1930	38
18	33	Jugador 33	1980	1,5	0 - 1	1,5	Jugador 34	1970	34
19	14	Jugador 14	2170	1,5	1 - 0	1	Jugador 36	1950	36
20	30	Jugador 30	2010	0,5	1	0	BYE	0	0

73 Esta comprobación, como ya sabemos, se llama "**Prueba de finalización**"

Emparejamiento de la Ronda 7: Excepciones de la última ronda

Antes de realizar el emparejamiento, el jugador número 1 ha comunicado al árbitro que no puede disputar la ronda, por lo cual ha sido retirado del proceso de emparejamiento.

Por tanto, el cuadro pre emparejamiento queda como sigue:

ID	Pts	------	Pref	-1R	-2R	Cur	G-6	G-5	G-4	G-3	G-2	G-1
5	5,5	WBWBWW	BBB				25	14	8	12	9	1
6	5,0	BWBWBW	(b)	▼			26	17	1	18	12	9
16	4,5	BWBWBW	(b)	▼			36	24	26	22	3	7
20	4,5	BWBWBW	(b)		▼		40	9	24	11	8	3
18	4,0	BWBBWW	B				38	7	11	6	39	8
26	4,0	WBWBWW	BBB		▼		6	37	16	33	14	11
2	3,5	BWBWBW	(b)				22	13	9	21	17	12
3	3,5	WBWBWB	(w)				23	12	13	4	16	20
4	3,5	BWBWBW	(b)		▲		24	36	15	3	1	13
9	3,5	WBWWBB	W	▲			29	20	2	1	5	6
10	3,5	BWBWBW	(b)				30	1	21	27	13	17
12	3,5	BWBWWB	(w)				32	3	7	5	6	2
13	3,5	WBBWWB	(w)				33	2	3	28	10	4
17	3,5	WBWBWB	(w)				37	6	25	8	2	10
7	3,0	WBWBWB	(w)	▲			27	18	12	23	22	16
8	3,0	BWBWWB	(w)		▲		28	19	5	17	20	18
11	3,0	WBWBWB	(w)				31	35	18	20	23	26
15	3,0	WBWBWB	(w)				35	31	4	39	29	19
19	3,0	WBWBWW	BBB				39	8	27	29	24	15
21	3,0	BWWBBW	(b)				1	30	10	2	28	31
24	3,0	WBWBBW	(b)				4	16	20	37	19	29
25	3,0	BWBWBW	(b)				5	34	17	40	35	37
29	3,0	BWBWBB	WWW				9	40	32	19	15	24
39	3,0	BWBWBW	(b)				19	28	30	15	18	27
40	3,0	WBWBBW	(b)	▼			20	29	31	25	27	38
14	2,5	BWBWBW	(b)	▼	▲		34	5	22	31	26	36
22	2,5	WBWBBW	(b)				2	33	14	16	7	28
23	2,5	BWBWBW	(b)				3	32	36	7	11	35
28	2,5	WBWBWB	(w)				8	39	35	13	21	22
34	2,5	WBWWBB	W				14	25	37	36	30	33
35	2,5	BWBWB	(W)				[X]	15	11	28	25	23
27	2,0	BWBBWB	WW				7	38	19	10	40	39
31	2,0	BWBBWB	WW		▼		11	15	40	14	33	21

37	2,0	BWBWBB	WWW			17	26	34	24	36	25
30	1,5	WBWBW	(B)	▼		[X]	10	21	39	38	34
33	1,5	BWBWBW	(b)		▲	13	22	38	26	31	34
38	1,5	WBWWB	(B)	▲	▼	[X]	18	27	33	30	40
36	1,0	WBWBWB	(w)	▲		16	4	23	34	37	14

Como el lector probablemente conozca, la última ronda tiene una serie de excepciones, muy especificas. Concretamente, se refieren a la posibilidad de emparejar a dos jugadores con el mismo color forzado siempre y cuando, al menos, uno de ellos tenga el 50% de los puntos posibles. Para los interesados, esto se refleja en los apartados F y G de C.04.1 con carácter potestativo y en A.7 y C.3 del C.04.3 específicamente para el Sistema Suizo Holandés.

Por tanto, vamos a realizar el emparejamiento con dichos condicionantes que, como veremos, afectaran en algunos grupos.

Comenzando por el grupo de 5’5 observamos que el jugador número 5 es el único componente del grupo, por lo que deberá flotar al grupo de 5, cuyo único componente es el jugador número 6. Por tanto, el grupo es tratado como homogéneo (es decir, el emparejamiento se realiza en un solo paso).

5’5-5 puntos	
B	N
	~~6~~

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**

Continuando con el grupo de 4’5 puntos, igualmente compuesto por 2 jugadores, el emparejamiento es como sigue:

4’5 puntos	
B	N
	~~16~~
	~~20~~

EMPAREJAMIENTO	
B	**N**
20	16

Obviamente, este emparejamiento también se realiza de manera automática, sin más que comprobar cuál de los 2 jugadores debe jugar con cada color. Comprobando el historial, se observa que ambos

tienen el mismo historial de colores, por lo que el mejor clasificado (en este caso, el 16, pues están empatados a puntos) jugará con el color que le corresponda, siendo el pareo 20-16.

En el siguiente grupo, de 4 puntos, nos encontramos una circunstancia adversa, ambos jugadores tienen que jugar, de manera forzada, con el mismo color. Dado que no ha habido flotantes descendentes del grupo superior, no se puede cancelar ningún emparejamiento previo[74].

4 puntos	
B	N
	18.
	26.

<u>En circunstancias normales</u>, estos 2 jugadores serían, de manera automática, descendidos al siguiente grupo de puntuación y emparejados dentro del mismo. Pero como ya hemos indicado, la última ronda tiene excepciones y esta es la principal de ellas. <u>Dos jugadores forzados al mismo color pueden ser emparejados la última ronda si, al menos, uno de los dos tiene el 50% o más de los puntos</u>.

El único problema (no menor, por otra parte) es determinar exactamente a cuál de los 2 jugadores se le asigna el color adecuado. Pare ello, usaremos el historial de colores de los 2 jugadores:

18 4,0 BWBBWW B

26 4,0 WBWBWW BBB

En este análisis es conveniente ser muy cuidadoso. Debemos darnos cuenta de que, aunque la Preferencia de Color[75] es la misma, las prioridades en cuanto a Diferencia de Color o Número consecutivo del mismo color son distintas[76]. De manera significativa, la información preemparejamiento define con distintas iniciales el color esperado.

Por otra parte, en los Criterios de Calidad del Emparejamiento, se diferencia entre "Diferencia de Color mayor de +2..."[77] y "Recibir el mismo color 3 veces consecutivas"[78]. Por tanto, en caso de un emparejamiento tan forzado se considera "menos malo" recibir el mismo color 3 veces consecutivas que tener una diferencia de color mayor de +2. Por tanto, el emparejamiento será **<u>18-26</u>**[79].

No obstante, si analizamos la secuencia histórica de colores (en sentido inverso a la última ronda, como el lector ya conoce), llegamos a la tercera ronda, en la que el jugador 18 tuvo negras y el jugador 26 tuvo blancas, por lo que el emparejamiento, calculado de esta manera, también sería 18-26.

---

74 Es decir, si alguno de los componentes originales del Grupo de Puntuación hubiera sido emparejado con algún flotante descendente, <u>la primera opción sería modificar ese emparejamiento</u>, cosa que en este grupo no es posible.

75 Se puede consultar la forma de asignarlo en en articulo A.6 del reglamento C.04.3, del Suizo Holandés.

76 Artículos F y G del reglamento C.04.1 Reglas Básicas del Sistema Suizo.

77 **C.8** del Reglamento C.04.3.

78 **C.9** del Reglamento C.04.3.

79 Es decir, es "mejor" (en términos reglamentarios) cumplir el condicionante C.8 que cumplir el condicionante C.9.

4 puntos	
B	N
	~~**18.**~~
	~~**26.**~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
18	26

Una vez realizado este emparejamiento, procederemos con el grupo de 3’5 puntos, cuya composición es la siguiente:

3’5 puntos	
B	N
	2
3	
	4
9.	
	10
12	
13	
17	

Este Grupo parece sencillo, 8 jugadores, 5 a blancas, 3 a negras, no hay flotantes descendentes superiores, no debería haber flotantes a grupos inferiores, un grupo cerrado. Procediendo con el análisis, MaxPairs=4 y X=1 (blancas), Esto significa que 2 jugadores “de blancas” deben jugar entre sí y todos los “de negras” deberían jugar con uno “de blancas”.

3,5 puntos	
B	N
	2
3	
	4
9.	
	10
12	
13	
17	

En este grupo, existen varias “posibles” partidas jugadas con anterioridad; en un caso como el presente, puede ser interesante anotar todas las partidas ya jugadas (mejor que comprobar uno a uno todos los emparejamientos a realizar). Este análisis sirve para descartar de una manera inmediata oponentes y transposiciones, lo que ayuda a realizar el emparejamiento de forma manual.

A continuación, se detallan dichas partidas jugadas:

3,5 puntos			
B	N		**NO POSIBLES**
	2	-->	9, 12, 13, 17
3		-->	4, 12, 13
	4	-->	13
9.		-->	2
	10	-->	13, 17
12		-->	2, 3
13		-->	2, 3, 4, 10
17		-->	2, 10

Comenzando en secuencia, observamos que el jugador número 2 le corresponde jugar con negras, luego tendrá que tener un oponente que necesariamente “espere blancas”[80]. Observando el cuadro anterior, vemos que ha jugado contra todos los oponentes posibles excepto el número 3. Por tanto, si existe algún emparejamiento posible que cumpla el valor de X (por tanto, **perfecto**), necesariamente debe incluir el emparejamiento 3-2. Para ello, se realizarán el número de intercambios que sean precisos para que el jugador número 3 se encuentre en S2, resultando el grupo que se indica:

3,5 puntos			
B	N		**NO POSIBLES**
	2	-->	9, 12, 13, 17
	4	-->	13
9.		-->	2
	10	-->	13, 17
3		-->	4, 12, 13
12		-->	2, 3
13		-->	3, 4, 10
17		-->	2, 10

80 Siempre referido al cumplimiento del valor de X.

Con esta composición y ordenación del Grupo, el emparejamiento es casi automático…… 3-2, 12-4, 9-13……. pero el 17-10 no pueden jugar. Por tanto, se debe deshacer el emparejamiento previo que pasaría a ser 9-17….. pero el 13-10 tampoco pueden jugar. Por consiguiente, se deshace el emparejamiento anterior (el 12-4) buscando una alternativa en secuencia.

El jugador número 4 "busca"[81] un oponente y hemos constatado que el número 12 no es posible y con el número 13 ya ha jugado, por lo que el próximo intento será 17-4. El resto de los jugadores se emparejan así: 9-13 y 12-10 (por cuanto el 13-10 ya hemos visto que no es posible).

Por consiguiente, en este grupo nos hemos visto obligados a realizar un intercambio entre S1 (jugador 3) y S2 (jugador 10) y una doble transposición (jugadores 12 y 17) para cumplir el valor de X. En formato gráfico, el grupo reordenado y su emparejamiento son como sigue:

3,5 puntos	
B	N
	~~2~~
	~~4~~
~~**9.**~~	
	~~10~~
~~3~~	
~~17~~	
~~13~~	
~~12~~	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
3	2
17	4
9	13
12	10

Dado que no hay flotantes descendentes, ya no estamos trabajando con los "mejores jugadores" tal y como se definen en el artículo A.7 del Reglamento C.04.3. Por tanto, todos los emparejamientos "forzados de color" pasan a ser totalmente absolutos. Continuamos con el grupo de 3 puntos, cuya composición es la siguiente:

3 puntos	
B	N
7	
8	
11	
15	
	19.
	21

81 Técnicamente, el jugador 4 "no busca" oponente, pero se utiliza esta terminología para que el lector entienda cual es la secuencia correcta de realizar los emparejamientos.

	24
	25
29.	
	39
	40

Analizando el grupo, las variables a definir son MaxPairs=5, X=0 y sabemos que habrá un flotante descendente, como mínimo.

