

## C.05 Reglas de Torneos FIDE

Aprobadas por la Asamblea General de 1986, PB 2007.

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

### Prefacio

El torneo se jugará según las Leyes de Ajedrez de la FIDE (E.I.01A). Las Reglas de Torneos FIDE se usarán junto con las Leyes del Ajedrez. Son aplicables a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Dichas reglas también se aplican 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 regulaciones 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.

### 1. Ámbito

1.1. Cuando en un torneo se dé un problema no cubierto por las bases del mismo, se debe aceptar acepten las presentes reglas como definitivas.

1.2. Estas reglas se aplican a las siguientes categorías de competición.

N1: Eventos FIDE oficiales definidos por la Comisión de Eventos de la FIDE (D.IV.01.1) o Campeonato del Mundo de la FIDE y la Comisión de Olimpiadas (DI, D.II)

N2: Competiciones donde se pueden obtener títulos y normas FIDE

N3: Competiciones evaluadas por la FIDE

N4: El resto de competiciones

En las reglas que se aplican únicamente a determinados tipos de competición se ha indicado el nivel de competición correspondiente. En caso contrario, la regla se aplicará a todos los niveles de competición.

1.3. Estas normas de competición pueden contener normas de funcionamiento de otras Comisiones de la FIDE, que se enumeran en el *Handbook* de la FIDE. Siempre que sea posible, se indicarán las referencias a estas regulaciones externas.

### 2. El Organizador Principal (CO)

La federación responsable de la organización de una competición puede encargar la organización técnica a un Organizador. Éste, de acuerdo con la federación y tras consultarlo con la FIDE cuando corresponda, designará un Comité Organizador responsable de todas las cuestiones económicas, técnicas y organizativas.

Las siguientes reglas pueden afectar al papel del Organizador Principal. Tanto él como el Árbitro Principal (ver 4) deben colaborar estrechamente para asegurar el desarrollo fluido de la competición.

### 3. El Árbitro Principal (CA)

- 3.1 Los deberes del CA se especifican en las *Leyes del Ajedrez*, en las reglamentaciones del torneo y en otras reglas de la FIDE. Durante el torneo también habrá de encargarse de la documentación de cada ronda, de vigilar el desarrollo apropiado de la competición, de asegurar el orden en la sala de juego y el confort de los jugadores durante la partida y de supervisar el trabajo del personal técnico del torneo.
- 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, iluminación, temperatura, ventilación, ruido, etc.;
  - (3) asegurar, a través del organizador, todo el equipo necesario y cerciorarse de que se cuenta con un número suficiente de ayudantes y personal auxiliar. También se asegurará 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 Tras la finalización del torneo, enviará el pertinente informe.

### 4 Disposición de la sala de juego

Referido al Reglamento de la Comisión Técnica

### 5 Equipamiento ajedrecístico

Referido al Reglamento de la Comisión Técnica

### 6. Las partidas

- 6.1 Todas las partidas se jugarán en el área de juego a las horas especificadas de antemano por los organizadores, salvo que el Árbitro Principal decida otra cosa (en consulta con el CO).
- 6.2. 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.
- 6.3. Los relojes mecánicos se ajustarán de tal modo que cada esfera registre las seis en punto en el primer control de tiempo.
- 6.4 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 reloj de cuenta atrás 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 y con 1 minuto de antelación.
- 6.5 Al finalizar la partida y después de haber firmado las planillas el árbitro o los jugadores colocarán el/los rey/reyes en el centro del tablero para indicar el resultado y luego colocarán las piezas. Para una victoria de las piezas blancas, los reyes se colocará en e4 y d5 (los

cuadrados del centro blancos); para una victoria de las piezas negras, los reyes se colocará en d4 y e5 (los cuadrados del centro negros); en el caso de empate los reyes se pondrán en d4 y d5 o en e4 y e5.

Pero si se utilizan tableros electrónicos, se hará un movimiento ilegal, antes de colocar los reyes en el centro

- 6.6 Cuando sea evidente que el resultado de la partida ha sido pre-acordado (E.1.01A.11.1), el Árbitro Principal impondrá las sanciones pertinentes (E.1.01A.12).
- 6.7 El árbitro debería disponer de un glosario de términos comunes relevantes en varios idiomas.