Procediendo con el emparejamiento, vamos realizando los primeros con los resultados que se indican:

3 puntos	
B	N
~~7~~	
~~8~~	
~~11~~	
~~15~~	
	19.
	~~21~~
	~~24~~
	~~25~~
29.	
	39
	~~40~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
7	21
8	24
11	25
15	40

~~15-39~~

~~29-19~~

Una vez llegados a este punto, observamos que el emparejamiento 29-19 (que sería el “natural”) no es posible pues han jugado previamente. Por tanto, hay que deshacer los emparejamientos previos para buscar un emparejamiento posible para esos 2 jugadores. Por las especiales características del Grupo (cada color está completo en un subgrupo, excepto los jugadores “problemáticos” que son los de distinto

color) se observa claramente que no hay ninguna opción de transposición posible que permita un emparejamiento valido con el valor de X fijado[82].

Por consiguiente, el siguiente paso es realizar un intercambio entre un jugador de S1 y un jugador de S2 y volver a recomenzar el proceso. De acuerdo con este procedimiento, el "nuevo" grupo estará compuesto así:

3 puntos	
B	N
7	
8	
11	
15	
	21
	19.
	24
	25
29.	
	39
	40

Por tanto, realizaremos el emparejamiento, secuencialmente, en la forma que ya conocemos

82 Dicho de forma grafica, el jugador 19 no tiene ningún oponente válido de color en S2 y el jugador 29 no tiene ningún oponente valido de color en S1.

3 puntos	
B	N
~~7~~	
~~8~~	
~~11~~	
~~15~~	
	~~21~~
	~~**19.**~~
	~~24~~
	~~25~~
~~**29.**~~	
	~~39~~
	~~40~~

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
7	19
8	24
11	25
15	40
29	21
	39↓

~~15-39~~

Pasamos al grupo heterogéneo de 2’5 puntos, cuya composición es la siguiente

3-2’5 puntos	
B	N
	39↓
	14
	22
	23
28	
34.	
35	

En primero lugar, procedemos al análisis del Grupo. El GP heterogéneo tiene MaxPairs=1 (el número de flotantes descendentes) y X=0. Por tanto, el flotante deberá jugar contra un oponente del color opuesto. Dado que el número 39 ha jugado contra el número 28 con anterioridad, el 39 es emparejado contra el 34 (emparejamiento 34-39), tal y como se señala

3-2’5 puntos	
B	N
	~~39↓~~
	14
	22
	23
28	
~~**34.**~~	
35	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
34	39

~~28-39~~

Posteriormente, en el GP homogéneo resultante, el valor de X continúa siendo 0 y el valor de MaxPairs es 2. Los emparejamientos son inmediatos, sin ninguna circunstancia reseñable, 28-14 y 35-22, flotando descendente el jugador número 23.

2’5 puntos	
B	N
	~~14~~
	~~22~~
	~~23~~
~~28~~	
~~35~~	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
28	14
35	22
	23↓

Pasamos al Grupo de 2 puntos que, como tenemos un flotante descendente, también será heterogéneo. Su composición es como sigue:

2’5-2 puntos	
B	N
	23↓
27.	
31.	
37.	

El valor de MaxPairs es 1 y en el valor de X=1 con dominante blancas. Por tanto, el primer emparejamiento a evaluar sería 27-23 que, en teoría es posible, por lo que lo marcamos y pasamos al Grupo Homogéneo restante

2’5-2 puntos	
B	N
	~~23~~ ↓
~~27.~~	
31.	
37.	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
27	23

Como vemos fácilmente, el Grupo restante es imposible de emparejar por cuanto ambos jugadores van forzados a blancas y no forman parte de los “mejores jugadores” (jugadores por encima del 50%. En esta circunstancia, el procedimiento concreto sería:

a) Anular el emparejamiento 27-23 y buscar otro que permitiera un emparejamiento válido en el Grupo restante. Seleccionaríamos en primer lugar el 31-23 (y quedan el 27 y el 37 que son imposibles de emparejar) y, posteriormente el 37-23 (y quedan el 27 y el 31 que también son imposibles de emparejar). Este caso en el cual existe un jugador que puede jugar contra cualquiera del resto del grupo (y el resto del grupo no puede jugar entre si) se define como “Semi incompatibilidad”[83].

b) Por tanto, deberíamos volver al emparejamiento primigenio (27-23) reducir el valor de MaxPairs en una unidad, quedando que el Grupo restante tiene un MaxPairs = 0, por lo que los 2 jugadores no emparejados flotarían descendente. Pero esta última circunstancia adolece de otro problema significativo. El jugador número 31 fue flotante descendente en la ronda 5ª (hace dos rondas) por lo que deberíamos evitar que repitiera flotante en el mismo sentido.

Una vez evaluado el grupo, el emparejamiento correcto queda así:

83 Para una definición mas concreta, pueden consultarse los comentarios al artículo A.4.a del Reglamento del Sistema Suizo Holandés, B.04.3.

2’5-2 puntos	
B	N
	~~23↓~~
27.	
~~**31.**~~	
37.	

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
31	23
	27↓
	37↓

Pasamos ahora al grupo heterogéneo de 1,5 puntos, cuya composición es la siguiente:

2-1’5 puntos	
B	N
27↓	
37↓	
	30
	33
	38

Este grupo heterogéneo tiene MaxPairs=2 y X=0. Como factor de importancia, únicamente tomar nota que el jugador número 38 fue flotante “ascendente”[84] la ronda anterior y el jugador 33 hace 2 rondas y que el jugador 30 fue flotante “descendente” la ronda anterior y el jugador 38 hace 2 rondas.

Por tanto, intentaremos realizar un emparejamiento valido con dichos datos. El primer intento es el siguiente:

2-1’5 puntos	
B	N
~~27↓~~	
~~37↓~~	
	~~30~~
	~~33~~
	38

EMPAREJAMIENTO

B	**N**
27	30
37	33
	38↓

Este intento, como vemos, adolece del problema de que el jugador número 38 repite flotante en el mismo sentido que hace 2 rondas. Cabe preguntarse si existe alguna posibilidad de mejorar el emparejamiento para evitar esta repetición. Como resulta obvio, para no repetir flotante descendente tendría que haber sido emparejado y esto significa (por las características del grupo) que se convertiría

84 Recuerde que técnicamente, no existe el flotante ascendente en el Suizo Holandés, sino que llamamos así al oponente del Flotante Descdendente.

en flotante ascendente, como ya lo fue la ronda anterior. Por tanto, de acuerdo con los criterios de calidad[85] del emparejamiento es mejor repetir flotante descendente como hace 2 rondas (criterio C.18) que flotante ascendente igual que la ronda anterior (criterio C.17)

Por tanto, el número 38 flotará descendente y será emparejado con el 36, único componente del grupo final de 1 punto (36-38). Finalizado el emparejamiento se publica quedando como sigue

Tab.	IDW	Blancas	Rtg	Punt.	Result	Punt	Negras	Rtg	IDB
1	6	Jugador 06	2250	5	...	5,5	Jugador 05	2260	5
2	20	Jugador 20	2110	4,5	...	4,5	Jugador 16	2150	16
3	18	Jugador 18	2130	4	...	4	Jugador 26	2050	26
4	3	Jugador 03	2280	3,5	...	3,5	Jugador 02	2290	2
5	17	Jugador 17	2140	3,5	...	3,5	Jugador 04	2270	4
6	9	Jugador 09	2220	3,5	...	3,5	Jugador 13	2180	13
7	12	Jugador 12	2190	3,5	...	3,5	Jugador 10	2210	10
8	7	Jugador 07	2240	3	...	3	Jugador 19	2120	19
9	8	Jugador 08	2230	3	...	3	Jugador 24	2070	24
10	11	Jugador 11	2200	3	...	3	Jugador 25	2060	25
11	15	Jugador 15	2160	3	...	3	Jugador 40	1910	40
12	29	Jugador 29	2020	3	...	3	Jugador 21	2100	21
13	34	Jugador 34	1970	2,5	...	3	Jugador 39	1920	39
14	28	Jugador 28	2030	2,5	...	2,5	Jugador 14	2170	14
15	35	Jugador 35	1960	2,5	...	2,5	Jugador 22	2090	22
16	31	Jugador 31	2000	2	...	2,5	Jugador 23	2080	23
17	27	Jugador 27	2040	2	...	1,5	Jugador 30	2010	30
18	37	Jugador 37	1940	2	...	1,5	Jugador 33	1980	33
19	36	Jugador 36	1950	1	...	1,5	Jugador 38	1930	38

Y puede comenzar la última ronda ……..

85 Epígrafes C.4 a C.19 del Reglamento del Sistema Suizo Holandés C.04.3

FORMATOS DE LISTADO DE CHEQUEO – COLORES

In the check-list, the majority of the fields are pretty intuitive. Some more explanation may be needed for the columns **Pref, -1R***,* **-2R** *and all the columns* **G-**n.

Pref *reports the preference of the players. The following table explains the symbols and the associated preference:*

WWW	**BBB**	Double absolute preference *(see A.6.a)*; both conditions are met: twice-same-colour and colour-difference higher than **|**1**|**)
WW	**BB**	Absolute preference for colour-difference higher than **|**1**|** *(see A.6.a)*
W1	**B1**	Absolute preference for twice-same-colour and colour-difference equal to 1 *(see A.6.a)*
W	**B**	Absolute preference for twice-same-colour and colour-difference equal to 0 *(see A.6.a)*
(W)	**(B)**	Strong colour preference *(see A.6.b)*
(w)	**(b)**	Mild colour preference *(see A.6.c)*
A		No preference *(see A.6.d)*

-1R *and* **-2R** *are references to the floating history of the players. They show the kind of float (up or down) respectively in the last and in the penultimate round.*

The columns **G-***r, ...,* **G-1** *represent the opponents of a player in the last* **g**-th *game he played (unplayed rounds are not considered). The presence of a* **[X]** *in the first of such colums means that the player cannot receive the pairing-allocated-bye.*

B.02 CAMBIOS REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN ESTANDAR DE LA FIDE	
ANTERIOR A 2022	**A PARTIR DE 2022**
0 Introducción ~~Las partidas jugadas en el tablero serán evaluadas por la FIDE cuando tengan lugar en un torneo registrado por la FIDE y reúna todos los siguientes requisitos:~~	**0. Introducción**
0.1 Las regulaciones siguientes ~~serán alteradas por la Asamblea General~~ por recomendación de la Comisión de Calificación. ~~Cualquiera de tales cambios entrará en el vigor el 1 de julio del año siguiente al de la decisión de la Asamblea General. En lo que a los torneos se refiere, los cambios se aplicarán a todos aquellos que comiencen en o después de esa fecha.~~	0.1 La siguiente reglamentación puede ser modificada por el Consejo de la FIDE por recomendación de la Comisión de Calificación. Los cambios se aplicarán a los torneos que comiencen en o a partir de la fecha en que entren en vigor.
0.2 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas. El torneo, con su programa de juego, debe ser registrado ~~una semana~~ antes de su comienzo. El Presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos de ~~una semana~~ de antelación a su fecha de inicio. Todos los torneos jugados en condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el presidente de QC. ~~Los torneos en los que se puedan obtener normas habrán de ser registrados con 30 días de antelación.~~	0.2 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación en cuyo territorio se lleve a cabo y será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas. Además, el Consejo puede delegar estos derechos y responsabilidades a Organizaciones Afiliadas que representen un territorio autónomo que no pertenezca a más de una Federación. El torneo, con su programa de juego, debe ser registrado tres días antes de su comienzo. El presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos tres días de antelación a su fecha de inicio. Todos los torneos jugados en condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el presidente de la Comisión de Calificación
0.3 ~~Para que un torneo sea evaluado, todos sus árbitros tendrán licencia en vigor.~~	0.2 Los informes para todos los torneos continentales y oficiales de la FIDE deben

	enviarse y deben estar valorados. El árbitro principal es responsable de enviar el archivo del informe de valoración al administrador de valoración de la FIDE.
0.4 ~~Habrán de remitirse los informes de todas las pruebas oficiales de la FIDE y Continentales y serán así evaluadas. El Árbitro Principal es el responsable de la remisión de los resultados.~~	
1 Ritmo de juego 1.1 Para que una partida sea evaluada, cada jugador debe contar con los ~~siguientes~~ periodos mínimos para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida dure 60 jugadas: Cuando al menos un jugador de la partida tenga una valoración de ~~2200~~ o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 120 minutos. Cuando al menos un jugador de la partida tenga una valoración de ~~1600~~ o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 90 minutos. Cuando los dos jugadores de la partida estén valorados por debajo de ~~1600~~, cada jugador deberá contar con un mínimo de 60 minutos.	**2 Ritmo de juego** 1.1 Para que una partida sea evaluada, cada jugador debe contar al inicio del torneo con los mismos periodos mínimos para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida dure 60 jugadas: Cuando al menos un jugador de la partida tenga una valoración de 2400 o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 120 minutos. Cuando al menos un jugador de la partida tenga una valoración de 1800 o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 90 minutos. Cuando los dos jugadores de la partida estén valorados por debajo de 1800, cada jugador deberá contar con un mínimo de 60 minutos.
1.2 Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, éste será de ~~40~~ movimientos.	1.2 Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, éste será de, al menos 30 movimientos.
~~1.3 Para que una partida sea valorada en la lista de Rápido, cada jugador deberá tener más de diez minutos, pero menos de sesenta.~~	
~~1.4 Para que una partida sea valorada en la lista de Relámpago, cada jugador deberá tener al menos cinco, pero no más de diez minutos.~~	

	4. Frecuencia de presentación de informes 4.1 Para los torneos que duran más de 30 días, los resultados intermedios deben informarse mensualmente.
~~**4 Duración del torneo.**~~ ~~4.1 Un periodo no superior a 90 días, excepto:~~ ~~4.11 Podrán ser evaluados torneos por sistema de liga que se prolonguen por un periodo de tiempo superior a 90 días.~~ ~~4.12 El Presidente de la Comisión de Calificación puede aprobar la valoración de torneos que duren más de 90 días.~~ ~~4.13 Los resultados intermedios de torneos que duren más de 90 días se remitirán a la FIDE mensualmente.~~	
5 Partidas no jugadas. 5.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada.	**5. Partidas no jugadas.** 5.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. Salvo en caso de fuerza mayor, se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada a menos que las normas relativas al juego limpio digan lo contrario.
	6. Encuentros individuales 6.1 No se tendrán en cuenta los encuentros individuales en los que un jugador no tenga valoración. 6.2 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor. Este

	requisito puede no aplicarse si hay una solicitud previa.
~~**6 Composición del torneo.**~~ ~~6.1 Si un jugador no valorado consigue cero puntos en su primer torneo, se ignorarán tanto su puntuación como la conseguida por sus rivales contra él. Pero si el jugador no valorado ha jugado partidas valoradas, se tendrá en cuenta su resultado para el cálculo de su valoración global.~~ ~~6.2 En un torneo por *round robin* al menos un tercio de los jugadores habrá de estar valorado.~~ ~~6.21 Si el torneo tiene menos de 10 jugadores, al menos 4 jugadores habrán de estar valorados.~~ ~~6.22 En un torneo *round robin* a doble vuelta con participantes no valorados debe haber al menos 6 jugadores, 4 de los cuales deben estar valorados.~~ ~~6.23 Se evaluarán los campeonatos nacionales jugados por sistema *round robin* cuando al menos 3 participantes (o 2 femeninos en torneos exclusivamente femeninos) cuenten con valoración oficial de la FIDE antes del comienzo del torneo.~~ ~~6.3 En torneos por sistema suizo o por equipos:~~ ~~6.31 Para que se dé por válida la primera actuación de un jugador no valorado, éste habrá de conseguir al menos ½ punto.~~ ~~6.32 Para jugadores valorados, sólo se tendrán en cuenta las partidas jugadas contra oponentes valorados.~~ ~~6.4 En el caso de un torneo por *round robin* en el que no se hubieran jugado una o más partidas los resultados se considerarán a efectos de valoración como si de un torneo por sistema suizo se tratara.~~	

~~6.5 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor.~~ ~~6.6 Sólo se valorarán aquellos encuentros individuales en los que ambos jugadores tengan valoración.~~	
7 Lista oficial de valoración FIDE. 7.1.4 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista. Esta condición no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial. La valoración es como mínimo de 1000 puntos. ~~7.14a Si se basa en resultados obtenidos según 6.3., habrán de ser un mínimo de 5 partidas.~~ ~~7.14b Si se basa en resultados obtenidos según 6.4., habrán de ser un mínimo de 5 partidas contra jugadores valorados.~~ ~~7.14c La condición de sumar 5 partidas no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial.~~ ~~7.14d La valoración es como mínimo de 1000 puntos.~~	**7. Lista oficial de valoración FIDE.** 7.1.4 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista cuando se base en al menos 5 partidas contra oponentes valorados. Esta condición no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo. Los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial. La valoración debe ser como mínimo de 1000 puntos.

~~7.14c La valoración se calcula utilizando todos sus resultados como si se hubieran jugado en un solo torneo (no se publica hasta que haya jugado al menos 5 partidas), utilizando todos los datos de valoración disponibles.~~	
7.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista. 7.21 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo de 1000 puntos serán incluidos en la próxima lista como ~~*"delisted"*.~~ A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.	7.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista o que se mostrarán como inactivos: 7.21 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo de 1000 puntos serán incluidos en la próxima lista como no valorados. A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.
~~7.22 Los jugadores titulados no valorados se incluyen en una lista separada publicada conjuntamente con la lista de jugadores valorados.~~ ~~7.23 Los jugadores inactivos se considerarán como valorados según su última valoración publicada a efectos de valoración y resultados de títulos.~~ ~~7.23~~ a Se considera ~~inactivo al jugador que~~ no disputa ninguna partida evaluada en un año. ~~7.23~~ b Si un jugador disputa al menos una partida evaluada en un periodo, vuelve a ser considerado activo e incluido en la próxima lista.	7.2.2 Listado de jugadores activos a Se considera que un jugador comienza su inactividad si no disputa ninguna partida evaluada en un año. b Un jugador recupera su actividad si disputa al menos una partida evaluada en un periodo. Entonces vuelve a ser considerado activo en la próxima lista.
8.2 ~~Cálculo de la valoración 'Ru' en un torneo dado de un jugador previamente no valorado.~~	8.2 Determinación de la valoración inicial "Ru" de un jugador

8.2.1 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga cero puntos en su primer torneo. ~~Primero se determina la valoración media de su competición 'Rc'.~~ ~~a. En un torneo suizo o por equipos: se trata simplemente de la valoración media de sus oponentes.~~ ~~b. En un *round robin* se tienen en cuenta tanto los resultados de los jugadores previamente valorados como de los no valorados. Para los no valorados, la valoración media de la competición 'Rc' es también la media del torneo 'Ra' determinada como sigue:~~ ~~i. Se determina la valoración media de los jugadores valorados, 'Rar'.~~ ~~ii. Se determina p para cada uno de los jugadores valorados contra todos sus oponentes. Entonces de determina dp para cada uno de estos jugadores. Entonces se determina la media de estos dp = 'dpa'.~~ ~~iii. 'n' es el número de oponentes. Ra = Rar - dpa x n/(n+1)~~	8.2.1 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga cero puntos en su primer torneo. Si no, su valoración se calcula utilizando sus resultados según 7.1.4
	8.2.2 Ra es la valoración media de los oponentes valorados del jugador.
8.2.3 Si consigue el 50% de los puntos, entonces Ru = ~~Rc.~~ Si consigue más del 50%, entonces Ru = ~~Rc~~ + 20 por cada medio punto conseguido sobre el 50%. Si consigue menos del 50% en un torneo suizo o por equipos: Ru = Ra + dp. Ru se redondea al número entero más cercano	8.2.3 Si consigue el 50% de los puntos, entonces Ru = Ra. Si consigue más del 50%, entonces Ru = Ra + 20 por cada medio punto conseguido sobre el 50%. Si consigue menos del 50% en un torneo suizo o por equipos: Ru = Ra + dp. Ru se redondea al número entero más cercano

~~8.3 La valoración Rn que se ha de publicar para un jugador previamente no valorado se calcula entonces como si el nuevo jugador ha jugado todas sus partidas en un torneo. La valoración inicial se calcula utilizando su puntuación total contra todos sus oponentes. Se redondea al entero más próximo.~~	8.3 Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado: 8.3.1 Se calcula la diferencia de valoración D entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado Una diferencia de valoración de más de 400 puntos se contabilizará a efectos de valoración como si fuera una diferencia de 400 puntos. En cualquier torneo, un jugador puede beneficiarse una sola vez de esta mejora, para la partida en el que la diferencia de valoración sea superior.
~~8.52 Si el oponente no está valorado, se calcula su valoración al finalizar el torneo. Esto sólo se aplica a torneos por *round robin*. En torneos por sistema suizo, las partidas contra jugadores no valorados no se valoran.~~ ~~8.53 Se ignoran las valoraciones provisionales de jugadores no valorados obtenidas de torneos anteriores.~~ ~~8.54 Toda diferencia superior a 400 puntos se toma, para cuestiones de valoración, como si fuera de 400 puntos.~~	
~~8.55~~ (a) Se utiliza la tabla 8.1.2 para calcular la probabilidad de puntuación del jugador PD (b) ~~Δ~~R = puntuación – PD. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0. (c) ΣΔ R x K = cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos.	8.3.2 (a) Se utiliza la tabla 8.1.2 para calcular la probabilidad de puntuación del jugador PD (b) DeltaR = puntuación - PD. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0. (c) Sigma Delta R = la suma de Delta Rs para un torneo o periodo de valoración concretos. (d) Sigma Delta R x K = cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos.

	8.3.4 El cambio de valoración para un periodo se redondea al entero más próximo, 0,5 se redondea al entero superior.
~~8.57 Se redondea Rn al entero más próximo, tanto si es positivo como negativo, en el caso de 0,5 se redondea a 1.~~ ~~8.58 Cálculo de las valoraciones en torneos por *round robin*.~~ ~~Cuando tomen parte jugadores no valorados, se determinarán sus valoraciones mediante un proceso de iteración. Estas nuevas valoraciones se utilizarán para calcular los cambios de valoración en los jugadores valorados.~~ ~~Luego se calcula ΔR para cada jugador valorado en cada partida utilizando Ru como si fuera la valoración publicada.~~	
9 Remisión de informes 9.1 El Árbitro Principal de un torneo registrado en la FIDE remitirá el informe (archivo TRF) del torneo ~~dentro de los siete días siguientes a su finalización~~ al Oficial de Valoración de la Federación del país en el que se disputó. ~~Este Oficial de Valoración se responsabilizará de cargar el archivo TRF en el Servidor de Valoración de la FIDE en los 30 días siguientes a la finalización del torneo.~~	**9 Remisión de informes** 9.1 El Árbitro Principal de un torneo registrado en la FIDE remitirá el informe (archivo TRF) del torneo al Oficial de Valoración de la Federación del país en el que se disputó. Una vez que el torneo se ha remitido de acuerdo con todas las normativas de la FIDE que correspondan, el Oficial de Valoración será responsable de cargar el archivo TRF en el Servidor de valoración de la FIDE. Esto debe hacerse a tiempo para que el torneo sea valorado en la lista mensual en la que se registra el torneo o, si quedan cinco días o menos desde el último día del torneo hasta el final del mes, quedará para la siguiente lista. Si el informe del torneo no se envía a tiempo para ser incluido en la tercera lista de valoración después de su finalización, el torneo no se valorará.
~~9.2 Se deberán remitir para su evaluación todos los resultados de torneos internacionales a no ser que las invitaciones originales hayan especificado claramente que el torneo no sería válido para valoración FIDE. El Árbitro~~	9.2 Las bases de un torneo valorado deben dejar claro que será valorado.