## 7 Emparejamientos

- 7.1 La responsabilidad por el sorteo y los emparejamientos reales, recae en el CA.
- 7.2 El sorteo para la primera ronda de una competición por *round robin* será dispuesto por el organizador de modo que esté abierto a jugadores-
- 7.3. En L1, L2, torneos round robin y preferiblemente torneos suizos, las bases y el sorteo tendrá lugar al menos doce horas (una noche) antes del comienzo de la primera ronda. 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 Árbitro Principal. Una vez realizado el sorteo, los emparejamientos de la primera ronda se harán públicos tan pronto como sea posible.
- 7.4. 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 Árbitro Principal y tras consultarlo con todos los jugadores directamente involucrados, pero siempre que minimicen los cambios en los emparejamientos ya publicados.
- 7.5 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.
- 7.6 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, ello habrá de ser comunicado a los jugadores tan pronto como sea posible, pero nunca después del comienzo de la primera ronda.
- 7.7 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 nueve y veinticuatro jugadores.
- 7.8 Los emparejamientos de un torneo por sistema suizo utilizarán el sistema y programa informático previamente anunciados. (C.04)

## 8 Partidas no jugadas

**"Jugador" en 8.1 - 8.3.3. incluye "equipo" cuando proceda**

- 8.1 Aquel jugador que pierda una partida por incomparecencia debida a razones no válidas será expulsado tras una partida a no ser que el CA decida otra cosa.
- 8.2 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.

### 8.3 Suizos

- (1) Si un jugador se retira, los resultados de mantiene 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 emparejador y al CA **antes** de que se realicen los emparejamientos de esa ronda.
- (3) En torneos L2, L3 y L4: Si, después de que haya comenzado una ronda, dos jugadores no tienen rival, 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 y L4, la reglamentación podría permitir al jugador coger un bye de medio punto en una determinada ronda. Esto es únicamente posible si se ha avisado al árbitro y éste ha aceptado.

Este permiso no estaría garantizado a un jugador que tiene condiciones, o que no ha abonado cuota de inscripción en el torneo. No está permitido en la última ronda de un torneo.

## 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 retirarse.
- 9.2 Todos los participantes se vestirán de forma apropiada.
- 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 árbitro, por su escasa deportividad. (E.I.10A.12.9)

- 9.4 Un jugador no puede comentar su partida mientras ésta se esté jugando, excepto lo permitido por las leyes del ajedrez.
- 9.5 En una competición por equipos un jugador no debe permanecer en pie detrás de un jugador del equipo contrario durante la partida.
- 9.6 Todas las reclamaciones referidas a la conducta de los jugadores o capitanes habrán de ser hechas al árbitro. No se permite a un jugador reclamar directamente a su oponente. (E.I.01A.11.5)

## 10. Penalizaciones y 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 de las bases de la competición*. 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. Se recomienda que esté formado por un presidente, al menos dos miembros titulares y dos reservas. Sería preferible que no haya dos miembros procedentes de la misma federación si se trata de un torneo internacional. Ningún árbitro, administrador o jugador involucrado en una disputa formará parte del Comité que la juzgue. Tal comité tendrá un número impar de miembros con derecho a voto. Los miembros del Comité de Apelación no deberían ser 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 define 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 el dinero en el caso de que la reclamación prospere. También se podrá devolver la fianza aunque la reclamación no prospere si ésta resulta razonable a ojos del Comité.

## 11. TV, filmaciones y fotografías

- 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 silenciosamente 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 sin flash durante el resto de la ronda en el área de juego

## 12 La labor del capitán en un torneo por equipos

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

- 12.1 Dependiendo de las bases de la competición específica, 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, comunicar a sus jugadores su emparejamiento, firmar el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas.
- 12.2 Al capitán del equipo se le permite salir o volver a entrar en la sala de juego sólo con el permiso del árbitro.
- 12.3 El capitán del equipo no puede permanecer en pie detrás del equipo contrario durante las partidas.
- 12.4 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 hablarán en un lenguaje que el árbitro pueda entender. El mismo procedimiento se hará si el jugador habla con su capitán.
- 12.5 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 cualquier otra forma. No debe hablar sobre ninguna posición de ninguna partida durante el juego
- 12.6 El Capitán del equipo podrá delegar sus funciones en otra persona, previo informe por escrito al CA.

## 13. Invitación, registro y funciones

- 13.1 Las invitaciones para una competición de la FIDE habrán de ser enviadas tan pronto como sea posible.
- 13.2 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.
- 13.3 La invitación debe ser tan completa como sea posible, en la primera oportunidad, declarando claramente las condiciones previstas y dando todo 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. La reglamentación de la FIDE.