~~Principal deberá anunciarlo también a los jugadores antes del inicio del torneo.~~	
10 ~~**Supervisión del funcionamiento del Sistema de Valoración**~~ 10.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.	**10. Inclusión en la lista de Valoración** 10.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE a menos que el Consejo de la FIDE apruebe otra cosa. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.
10.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar ~~a la~~ FIDE. ~~Una de las funciones del Congreso es la de establecer las directrices bajo las que se conceden los títulos y valoraciones. La función del Sistema de Valoración es la de proporcionar una medición científica de la mejor calidad estadística que posibilite al Congreso otorgar títulos similares a jugadores de capacidades similares. Por ello, el Sistema de Valoración debe ser adecuado y científicamente mantenido y ajustado, tanto a corto como a largo plazo.~~ ~~10.2 La escala de valoración es arbitraria y abierta. Por tanto, sólo las diferencias de valoración tienen significado estadístico en términos de probabilidad. Así, si la composición de la lista de valoración de la FIDE cambiara, la escala de valoración podría deslizarse con respecto a la verdadera capacidad de los jugadores. Constituye un objetivo fundamental asegurar la integridad del sistema de modo que las valoraciones de valor similar reflejen, año a año, similares capacidades de juego.~~ ~~10.3 Parte de las responsabilidades del Administrador del Sistema de Valoración consiste en detectar cualquiera de esos deslizamientos en la escala de valoración.~~	10.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar del fallecimiento de cualquiera de sus miembros a la FIDE.

~~11 Requisitos para el Administrador del Sistema de Valoración~~ ~~11.1 Suficiente conocimiento de la teoría de la probabilidad estadística tal y como se aplica en físicas y en las ciencias del comportamiento.~~ ~~11.2 Habilidad para diseñar los estudios señalados en 12.3; para interpretar los resultados de esos estudios y para recomendar a la Comisión de Calificación cualquier medida necesaria para conservar la integridad del sistema de valoración.~~ ~~11.3 Capacidad de aconsejar y asesorar a cualquier federación miembro de la FIDE en el establecimiento de un sistema nacional de valoración.~~ ~~11.4 Demostrar un nivel de objetividad comparable al de un Árbitro FIDE.~~	
~~12 Algunos comentarios sobre el Sistema de Valoración~~ ~~12.1 La siguiente fórmula da un resultado aproximado al de las tablas 8.1a y b:~~ ~~P = 1/ (1 + 10 – (D/400)). De todas formas, las tablas se usan como se ha señalado.~~ ~~12.2 Las tablas 8.1a y b se utilizan tal y como se señala, sin que se puedan hacer extrapolaciones para obtener una tercera cifra significativa.~~ ~~12.3 K constituye una influencia estabilizadora del sistema. Cuando K = 10, la valoración se renueva en aproximadamente 70 partidas; con K = 20, en 35 partidas y con K = 40, en 18 partidas.~~ ~~12.4 Se ha diseñado el sistema para que los jugadores puedan verificar sus valoraciones fácilmente.~~	
~~13 Inclusión en la lista de Valoración~~ ~~13.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE o en la lista de~~	

~~Valoración de Ajedrez Rápido/Relámpago de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.~~ ~~13.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar a la FIDE de si hay jugadores que no se han de incluir en la lista.~~ ~~13.3 Cualquier jugador que se halle excluido de la lista de valoración por no poder ser miembro de ninguna federación nacional puede solicitar a la FIDE una dispensa especial que le permita ser incluido en la lista.~~	
B.02 CAMBIOS REGLAMENTO DEL SISTEMA DE VALORACIÓN AJEDREZ RÁPIDO Y RELAMPAGO DE LA FIDE	
ANTERIOR A 2022	**A PARTIR DE 2022**
0 Introducción ~~Las partidas jugadas en el tablero serán evaluadas por la FIDE cuando tengan lugar en un torneo registrado por la FIDE y reúna todos los siguientes requisitos:~~	
0.1 Las regulaciones siguientes serán alteradas por ~~la Asamblea General~~ por recomendación de la Comisión de Calificación. ~~Cualquiera de tales cambios entrará en el vigor el 1 de julio del año siguiente al de la decisión de la Asamblea General. En lo que a los torneos se refiere, los cambios se aplicarán a todos aquellos que comiencen en o después de esa fecha.~~	**0. Introducción** 0.1 La siguiente reglamentación puede ser modificada por el Consejo de la FIDE por recomendación de la Comisión de Calificación. Los cambios se aplicarán a los torneos que comiencen en o a partir de la fecha en que entren en vigor.
0.2 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación y será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas.	0.2 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación en cuyo territorio se lleve a cabo y será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas. Además, el Consejo puede delegar estos derechos y responsabilidades a

El torneo, con su programa de juego, debe ser registrado tres días antes de su comienzo. El presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos de tres días de antelación a su fecha de inicio. ~~Los torneos en los que se puedan obtener normas habrán de ser registrados con 30 días de antelación.~~	Organizaciones Afiliadas que representen un territorio autónomo que no pertenezca a más de una Federación. El torneo, con su calendario debe ser registrado tres días antes de su comienzo. El Presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos tres días de antelación a su fecha de inicio. Todos los torneos jugados en condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el presidente de la Comisión de Calificación
~~0.3 Para que un torneo sea evaluado, todos sus árbitros tendrán licencia en vigor.~~	
0.4 Habrán de remitirse los informes de todas las pruebas oficiales de la FIDE y Continentales y serán así evaluadas. El Árbitro Principal es el responsable de la remisión de los resultados al administrador de calificaciones de la FIDE.	0.3 Los informes para todos los torneos continentales y oficiales de la FIDE deben enviarse y deben estar valorados. El árbitro principal es responsable de enviar el archivo del informe de valoración al administrador de valoración de la FIDE
2 Leyes a aplicar. 2.1 Las partidas se deben jugar de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE	**2. Leyes a aplicar.** 2.1 Las partidas se deben jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE o el Reglamento para Competiciones de Ajedrez Híbridas (Parte IIIb del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE).
~~4 Duración del torneo.~~ ~~*4.1 Un periodo no superior a 30 días. El presidente de la Comisión de Calificación puede aprobar la valoración de torneos de más larga duración.*~~	
~~5~~ Partidas no jugadas.	**4 Partidas no jugadas.**

5.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada	4.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. Salvo en caso de fuerza mayor se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada a menos que las normas relativas al Juego Limpio requieran lo contrario.
5.2 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor.	**5. Encuentros individuales** 5.1 No se tendrán en cuenta las partidas en los que un jugador no tenga valoración. 5.2 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor. Este requisito puede no aplicarse si hay una solicitud previa
~~**6 Composición del torneo.**~~ ~~6.1 Si un jugador no valorado consigue cero ***o medio punto*** en su primer torneo, se ignorarán tanto su puntuación como la conseguida por sus rivales contra él. Pero si el jugador no valorado ha jugado partidas valoradas, se tendrá en cuenta su resultado para el cálculo de su valoración global.~~ ~~6.2 En un torneo por round robin al menos un tercio de los jugadores habrá de estar valorado.~~ ~~6.21 Si el torneo tiene menos de 10 jugadores, al menos 4 jugadores habrán de estar valorados.~~ ~~6.22 En un torneo round robin a doble vuelta con participantes no valorados debe haber al menos 6 jugadores, 4 de los cuales deben estar valorados.~~ ~~6.3 En torneos por sistema suizo o por equipos:~~	

~~6.31 Para que se dé por válida la primera actuación de un jugador no valorado, éste habrá de conseguir ***al menos 1 punto***.~~ ~~6.32 Para jugadores valorados, sólo se tendrán en cuenta las partidas jugadas contra oponentes valorados.~~ ~~6.4 En el caso de un torneo por round robin en el que no se hubieran jugado una o más partidas los resultados se considerarán a efectos de valoración como si de un torneo por sistema suizo se tratara.~~ ~~6.5 (pasado a 5.2)Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor, ***si el encuentro fue programado a más de 8 partidas***~~ ~~**6.5** (pasado a 5.1Sólo se valorarán aquellos encuentros individuales en los que ambos jugadores tengan valoración.~~	
~~**7**~~ **Lista oficial de valoración FIDE en Ajedrez Rápido y Blitz.** ~~7.1 La Comisión de Calificación preparará,~~ El primer día de cada mes, una lista que incorpore las partidas evaluadas durante el periodo de valoración en el que estaba en vigor la lista previa. Esto se hará mediante la fórmula del sistema de valoración.	**6. Lista oficial de valoración FIDE en Ajedrez Rápido y Relámpago** 6.1 El primer día de cada mes, la FIDE preparará una lista que incorpore las partidas evaluadas durante el periodo de valoración en el que estaba en vigor la lista previa. Esto se hará mediante la fórmula del sistema de valoración.
~~7~~.1.1 Por periodo de valoración (para jugadores nuevos, ver ~~7~~.1.4) se entiende el periodo durante el que es válida una determinada lista de valoración.	6.1.1 Por periodo de valoración (para jugadores nuevos, ver 6.1.4) se entiende el periodo durante el que es válida una determinada lista de valoración.
~~7~~.1.2 Se ~~registrarán~~ los siguientes datos relativos a cada jugador cuya valoración sea al menos de 1000 puntos a partir de la lista en vigor: Título FIDE, federación, valoración en vigor, número de ID FIDE, número de	6.1.2 Se publicarán los siguientes datos relativos a cada jugador cuya valoración sea al menos de 1000 puntos a partir de la lista en vigor: Título FIDE, federación, valoración en vigor, número de ID FIDE,

partidas valoradas en el periodo de valoración, año de nacimiento, género y valor en vigor de la K.	número de partidas valoradas en el periodo de valoración, año de nacimiento, género y valor en vigor de la K.
~~7~~.1.4 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista cuando se base en al menos 5 partidas contra oponentes valorados ~~en el caso de que reúna los siguientes requisitos:~~ ~~7.14a Si se basa en resultados obtenidos según 6.2., habrán de ser un mínimo de 5 partidas.~~ ~~7.14b Si se basa en resultados obtenidos según 6.3., habrán de ser un mínimo de 5 partidas contra jugadores valorados.~~ ~~7.14c~~ Esta condición ~~de sumar 5 partidas~~ no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial. ~~7.14d~~ La valoración es como mínimo de 1000 puntos. ~~7.14e La valoración se calcula utilizando todos sus resultados como si se hubieran jugado en un solo torneo (no se publica hasta que haya jugado al menos 5 partidas), utilizando todos los datos de valoración disponibles.~~	6.1.4 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista cuando se base en al menos 5 partidas contra oponentes valorados. Esta condición no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración consecutivos que no se extiendan más de 26 meses, se agrupan para obtener la valoración inicial. La valoración debe ser como mínimo de 1000 puntos.
~~7~~.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista: ~~7~~.2.1 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo de 1000 puntos en la lista de ajedrez rápido o blitz, serán	6.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista: 6.2.1 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo de 1000 puntos serán

incluidos en la próxima lista como ~~"delisted"~~. A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.	incluidos en la próxima lista como no valorados. A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.
~~7.22 Los jugadores titulados no valorados se incluyen en una lista separada publicada conjuntamente con la lista de jugadores valorados.~~ ~~7.23 Los jugadores inactivos se considerarán como valorados según su última valoración publicada a efectos de valoración y resultados de títulos.~~ a Se considera inactivo al jugador que no disputa ninguna partida evaluada en un año. ~~Un jugador puede estar activo en la lista de ajedrez rápido o relámpago e inactivo en otra lista.~~ b Si un jugador disputa al menos una partida evaluada en un periodo ~~para su respectiva lista~~, vuelve a ser considerado activo e incluido en la próxima lista.	6.2.2 Listado de jugadores activos a Se considera que un jugador comienza su inactividad si no disputa ninguna partida evaluada en un año. b Un jugador recupera su actividad si disputa al menos una partida evaluada en un periodo. Entonces vuelve a ser considerado activo en la próxima lista.
~~8~~.2 Cálculo de la valoración 'Ru' ~~en un torneo dado de un jugador previamente no valorado.~~ 8.2.1 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga cero puntos en su primer	7.2 Determinación de la valoración inicial "Ru" de un jugador 7.2.1 Si un jugador no valorado tiene una clasificación estándar al comienzo de un torneo de ajedrez rápido o relámpago, su valoración estándar se utiliza para el calculo de la clasificación. Se considera que dicho jugador está clasificado y no se aplican los apartados 7.2.2 a 7.2.5 7.2.2 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga cero puntos en su primer torneo. (Si un jugador no clasificado

torneo. Si no, su valoración se calcula utilizando sus resultados según 6.1.4 ~~Primero se determina la valoración media de su competición 'Rc'.~~ ~~- En un torneo suizo o por equipos: se trata simplemente de la valoración media de sus oponentes.~~ ~~- En un round robin se tienen en cuenta tanto los resultados de los jugadores previamente valorados como de los no valorados. Para los no valorados, la valoración media de la competición 'Rc' es también la media del torneo 'Ra' determinada como sigue:~~ ~~i. Se determina la valoración media de los jugadores valorados, 'Rar'.~~ ~~ii. Se determina p para cada uno de los jugadores valorados contra todos sus oponentes. Entonces de determina dp para cada uno de estos jugadores. Entonces se determina la media de estos dp = 'dpa'.~~ ~~iii. 'n' es el número de oponentes. Ra =~~ ~~Rar - dpa x n/(n+1)~~	obtiene una puntuación de cero en su primer vento. Está puntuación no se tendrá en cuenta) Si no, su valoración se calcula utilizando sus resultados según 6.1.4
~~8.22(ahora 7.2.1)Si un jugador no valorado tiene valoración de ajedrez estándar al comienzo de un torneo de ajedrez rápido o relámpago, su valoración estándar se usa para calcular la valoración. Dicho jugador se considera valorado.~~	
	7.2.3 Ra es la valoración media de los oponentes valorados del jugador.
~~8.23 Si consigue el 50% de los puntos, entonces Ru = Rc.~~	7.2.4 Si el jugador consigue un 50%, entonces Ru = Ra

~~8.24~~ Si consigue más del 50%, entonces Ru = Rc + ~~10~~ por cada medio punto conseguido sobre el 50%. ~~8.25~~ Si consigue menos del 50% ~~en un torneo suizo o por equipos~~ : Ru = Rc + dp.	Si consigue más del 50%, entonces Ru = Ra + 10 por cada medio punto conseguido sobre el 50%. Si consigue menos del 50% en un torneo suizo o por equipos: Ru = Ra + dp. Ru se redondea al número entero más cercano
~~8.26 Si consigue menos del 50% en un round robin: Ru = Rc + dp x n/(n+1).~~	
~~8.3 La valoración Rn que se ha de publicar para un jugador previamente no valorado se calcula entonces como si el nuevo jugador ha jugado todas sus partidas en un torneo. La valoración inicial se calcula utilizando su puntuación total contra todos sus oponentes. Se redondea al entero más próximo.~~	
8.4 Si un jugador no valorado entra en las listas antes de que sea evaluado un torneo concreto que ha disputado, entonces se le evaluará como a un jugador ya valorado con su valoración actual, pero para la valoración de sus oponentes se le considerará como no valorado. (pasa a 7.2.5)	
~~8.5~~ Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado: ~~8.5~~.1 Se calcula la diferencia de valoración D entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado.	7.3. Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado: 7.3.1 Se calcula la diferencia de valoración D entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado. Una diferencia de valoración de más de 400 puntos se contabilizará a efectos de valoración como si fuera una diferencia de 400 puntos. En cualquier torneo, un jugador puede beneficiarse una sola vez de esta mejora, para la partida en el que la diferencia de valoración sea superior.
~~8.52 Si el oponente no está valorado, se calcula su valoración al finalizar el torneo. Esto sólo se aplica a torneos por round robin. En otros torneos, las~~	

~~partidas contra jugadores no valorados no se valoran.~~ ~~8.53 Se ignoran las valoraciones provisionales de jugadores no valorados obtenidas de torneos anteriores.~~ ~~8.54 Toda diferencia superior a ***735 puntos*** se toma, para cuestiones de valoración, como si fuera de 735 puntos.~~	
~~8.55~~ (a) Se utiliza la tabla ~~8.1(b)~~ para calcular la probabilidad de puntuación del jugador PD. (b~~)~~ ~~Δ~~R = puntuación – PD. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0. (c) ~~ΣΔ~~ R x K = cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos.	7.3.2 (a) Se utiliza la tabla 8.1.2 para calcular la probabilidad de puntuación del jugador PD para cada partida. (b) Delta R = puntuación – PD. Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0. (c) Sigma Delta R = la suma de Delta Rs para un torneo o periodo de valoración concreto. (c) Sigma Delta R x K = cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos.
~~8.56~~ K es el coeficiente de desarrollo. ~~K = 20 para un jugador que tenga evaluadas 35 partidas o menos, dentro de un periodo de evaluación.~~ ~~K = 700 / n para los jugadores que tengan más de 35 partidas evaluadas en el mismo periodo, donde "n" es el número de partidas evaluadas jugadas por este jugador. K siempre se redondea hacia abajo.~~	7.3.3 K es el coeficiente de desarrollo. (K=20 en todos los casos, excepto si el número de partidas (n) de un jugador en cualquier lista para un periodo de clasificación es mayor de 35, en cuyo caso K será el mayor número entero tal que n x K no exceda de 700)
~~8.57~~ se redondea ~~Rn~~ al entero más próximo, ~~tanto si es positivo como negativo, en el caso de 0,5 se redondea a 1.~~	7.3.4 El cambio de valoración para un periodo se redondea al entero más próximo, 0,5 se redondea al entero superior.
~~8.58 Cálculo de las valoraciones en torneos por round robin.~~	

~~Cuando tomen parte jugadores no valorados, se determinarán sus valoraciones mediante un proceso de iteración. Estas nuevas valoraciones se utilizarán para calcular los cambios de valoración en los jugadores valorados.~~ ~~Luego se calcula ΔR para cada jugador valorado en cada partida utilizando Ru (nuevo) como si fuera la valoración publicada.~~	
~~9~~ **Remisión de informes** ~~9~~.1 El Árbitro Principal de un torneo registrado en la FIDE remitirá el informe (archivo TRF) del torneo ~~dentro de los 7 días siguientes a su finalización~~ al Oficial de Valoración de la Federación del país en el que se disputó. ~~Este Oficial de Valoración se responsabilizará de cargar el archivo TRF en el Servidor de Valoración de la FIDE en los 30 días siguientes a la finalización del torneo.~~	**8. Remisión de informes** 8.1 El Árbitro Principal de un torneo registrado en la FIDE remitirá el informe (archivo TRF) del torneo al Oficial de Valoración de la Federación del país en el que se disputó. Una vez que el torneo se ha remitido de acuerdo con todas las normativas de la FIDE que correspondan, el Oficial de Valoración será responsable de cargar el archivo TRF en el Servidor de valoración de la FIDE. Esto debe hacerse a tiempo para que el torneo sea valorado en la lista mensual en la que se registra el torneo o, si quedan cinco días o menos desde el último día del torneo hasta el final del mes, quedará para la siguiente lista. Si el informe del torneo no se envía a tiempo para ser incluido en la tercera lista de valoración después de su finalización, el torneo no se valorará.
~~9.2~~ ~~Se deberán remitir para su evaluación todos los resultados de torneos internacionales a no ser que las invitaciones originales hayan especificado claramente que el torneo no sería válido para valoración FIDE. El Árbitro Principal deberá anunciarlo también a los jugadores antes del inicio del torneo~~	8.2 Las bases de un torneo valorado deben dejar claro que será valorado.
	8.4 Para torneos híbridos, los archivos pgn completos se enviarán con el informe del torneo.
~~**10 Supervisión del funcionamiento del Sistema de Valoración**~~ ~~10.1 Una de las funciones del Congreso es la de establecer las directrices bajo las que se conceden los títulos y valoraciones. La~~	

~~función del Sistema de Valoración es la de proporcionar una medición científica de la mejor calidad estadística que posibilite al Congreso otorgar títulos similares a jugadores de capacidades similares. Por ello, el Sistema de Valoración debe ser adecuado y científicamente mantenido y ajustado, tanto a corto como a largo plazo.~~ ~~10.2 La escala de valoración es arbitraria y abierta. Por tanto, sólo las diferencias de valoración tienen significado estadístico en términos de probabilidad. Así, si la composición de la lista de valoración de la FIDE cambiara, la escala de valoración podría deslizarse con respecto a la verdadera capacidad de los jugadores. Constituye un objetivo fundamental asegurar la integridad del sistema de modo que las valoraciones de valor similar reflejen, año a año, similares capacidades de juego.~~ ~~10.3 Parte de las responsabilidades del Administrador del Sistema de Valoración consiste en detectar cualquiera de esos deslizamientos en la escala de valoración.~~	
~~**11 Requisitos para el Administrador del Sistema de Valoración**~~ ~~11.1 Suficiente conocimiento de la teoría de la probabilidad estadística tal y como se aplica en físicas y en las ciencias del comportamiento.~~ ~~11.2 Habilidad para diseñar los estudios señalados en 12.3; para interpretar los resultados de esos estudios y para recomendar a la Comisión de Calificación cualquier medida necesaria para conservar la integridad del sistema de valoración.~~ ~~11.3 Capacidad de aconsejar y asesorar a cualquier federación miembro de la FIDE en el establecimiento de un sistema nacional de valoración.~~ ~~11.4 Demostrar un nivel de objetividad comparable al de un Árbitro Fide~~	
~~**12**~~ **Inclusión en la lista de Valoración**	**(9) Inclusión en la lista de Valoración**

~~12~~.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE ~~o en la lista de Valoración de Ajedrez Rápido/Relámpago de la FIDE~~, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.	9.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE a menos que el Consejo de la FIDE apruebe otra cosa. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.
~~12~~.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar ~~a la~~ FIDE. ~~de si hay jugadores que no se han de incluir en la lista.~~	9.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales informar del fallecimiento de cualquiera de sus miembros a la FIDE.
~~12.3 Cualquier jugador que se halle excluido de la lista de valoración por no poder ser miembro de ninguna federación nacional puede solicitar a la FIDE una dispensa especial que le permita ser incluido en la lista.~~	

B.01 CAMBIOS REGLAMENTO DE TÍTULOS	
ANTERIOR A 2022	**A PARTIR DE 2022**
0.2 La siguiente reglamentación solo puede ser modificada por la Asamblea General, siguiendo recomendaciones de la Comisión de Calificación. ~~0.2.1 Tales cambios podrán únicamente ser realizados cada cuatro años a partir del 2004 (excepto que la Comisión apruebe su modificación urgente).~~ ~~0.2.2 Tales modificaciones entrarán en vigor a partir del 1 de Julio del año siguiente a la decisión de la Asamblea General. En lo referente a torneos, se aplicarán en aquellos que comiencen en o después de dicha fecha.~~	0.2 La siguiente reglamentación solo puede ser modificada por la Asamblea General, siguiendo recomendaciones de la Comisión de Calificación. En el caso de los torneos, dichos cambios se aplicarán a los que comiencen a partir de la fecha en que entren en vigor los cambios
0.3 ~~Los títulos internacionales de la FIDE para el ajedrez estándar estarán avalados por la Comisión de Calificación, que es el organismo al que compete la decisión final. Estos títulos son:~~ ~~0.3.1 Títulos para ajedrez estándar (definido en 1.1.4), siendo el órgano competente la Comisión de Calificación de la FIDE:~~ Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro de la FIDE (FM), Maestro Candidato (CM), Gran Maestro Femenino (WGM), Maestro Internacional Femenino (WIM), Maestro FIDE Femenino (WFM), Maestro Candidato Femenino (WCM).	0.3 Los títulos de la FIDE para jugadores son administrados por la Comisión de Calificación, que es el organismo que ejerce la evaluación final. Los títulos son para ajedrez estándar sobre el tablero (como se define en las Leyes del Ajedrez) Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro FIDE (FM), Maestro Candidato (CM), Gran Maestro Femenino (WGM), Maestro Internacional Femenino (WIM), Maestro FIDE Femenino (WFM), Maestro Candidato Femenino (WCM).
0.4 Los títulos tendrán carácter vitalicio desde la fecha de reconocimiento. 0.4.1 El uso de títulos o valoraciones FIDE para desvirtuar los principios éticos del sistema de títulos o valoraciones puede suponer la revocación del título bajo recomendación de las Comisiones de Calificación y de Ética y ~~decisión de la Asamblea General.~~	0.4 Los títulos tendrán carácter vitalicio desde la fecha de reconocimiento. 0.4.1 El uso de títulos o valoraciones FIDE para desvirtuar los principios éticos del sistema de títulos o valoraciones puede suponer la revocación del título bajo recomendación de las Comisiones de Calificación y de Ética y decisión final por parte del Consejo de la FIDE
~~0.4.2 Un título es válido oficialmente a partir de la fecha en la que se reúnen todos los requisitos. Para que se confirme un título basado en una solicitud, habrá de ser publicado en la web de la FIDE y en otros~~	0.4.2 El título solo se tendrá en cuenta para los resultados de los oponentes en torneos que