3. El hotel u hoteles en los que se alojarán los jugadores (incluyendo e-mail y números de fax y teléfono).
4. El programa del torneo con fechas, hora y lugar de: llegada, ceremonia de apertura, 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. Los sistemas de emparejamiento y desempates que se utilizarán en el torneo.
7. El tiempo predeterminado (que para los torneos organizados por la FIDE será el inicio de la ronda).
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. Para las competiciones que se juegan sin incremento si se aplica el apéndice G
11. Las condiciones económicas: gastos de viaje; alojamiento, duración para la que se proveerá desplazamiento y alojamiento, o el coste de tal alojamiento, incluyendo las personas que acompañan al jugador; condiciones relativas a la manutención; dinero fijo, dinero de bolsillo, cuota de inscripción, detalles completos sobre el fondo de premios, incluyendo los premios especiales, el dinero "puntual", la divisa concreta en la que se abonarán las cantidades económicas; condiciones fiscales; visados y cómo conseguirlos.
12. Si el torneo será válido para elo o no.
13. Los medios para llegar al local de juego y las disposiciones de transporte.
14. El número estimado de participantes, los nombres de los jugadores invitados y del Árbitro Principal.
15. El sitio web del torneo y detalles de contacto con los organizadores, incluyendo el nombre del Organizador.
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. La forma de vestir, 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 la llegada.

23. En su respuesta, el Jugador deberá comunicar la pre-existencia 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.
- 
- 13.4 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.
  - 13.5 El CO garantizará tratamiento médico y medicinas para todos los participantes, acompañantes, árbitros y oficiales de una competición de la FIDE 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 doctor oficial para la competición.
  - 13.6 Se seguirá el mismo protocolo que en 13.3-5 para las competiciones L2, L3, L4, modificadas si corresponde.

#### 14 Designaciones

- 14.1 (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. No obstante, si el Campeonato Continental es un evento de clasificación para el campeonato mundial, la candidatura del CA debe ser acordado con la FIDE.
- (b) El CA deberá tener el título de Arbitro Internacional categoría "A" o "B" (B.06) y deberá tener la suficiente experiencia en Competiciones de la FIDE, idiomas Oficiales de la FIDE y reglamentos de la FIDE de relevancia. La FIDE y/o el Comité Organizador nombrará el resto de los árbitros y demás personal.



**Anexo 1: Tablas Berger para torneos por Round Robin**

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

**3 o 4 jugadores:**

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

**5 o 6 jugadores:**

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

**7 o 8 jugadores:**

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

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

**9 o 10 jugadores:**

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

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

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

**11 o 12 jugadores:**

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

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

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

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

**13 o 14 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

**15 o 16 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

## Anexo 2: Tablas Varma

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

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.
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.
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.
4. Los jugadores del siguiente grupo sortearán sus números por el mismo procedimiento hasta que todos los participantes cuenten con un número.
5. Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para torneos de diez a veinticuatro jugadores:

9-10 jugadores: A (3, 4, 8); B (5, 7, 9); C (1, 6); D (2, 10).

11-12 jugadores: A (4,5,9,10); B (1, 2, 7); C (6, 8, 12); D (3, 11).

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

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

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

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

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

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

### Anexo 3: Reglas de desempates.

#### Elección del sistema de desempate

La elección del sistema de desempates de un torneo se hará de antemano y se dará a conocer antes del inicio del torneo. Si todos los desempates fallan, se resolverá por sorteo. El play-off es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado. Por ejemplo, puede que no haya tiempo suficiente.