~~documentos pertinentes de la FIDE durante al menos 60 días. Para títulos de registro automático, ver más abajo 0.5.~~ 0.4.~~3~~ El título solo se tendrá en cuenta para los resultados de los oponentes en torneos que comiencen después de su confirmación. (Excepción: ver 1.15)	comiencen después de su confirmación. (Excepción: ver 1.15)
	0.4.3 En lo que se refiere, a la edad de consecución del título, este se considera obtenido cuando se obtiene el último resultado, y cuando se consigue la valoración requerida, sea cual sea la última fecha de las dos.
0.4.5 Si tras la concesión de un título se descubre que el jugador contravino las Regulaciones ~~Anti-trampas~~ en uno o más torneos en los que se basaba la solicitud del título, este podrá ser retirado por la Comisión de Calificación. La federación del jugador podrá apelar esta decisión a la Junta Directiva de la FIDE en el plazo de 30 días después de haber sido informados por escrito	0.4.4 Si tras la concesión de un título se descubre que el jugador contravino la normativa de juego limpio en uno o más torneos en los que se basaba la solicitud del título, este podrá ser revocado por la Comisión de Calificación. La federación del jugador podrá apelar esta decisión al Consejo de la FIDE en el plazo de 30 días después de haber sido informados por escrito.
0.5 Definiciones En el texto siguiente se utilizan algunos términos específicos. La performance de valoración se basa en los resultados del jugador y la valoración media de sus rivales (ver 1.48). La performance de título ~~(por ejemplo, performance de GM)~~ es un resultado para ese título que otorga una performance de valoración tal y como se define en ~~1.48 y 1.49~~ contra la media mínima de los oponentes, ~~teniendo en cuenta el artículo 1.46. Por ejemplo, para una performance de GM, la valoración media de los rivales ≥ 2380, y performance ≥ 2600. Esto se podría conseguir, por ejemplo, con un resultado de 7 puntos en 9 partidas.~~ La performance de GM consiste en una performance ≥ 2600 contra rivales con una valoración media ≥ 2380. La performance de MI consiste en una performance ≥ 2450 contra rivales con una valoración media ≥ 2230.	0.5 Definiciones En el texto siguiente se utilizan algunos términos específicos. La performance de valoración se basa en los resultados del jugador y la valoración media de sus rivales (ver 1.46 a 1.48). La performance de título es un resultado para ese título que otorga una performance de valoración tal y como se define en 1.4.6 a 1.4.9 contra la media mínima de los oponentes para dicho título. La performance de GM consiste en una performance ≥ 2600 contra rivales con una valoración media ≥ 2380. La performance de MI consiste en una performance ≥ 2450 contra rivales con una valoración media ≥ 2230.

La performance de WGM consiste en una performance ≥ 2400 contra rivales con una valoración media ≥ 2180. La performance de WMI consiste en una performance ≥ 2250 contra rivales con una valoración media ≥ 2030. La norma de título es una performance de título que cumple los requisitos adicionales relativos a la mezcla de jugadores titulados y nacionalidades tal y como se describe en los artículos 1.42 a ~~1.47~~. Un título directo (título automático) es un título obtenido al lograr un puesto o resultado concreto en un torneo. ~~Por ejemplo, ganando, u obteniendo un resultado ≥ 50 % en un torneo.~~ Tales títulos se conceden automáticamente por la FIDE con la solicitud de la federación del jugador y la confirmación de la Comisión de Calificación.	La performance de WGM consiste en una performance ≥ 2400 contra rivales con una valoración media ≥ 2180. La performance de WMI consiste en una performance ≥ 2250 contra rivales con una valoración media ≥ 2030. La norma de título es una performance de título que cumple los requisitos adicionales relativos a la mezcla de jugadores titulados y nacionalidades tal y como se describe en los artículos 1.4.2 a 1.4.5. Un título directo (título automático) es un título obtenido al lograr un puesto o resultado concreto en un torneo. Tales títulos se conceden automáticamente por la FIDE con la solicitud de la federación del jugador y la confirmación de la Comisión de Calificación.
0.6.3 Los títulos también se conceden basándose en solicitudes con normas con un número suficiente de partidas. Estos títulos los concederá ~~la Asamblea General a recomendación de la Comisión de Calificación. La Junta Directiva o el Consejo Ejecutivo pueden otorgar los títulos únicamente en casos claros, después de consultar al Comité de Calificación (QC).~~	0.6.3 Los títulos también se conceden basándose en solicitudes con normas con un número suficiente de partidas. Estos títulos los concederá el Consejo de la FIDE por recomendación de la Comisión de Calificación.
1.1 Administración. 1.1.1 Las partidas se regirán por las Leyes del Ajedrez de la FIDE ~~y las Reglas de Torneos de la FIDE.~~ ~~No se considerarán válidos aquellos torneos en los que la composición se cambie (sin la aprobación de la Comisión de Calificación) durante el torneo o aquellos en los que los jugadores tengan condiciones diferentes en lo que se refiere a rondas y emparejamientos.~~ Salvo que cuenten con la aprobación previa del presidente de la Comisión de Calificación (QC), los torneos deben ser registrados con al menos 30 días de antelación en el servidor de la FIDE.	**1.1 Administración** 1.1.1 Las partidas se regirán por las Leyes del Ajedrez de la FIDE o las normas para las competiciones de Ajedrez Híbrido (parte III del Reglamento para el ajedrez en línea de la FIDE) Cualquier cambio en el formato del torneo después de que haya comenzado requiere la aprobación del presidente de la Comisión de Calificación. Los torneos en los que los jugadores tengan diferentes condiciones en cuanto a rondas y emparejamientos no son válidos. Salvo que cuenten con la aprobación previa del presidente de la Comisión de Calificación, los torneos deben ser registrados con al menos 30 días de antelación en el servidor de la FIDE.

1.1.3 No se podrán jugar más de 2 rondas diarias. ~~Con un incremento mínimo de 30 segundos por movimiento, el tiempo mínimo es de 90 minutos para toda la partida, para cada jugador, sin contar el incremento.~~ ~~El tiempo mínimo sin incremento para cada jugador es de 2 horas. A partir del 1 de julio de 2021, las partidas jugadas sin un incremento de al menos 30 segundos no serán válidas para títulos ni normas de títulos, excepto en el caso de jugadores discapacitados.~~ a En la solicitud del título de GM basado en normas, al menos una de ellas se habrá conseguido en un torneo con solo una ronda diaria en un mínimo de tres días. b En cualquier torneo válido para títulos tanto los controles de tiempo como los ajustes del reloj habrán de ser los mismos para todos los jugadores , , si se juega con incremento, todos los jugadores tendrán incremento; si se juega con demora, todos los jugadores tendrán demora; si no se especifica ni incremento ni demora, todos los jugadores jugarán sin incremento ni demora. No puede haber un uso mixto de los ajustes del reloj (incremento, demora, ninguno en absoluto).	1.1.3 No se podrán jugar más de 2 rondas diarias. Cada jugador debe tener al menos dos horas para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida tiene 60 movimientos. a En la solicitud del título de GM o WGM basado en normas, al menos una de ellas se habrá conseguido en un torneo con solo una ronda diaria en un mínimo de tres días. b En cualquier torneo válido para títulos tanto los controles de tiempo como los ajustes del reloj habrán de ser los mismos para todos los jugadores, excepto por lo definido en las Directrices III de las Leyes del Ajedrez, o en el caso de volver a emparejar si ha habido una incomparecencia, con el consentimiento de ambos jugadores. Si se juega con incremento, todos los jugadores tendrán incremento; si se juega con demora, todos los jugadores tendrán demora; si no se especifica ni incremento ni demora, todos los jugadores jugarán sin incremento ni demora. No puede haber un uso mixto de los ajustes del reloj (incremento, demora, ninguno en absoluto).
~~1.14 Se permiten ligas y campeonatos nacionales por equipos que se prolonguen por más de 90 días, pero no más de un año. Para torneos individuales el límite es de 90 días, aunque el presidente de la Comisión de Calificación podrá dar su aprobación previa a torneos más largos.~~	
1.1.~~5~~ En los torneos que se prolonguen más de ~~90~~ días se utilizarán los títulos y valoraciones de los rivales en vigor cuando se jugaron las partidas.	1.1.4 En los torneos que se prolonguen más de 30 días se utilizarán los títulos y valoraciones de los rivales en vigor cuando se jugaron las partidas.
1.1.6	1.1.5
1.1.7	1.1.6
1.2 Títulos conseguidos en Campeonatos Internacionales.	**1.2 Títulos conseguidos en Campeonatos Internacionales:**

1.2.1 Como se indica más adelante, un jugador puede lograr ~~a~~ un título en un torneo o ~~b~~ una norma para título. ~~Habrán de cumplirse~~ los requisitos especificados en 1.42, y 1.49,	1.2.1 Como se indica más adelante, un jugador puede lograr un título directamente en un torneo o una norma para título. No se aplicarán los requisitos especificados en 1.4.2 - 1.4.9.
1.2.2 La puntuación mínima para todos los títulos es del 35% . El resultado mostrado es el mínimo requerido.	1.2.2 La puntuación mínima para todos los títulos y normas es del 35%. El resultado mostrado es el mínimo requerido.
1.2.3 En los torneos de asociaciones continentales, subcontinentales u otras competiciones de Afiliados Internacionales de la FIDE, solo se podrá conseguir un título o resultado si participa en el torneo al menos un tercio o cinco de las federaciones miembro pertinentes. El número mínimo de participantes en el torneo es ~~ocho~~. Los Campeonatos Mundiales (incluyendo S20) de la IBCA, la ICSC y la IPCA están exentos del cumplimiento de esta regla. a Si se combinan varios grupos para formar otro mayor, al grupo resultante se le aplicarán los requisitos citados en 1.2.3 (al menos ~~8~~ participantes de al menos 5 federaciones). Los títulos se podrán conceder al mejor jugador o jugadores de los subgrupos siempre que el subgrupo tenga al menos ~~5~~ participantes de al menos 3 federaciones y el jugador obtenga un mínimo del 50%. ~~en un mínimo de 9 partidas.~~	1.2.3 En los torneos de asociaciones continentales, subcontinentales u otras competiciones de Afiliados Internacionales de la FIDE, solo se podrá conseguir un título o resultado si participa en el torneo al menos un tercio o cinco de las federaciones miembro pertinentes, lo que sea menor. El número mínimo de participantes en el torneo es diez. El número mínimo de rondas es de nueve. Los Campeonatos Mundiales (incluyendo Sub20) de la IBCA, la ICSC y la IPCA están exentos del cumplimiento de esta regla. a Si se combinan varios grupos para formar otro mayor, al grupo resultante se le aplicarán los requisitos citados en 1.2.3 (al menos 10 participantes de al menos 5 federaciones) se aplicarán a este grupo fusionado. Los títulos se podrán conceder al mejor jugador o jugadores de los subgrupos siempre que el subgrupo tenga al menos 6 participantes de al menos 3 federaciones y el jugador obtenga una puntuación mínima del 50% de las partidas jugadas del número total de rondas.
1.24 Términos usados en las tablas ~~1.24a y 1.24b:~~ Oro = primero tras desempate; 1º emp = 3 mejores jugadores tras desempate; norma = 9 partidas ~~(salvo que se especifique otra cosa);~~ Continental y Regional = Continental y un máximo de tres torneos regionales por continente, e incluye al Juvenil Árabe.	1.24 Términos usados en las tablas para títulos directos Oro = primero tras desempate; 1º = 3 mejores jugadores tras desempate; norma = 9 partidas Continental y Regional = Continental y un máximo de tres torneos regionales por continente, e incluye al Juvenil Árabe.

Cada continente puede designar un máximo de 3 torneos regionales de jóvenes o escolares para títulos directos. El Continente deberá informar a la Comisión de Calificación de la composición de estas regiones antes del comienzo de cada año. Subcontinentales = incluye Zonales, Subzonales, y árabe de adultos. Se aceptan Zonales y Subzonales solo si clasifican jugadores para la Copa del Mundo y el Campeonato del Mundo ~~Cada continente puede designar un máximo de 3 torneos regionales de jóvenes o escolares para títulos directos.~~ ~~El Continente deberá informar a la Comisión de Calificación de la composición de estas regiones antes del comienzo de cada año.~~	Como se indica anteriormente cada Continente puede designar un máximo de 3 torneos regionales de jóvenes o escolares para títulos directos. El Continente deberá informar a la Comisión de Calificación cualquier cambio en la composición de estas regiones antes del comienzo de cada año. Subcontinentales = incluye Zonales, Subzonales, y árabe de adultos. Se aceptan Zonales y Subzonales para títulos directos solo si clasifican jugadores para la Copa del Mundo y el Campeonato del Mundo
1.3 Los títulos se pueden conseguir alcanzando en algún momento la valoración publicada o provisional que se indica (ver 1.53a): un mínimo de 30 partidas valoradas: 1.31 Maestro FIDE (FM): ≥ 2300 1.32 Maestro Candidato (CM): ≥ 2200 1.33 Maestro FIDE Fem. (WFM): ≥ 2100 1.34 Maestro Candidato Fem. (WCM): ≥ 2000	**1.3** Los títulos se pueden conseguir alcanzando en algún momento una determinada valoración publicada o provisional (ver 1.53a): Para las valoraciones obtenidas después del 1 de julio de 2017, el jugador debe haber jugado un mínimo de 30 partidas valoradas: 1.31 Maestro FIDE (FM): ≥ 2300 1.32 Maestro Candidato (CM): ≥ 2200 1.33 Maestro FIDE Fem. (WFM): ≥ 2100 1.34 Maestro Candidato Fem. (WCM): ≥ 2000
1.4 Los títulos de GM, IM, WGM o WIM también se pueden obtener logrando normas en torneos ~~internacionales~~ valorados jugados de acuerdo con las siguientes reglas: 1.4.1 Número de partidas. b Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 7 rondas. Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 8 o 9 rondas.	**1.4** Los títulos de GM, IM, WGM o WIM también se pueden obtener logrando normas en torneos valorados para FIDE jugados de acuerdo con las siguientes reglas: 1.4.1 Número de partidas. b Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos o de Clubs disputado a 7 rondas. Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos o de Clubs disputado a 8 o 9 rondas.

Solamente se requieren 8 partidas en una Copa del Mundo o Campeonato Mundial Femenino, campeonatos en los que una norma de 8 partidas cuenta como si fuera de 9. c En un torneo de 9 rondas, si un jugador tiene solo 8 partidas por incomparecencia o descanso, pero se ha enfrentado a los rivales precisos y en esas 8 partidas consigue un resultado para título, le contará como una norma de ~~8~~ rondas. un jugador que haya conseguido un resultado de título antes de la última ronda puede ignorar todas las partidas jugadas después, siempre que: (1) cuente con la combinación precisa de oponentes, (2) esto le deje con el número mínimo de partidas especificado en 1.41, f Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya ganado, siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario. Sin embargo, se enviará el cuadro completo del torneo. ~~En el caso de un torneo con emparejamientos predeterminados, se habrán de cumplir todos los requisitos, aparte de la puntuación, en todo el torneo completo.~~	Solamente se requieren 8 partidas en una Copa del Mundo o Campeonato Mundial Femenino, campeonatos en los que una norma de 8 partidas cuenta como si fuera de 9. c En un torneo de 9 rondas, si un jugador tiene solo 8 partidas por incomparecencia o descanso, pero se ha enfrentado a los rivales precisos y en esas 8 partidas consigue un resultado para título, le contará como una norma de 9 rondas. Solo se aceptará una norma de este tipo en cualquier solicitud de título. e En los torneos con emparejamientos predeterminados, una norma debe basarse en todas las rondas programadas. En otros torneos, un jugador que haya conseguido un resultado de título antes de la última ronda puede ignorar todas las partidas jugadas después, siempre que: (1) cuente con la combinación precisa de oponentes, (2) esto le deje con el número mínimo de partidas especificado en 1.41, f Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya ganado, siempre y cuando se ha enfrentado a la combinación de jugadores necesaria, y siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario. Sin embargo, se enviará el cuadro completo del torneo.
1.42 No se incluye lo siguiente: ~~1.42b Las partidas disputadas contra ordenadores.~~ ~~d~~ Las partidas decididas por incomparecencia, sanción o de manera diferente al juego sobre el tablero. ~~Otras partidas ya comenzadas que se resuelven por sanción por cualquier razón~~ deben ser incluidas.	1.4.2 No se incluye lo siguiente: c Las partidas decididas por incomparecencia, sanción o de manera diferente al juego sobre el tablero. Otras partidas, una vez iniciadas deben ser incluidas. Si en la última ronda el oponente no se presenta, la norma seguirá siendo válida si el jugador

Si en la última ronda el oponente no se presenta, la norma seguirá siendo válida si el jugador necesita jugar para sumar el número requerido de partidas, pero puede permitirse perder. ~~1.42e Un jugador que haya conseguido un resultado de título antes de la última ronda puede ignorar todas las partidas jugadas después, siempre que:~~ ~~(a) cuente con la combinación precisa de oponentes,~~ ~~(b) esto le deje con el número mínimo de partidas especificado en 1.41,~~ ~~(c) en el caso de un torneo con emparejamientos predeterminados, se habrán de cumplir todos los requisitos, aparte de la puntuación, en todo el torneo completo.~~ ~~(d) en un torneo round-robin a doble vuelta, las partidas que sirvan para la norma deben incluir los oponentes suficientes para que sea válida para todo el torneo.~~ ~~1.42f Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya ganado, siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario. Sin embargo, se enviará el cuadro completo del torneo. En el caso de un torneo con emparejamientos predeterminados, se habrán de cumplir todos los requisitos, aparte de la puntuación, en todo el torneo completo.~~	necesita jugar para sumar el número requerido de partidas, pero puede permitirse perder.
	e Los siguientes formatos se pueden utilizar en los torneos de títulos, ya sea para individuos o equipos. Suizos Round Robin Doble Round Robin Scheveningen Schiller Knockout Otros formatos requieren la aprobación previa del presidente de QC.
1.43 Federaciones de los oponentes. Deben estar incluidas, al menos, dos federaciones diferentes a la del jugador candidato, excepto lo	1.4.3 Federaciones de los oponentes. Deben estar incluidas, al menos, dos federaciones diferentes a la del jugador

indicado en 1.4.3a-1.4.3~~e.~~ Sin embargo, se aplicará 1.4.3~~f~~. ~~1.43d Se podrán incluir torneos de otro tipo solo con la aprobación previa del presidente de la Comisión de Calificación.~~ ~~1.43.e~~ Torneos por Sistema Suizo en los cuales los participantes incluyen en cada ronda al menos 20 jugadores con valoración FIDE de diferente federación a la anfitriona, pero de, al menos, 3 federaciones y de los cuales 10 como mínimo deben poseer los títulos de GM, IM, WGM o WIM. En otro caso, se aplica 1.44. ~~1.43.f~~ Al menos una de las normas deberá cumplir los requisitos normales de oponentes extranjeros. (Ver 1.4.3 y 1.4.4).	candidato, excepto lo indicado en 1.4.3a-1.4.3d. Sin embargo, se aplicará 1.4.3e. d Torneos por Sistema Suizo en los cuales los participantes incluyen en cada ronda al menos 20 jugadores con valoración FIDE de diferente federación a la anfitriona, pero de, al menos, 3 federaciones y de los cuales 10 como mínimo deben poseer los títulos de GM, IM, WGM o WIM. Para este propósito, los jugadores serán tenidos en cuenta solo si faltan como máximo una ronda (excluyendo los byes asignados por emparejamiento). En otro caso, se aplica 1.4.4. e Al menos una de las normas deberá cumplir los requisitos normales de oponentes extranjeros. (Ver 1.4.3 y 1.4.4).
1.4.6 Valoración de los oponentes 1.46d Los oponentes no valorados no cubiertos por ~~1.46c~~ serán considerados valorados con 1000. ~~Para el número mínimo de rivales valorados, ver tabla de 1.72. También se puede calcular de modo que el número máximo de oponentes no valorados sea el 20% de (número de oponentes + 1).~~	**1.4.6 Valoración de los oponentes** 1.46d Los oponentes no valorados no cubiertos por 1.46b serán considerados valorados con 1000.
1.48 Performance de Valoración (Rp). Cálculo de la performance (Rp): Rp = Ra + dp ~~(ver tabla siguiente)~~ ~~Ra = valoración de los oponentes + diferencia de valoración "dp" de la tabla 8.1a de B.02 (conversión de diferencias de porcentaje "p" en diferencias de valoración "dp").~~	1.48 Performance de Valoración (Rp). Cálculo de la performance (Rp): Rp = Ra + dp Ra = Media de valoración de los oponentes (ver 1.4.7) dp = diferencia de valoración de la tabla de 1.4.9.
	b La puntuación mínima es del 35% para todas las normas
1.5 Requisitos para la concesión del título habiendo complido las normas 1.5.1 ~~Dos o más~~ normas en torneos cubriendo al menos 27 partidas. ~~Si hay una norma de 8 partidas, entonces serán suficientes 26 partidas.~~	

1.53a Tal valoración no necesita haber sido publicada. Puede ser conseguida en medio de un periodo de valoración, incluso en medio de un torneo. El jugador puede en ese caso descartar los resultados siguientes para la solicitud del título. No obstante, la obligación de probarlo corresponde a la federación del solicitante. ~~Es recomendable que los jugadores reciban un certificado del árbitro principal indicando la consecución de la valoración correspondiente durante un torneo. Tal certificado debería incluir las fechas en las que se ha jugado cada partida.~~ Las solicitudes para títulos basadas en valoraciones no publicadas serán aceptadas por la FIDE solamente de acuerdo con el Administrador del Sistema de Valoración y la Comisión de Calificación. Las valoraciones del medio de un periodo solo serán confirmadas después de que se hayan recibido y valorado por la FIDE todos los torneos de ese periodo.	
	1.5.6 Cualquier solicitud de título que contenga una norma lograda después del 30/06/2022 debe incluir al menos una norma de un torneo suizo individual que contenga al menos cuarenta participantes cuya valoración promedio sea de al menos 2000. Para este propósito, los jugadores serán contabilizados solo si han faltado como máximo una ronda (excluyendo los byes asignados por emparejamiento).
1.6 Resumen de requisitos para Torneos para Títulos. En caso de discrepancia prevalecerán las reglas expresadas más arriba.	

Nº de partidas diarias	No más de dos	1.1.3
Ritmo de juego	Requisitos mínimos	1.1.3
Periodo para el torneo completo	90 días con excepciones	1.1.4
Supervisión competición	Árbitro Internacional o Árbitro Fide	1.1.6
Nº de partidas	Mínimo 9 (7 en mundial/continental por equipos con 7-9 rondas)	1.41.a-d
Tipo de torneo	~~No valen encuentros individuales~~	1.1
~~Partidas no incluidas~~	~~--Contra ordenadores--Adjudicadas--Incomparecencia antes del comienzo de la partida--Contra oponentes que no pertenecen a una federación de la Fide~~	~~1.42~~
~~Nº de partidas diarias~~	~~No más de dos~~	~~1.13~~
~~Ritmo de juego~~	~~Requisitos mínimos~~	~~1.13~~
~~Periodo para el torneo completo~~	~~90 días con excepciones~~	~~1.14~~
~~Supervisión competición~~	~~Árbitro Internacional o Árbitro Fide~~	~~16~~
~~Nº de partidas~~	~~Mínimo 9~~ ~~(7 en mundial/continental por equipos con 7-9 rondas)~~	~~1.41.a-d~~

Nº de partidas diarias	No más de dos	1.1.3
Ritmo de juego	Requisitos mínimos	1.1.3
Periodo para el torneo completo	90 días con excepciones	1.1.4
Supervisión competición	Árbitro Internacional o Árbitro Fide	1.15
Nº de partidas	Mínimo 9 (7 en mundial/continental por equipos con 7-9 rondas)	1.41.a-d
Tipo de torneo		1.42.e

1.6.1 Para los números siguientes, ver fórmula de cálculo de títulos en 1.45

Número de GMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 GMs	1.4.5.b
Número de IMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 IMs	1.4.5.c
Número de WGMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WGMs	1.4.5.d
Número de WIMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WIMs	1.4.5.e
Performance mínima	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.4.8
Valoración media mínima de los rivales	2380 para GM, 2230 para IM, 2180 para WGM, 2030 para WIM	~~1.7~~
Puntuación mínima	35%	~~1.7~~

1.7 Resumen de los requisitos de los oponentes.

~~1.71~~ Determinación de la validez de un resultado para norma según la valoración media de los oponentes. Las tablas de ~~1.72~~ muestran un rango de torneos de hasta 19 rondas. Las normas conseguidas en un torneo de más de 13 rondas cuentan solo como 13 rondas.

Número de GMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 GMs	1.4.5.b
Número de IMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 IMs	1.4.5.c
Número de WGMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WGMs	1.4.5.d
Número de WIMs para MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WIMs	1.4.5.e
Performance mínima	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.4.8
Valoración media mínima de los rivales	2380 para GM, 2230 para IM, 2180 para WGM, 2030 para WIM	1.4.8.a
Puntuación mínima	35% 1.48.b	1.2.2

1.7 Resumen de los requisitos de los oponentes.

Determinación de la validez de un resultado para norma según la valoración media de los oponentes. Las tablas del anexo muestran un rango de torneos de hasta 19 rondas. Las normas conseguidas en un torneo de más de 13 rondas cuentan solo como 13 rondas.

~~1.72 Tablas:~~ ~~Tener en cuenta para la líneas "Diferentes MO" (según el artículo 1.45 anterior): Columna IM: los oponentes pueden ser GM o IM~~ ~~Columna WGM: los oponentes pueden ser GM, IM o WGM~~ ~~Columna WIM: los oponentes pueden ser GM, IM, WGM o WIM~~	
1.8 Certificados de torneos para títulos. El árbitro principal debe preparar ~~por cuadriplicado~~ certificado de los resultados de títulos conseguidos. ~~Estas copias deben ser entregadas al jugador, a la federación del jugador, a la federación organizadora y a la FIDE. Es recomendable que el jugador solicite al árbitro principal el certificado antes de abandonar el torneo.~~ ~~El árbitro principal es responsable de que ese archivo TRF se remita a la FIDE.~~	**1.8 Certificados de torneos para títulos.** El árbitro principal debe preparar y firmar un certificado de los resultados de títulos conseguidos y enviarlo al Oficial de valoración de la Federación Organizadora. El Oficial de valoración o el Presidente, después de comprobar que toda la información del certificado es correcta deberá confirmar el certificado en nombre de la Federación Organizadora y enviar copias completamente firmadas a la Federación del jugador, a la Oficina de la FIDE y al Árbitro principal.
1.9 Remisión de informes de torneos para títulos. Estos torneos deberán ser registrados de acuerdo como en ~~1.11~~.	**1.9 Remisión de informes de torneos para títulos.** Estos torneos deberán ser registrados de acuerdo como en 0.2.
	1.9.1 Los informes deben incluir un archivo PGN que contenga: • para los torneos suizos y por equipos, al menos aquellas partidas jugadas por jugadores que lograron normas de título, • para otros torneos, todas las partidas.
~~1.91 El final del torneo es la fecha de la última ronda y la fecha de envío y el fin del plazo para remitir el torneo se calculará a partir de esa fecha.~~	

~~1.92 El árbitro principal de un torneo registrado por la FIDE deberá enviar el informe, dentro de los 7 días siguientes a su finalización, al Oficial de Valoración de la federación en la que tuvo lugar el torneo. El Oficial de Valoración se encargará de cargar en el servidor de la FIDE el informe del torneo (archivo TRF) no más tarde de 30 días después del final del torneo.~~ ~~1.93 Los informes incluirán una base de datos de por lo menos las partidas jugadas por los jugadores que lograron resultados de títulos.~~	
1.10 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores 1.10.~~a~~ Registro de títulos directos El árbitro principal envía ~~los resultados~~ a la oficina de la FIDE. ~~La oficina de la FIDE, junto al presidente de la CC, crea una lista de títulos posibles e informa a las federaciones implicadas. Si la federación acuerda solicitar el título, este es concedido.~~	**1.10 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores** 1.10.1 Registro de títulos directos El árbitro principal envía un informe a la oficina de la FIDE que contiene una lista de los títulos obtenidos directamente. Estos incluyen títulos condicionados a valoración. Después de revisarlo la Comisión de Calificación la oficina de la FIDE informa a las federaciones involucradas.
	1.10.2 Registro de títulos por valoración El oficial de valoración de la federación del jugador envía una solicitud a la Oficina de la FIDE, quien confirma si se puede otorgar o no el título.
1.10.~~b~~ Títulos por solicitud La solicitud debe ser remitida y firmada por la federación del jugador. ~~Si la federación del jugador rechaza realizar la solicitud, este puede apelar a la FIDE directamente y hacer él la solicitud (y el pago).~~ Todos los certificados deben estar firmados por el árbitro principal del torneo y por la federación ~~del jugador~~. ~~la federación responsable del evento~~.	1.10.3 Títulos por solicitud La solicitud debe ser remitida y firmada por el oficial de valoración o el presidente de la federación del jugador. Todos los certificados deben estar firmados por el árbitro principal del torneo y por el oficial de valoración o el presidente de la federación responsable del torneo.
	1.10.4 Si la federación del jugador rechaza realizar la solicitud, este puede apelar a la FIDE directamente y hacer él la solicitud (y el pago)
2. Procedimiento de solicitud de títulos ~~de jugadores~~. ~~Los formatos de solicitud se incluyen anexo al presente Reglamento. Son los siguientes:~~	**2. Los formularios de solicitud de títulos se adjuntan como anexo.**

~~Formularios de Norma~~ ~~IT1 - Certificado de resultado para título~~ ~~IT3 - Certificado de informe de torneo~~ ~~Formularios de solicitud~~ ~~IT2 - Formulario de solicitud de título~~	
2.1 Las solicitudes de estos títulos deben ser preparadas en estos formatos y toda la información necesaria remitida junto con la solicitud: GM; IM; WGM; WIM, IT2 e IT1, ~~cada uno con el cuadro del torneo.~~ 2.3 ~~Hay un plazo de 30 días para que las solicitudes sean examinadas convenientemente.~~. Se cargarán con una tasa adicional del 50 % aquellas solicitudes que hayan de ser examinadas en menos tiempo. ~~Excepción: el recargo podrá ser ignorado si la última norma se consigue tan tarde que haga imposible cumplir el plazo. Aquellas solicitudes que lleguen durante la Asamblea de la FIDE serán cargadas con un pago adicional del 100 %. Sin excepción~~	2.1 Las solicitudes de estos títulos deben ser preparadas en estos formularios y toda la información necesaria remitida junto con la solicitud: GM; IM; WGM; WIM, IT2 e IT1. 2.3 Las solicitudes de título deben presentarse al menos 30 días antes de la reunión en la que se estudiarán. Se cargarán con una tasa adicional del 50 % aquellas solicitudes que hayan de ser examinadas en menos tiempo.
2.4 Se colocarán todas las solicitudes, con todos los detalles, en la página web de la FIDE durante un mínimo de ~~60~~ días antes de su resolución. Esto se hará así para que se pueda presentar cualquier objeción.	2.4 Se publicarán todas las solicitudes, con todos los detalles, en la página web de la FIDE durante un mínimo de 30 días antes de su resolución definitiva. Esto se hará así para que se pueda presentar cualquier objeción.
3 Lista de formularios de solicitudes. 1. Certificado de resultado de título IT1. 2. Solicitud de título IT2. ~~3. Informe de torneo IT3.~~	
	En caso de discrepancia, prevalecerá la normativa expuesta anteriormente.

CAMBIOS EN EL MANUAL

VERSIÓN 2018-1 (Enero 2018)

En negrita y cursiva los últimos cambios

E.1 Leyes del ajedrez 2018 con comentarios
- *Tabla de cambios en las Leyes 2017-2018*

C.04.3 Sistema suizo holandés con comentarios
- *Ejemplos prácticos de sistema suizo*

B.06 Reglamento de árbitros.
B.02 Cambios en Valoración.

Versión 2018-2 (Mayo 2018)

C.04.3 Desarrollo del sistema suizo

Versión 2019-1

C.05 Reglas de torneos
C.02 Equipamientos Fide
B.06 Reglamento de Árbitros, (art. 2.1.2.2)
A.09 Nuevas directrices anti trampas, cambiados unos artículos por otros de la ACC
Directrices para organizadores

Versión 2019-2

B.06 Reglamento de árbitros

Versión 2021-v1

E.01 Leyes del Ajedrez
B.06 Anexo 6 Directrices Anti trampas
Tipos de torneos
B.02 Reglamento de valoración
B.02 Reglamento valoración Rápido y blitz
B.01 Reglamento de títulos
C.02 Equipamiento, ritmos y desempates
C.05 Reglamento de Competiciones
B.06 Reglamento de Árbitros
A.09 Directrices anti-Trampas
Tablas KRAUSE (TRF)
E.04 Regulaciones Torneos En línea

Versión 2021-v2

E.01 Leyes del ajedrez -Comentarios-
Notas del profesor Ken Regan sobre la aplicación de la evidencia estadística
E.04 Ajedrez En línea -Comentarios-
Ejemplo de preguntas de examen para árbitros de la Fide

Versión 2021-v3 (Junio 2021)

Formularios IA1, IA2 y IA3	**NUEVOS FORMATOS**
Formulario FA1 y FA2	**NUEVOS FORMATOS**
Formulario APR	**NUEVO FORMATO**

B.06.1	**Regulaciones Títulos de Árbitros (antiguo B.06)**	**NUEVA REDACCIÓN**
B.06.2	**Reglamento para la formación de Árbitros (antiguo anexo I y anexo Ia)**	**NUEVA REDACCIÓN**
B.06.3	**Reglamento para la clasificación de Árbitros (antiguo anexo II)**	**NUEVA REDACCIÓN**

Versión 2022-v1 (Febrero 2022)

Comentarios en :

Terminos Leyes	pág.	53, 54
Valoración Estandar	pág.	127, 131
Valoración Rápido y Relámpago	pág.	133
Títulos	pág.	142, 145
Árbitros	pág.	205

Reglamentos modificados:

Emparejamiento Schiller	pág.	75
B.02 Rating Ajedrez Estandar	pág.	125-131
B.02 Rating Ajedrez Rápido y Relámpago	pág.	132-138
B.01 Reglamento de Títulos	pág.	139-150
Tabla de diferencias del B.02 de ajedrez estandar	pág.	486-497
Tabla de diferencias del B.02 de Ajedrez Rápido y Relámpago	pág.	497-508
Tabla de diferencias del B.01 del Reglamento de Títulos	pág.	509-523

B.06.01	**Reglamento de títulos de árbitros de la Fide**	pág.	205-212
B.06.02	**Reglamento para la formación de árbitros**	pág.	213-225
B.06.03	**Reglamento para la clasificación de árbitros**	pág.	226-232
B.06.04	**Regulaciones para los árbitros en eventos de la Fide**	pág.	233-238
A.08	**Código Ético y Disciplinario**	pág.	355-403

Formularios de solicitud nuevos :

IA1	**Formulario de informe de norma de IA**	pág.	294
IA2	**Formulario de solicitude de título de IA**	pág.	294
IA3	**Formulario de cambio de categoría de árbitro**	pág	295
FA1	**Formulario de informe de norma de AF**	pág.	296
FA2	**Formulario de solicitud de título de AF**	pág.	297
APR	**Formulario de Informe de norma de professor de l Fide**	pág.	298