#### 1. Partida(s) de desempate.

- a. Se debe reservar el tiempo adecuado para que se alcance un desenlace.
- b. El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben ser estipulados antes del comienzo del torneo.
- c. Las reglas deben cubrir todas las eventualidades.
- d. Se recomienda que las partidas de desempate se utilicen sólo para el primer puesto, el campeón o las plazas clasificatorias.
- e. Cuando otras plazas se decidan también durante el empate, a cada jugador se le asignará su puntuación de acuerdo con su resultado en el desempate. Por ejemplo. Tres jugadores empatan. Gana el número 1, el número 2 queda segundo y tercero el 3. El número 2 recibe el segundo premio.
- f. Si dos jugadores siguen empatados después de haberse decidido ya el primer puesto, se repartirán cualquier premio monetario al que tuvieran derecho. Por ejemplo, empatan cuatro jugadores. Se juega una eliminatoria. Los jugadores 3 y 4 eliminados en las semifinales se reparten equitativamente los premios 3º y 4º.
- g. Cuando se cuente con tiempo limitado antes de la ceremonia de clausura, se podrán comenzar antes las partidas de la última ronda de los jugadores potencialmente involucrados en el empate que las de los demás.
- h. En el caso de que se jueguen partidas de desempate, éstas habrán de dar comienzo al menos 30 minutos después de la finalización de la última partida jugada por alguno de los jugadores que han de disputar el desempate. Cuando se juegue en distintas fases, deberá haber un descanso entre ellas de al menos 10 minutos.
- i. Cada partida será vigilada por un árbitro. Si hay una disputa, será remitida al Árbitro Principal, cuya decisión será inapelable.
- j. Los colores se determinarán por sorteo en todos los casos señalados más abajo.
- k. Lo siguiente es un ejemplo de cuando el tiempo disponible para las partidas de desempate está de alguna forma limitado.
  1. Si dos personas empatan para el primer puesto:
    - a. Juegan un mini encuentro de dos partidas con un ritmo de juego de 3 minutos más 2 segundos para cada jugada desde la primera. Si continúan empatados:
    - b. Se volverán a sortear los colores. El vencedor será el primero en ganar una partida. Después de cada ronda impar se alternarán los colores.
  2. Si tres personas empatan para el primer puesto:
    - a. Juegan un *round robin* a una vuelta con el ritmo de 1.a. Si vuelven a empatar los tres:

- b. Se utilizará el siguiente sistema de desempate (ver G), y se elimina al peor clasificado. Se utiliza entonces el procedimiento de 1.a.
3. Si tienen que jugar el desempate cuatro personas, jugarán una eliminatoria. Los emparejamientos se determinarán por sorteo.  
  
Se jugarán encuentros eliminatorios de dos partidas al ritmo de 1.a.
4. Si tienen que jugar el desempate cinco o más personas, se ordenan según siguiente sistema de desempate (ver G) y se eliminarán todos menos los cuatro primeros.
5. Se reconoce el derecho de hacer los cambios necesarios.
6. Cuando se hallen involucrados en el desempate sólo dos jugadores, y si hay tiempo suficiente, podrán jugar a un ritmo de juego más lento, siempre de acuerdo con el Árbitro Principal y el Organizador Principal.

## 2. Otros sistemas de desempate de uso común.

Los jugadores se clasificarán por orden descendente en los respectivos sistemas de desempates. La siguiente lista es simplemente por orden alfabético.

### A. Explicaciones de Sistemas de desempate

#### (A) Valoración media de los oponentes.

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

(A1) 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.

#### (B) Sistema Buchholz

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

(B1) Buchholz mediano: se eliminan la puntuación más alta y la más baja de los rivales.

(B2) Buchholz mediano 2: es la puntuación Buchholz eliminando las 2 más altas y las 2 más bajas de los rivales.

(B3) Buchholz -1: es la puntuación Buchholz eliminando la puntuación más baja de los rivales.

(B4) Buchholz -2 es la puntuación Buchholz eliminando las dos puntuaciones más bajas de los rivales.

#### (C) Resultado particular

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

no todos han jugado entre sí, el jugador con una puntuación que no pueda ser igualada por ningún otro jugador (si se han jugado todas esas partidas) quedara primero y así sucesivamente.

(D) Sistema Koya de Torneos Round-Robin (viejo)

(E) número de partidas jugadas con piezas negras

El mayor número de partidos jugados con piezas negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con las piezas blancas).

(F) Sonneborn-Berger (viejo)

(G) Competiciones por Equipos

(G1) 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.

(G2) 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.

B. Sistemas de desempate utilizando los resultados propios y de los oponentes

(A) Sonneborn-Berger

(B) El Sistema Koya de Torneos Round-Robin

(B1) El Sistema Koya extendido

(C) Número de partidas ganadas

(D) Encuentro directo

C. Sistemas de desempate utilizando resultados propios del equipo.

(A) Puntos de encuentro

(B) 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.

(C) Encuentro directo

D. Sistemas de desempate con resultados de los rivales

Tener en cuenta que estos resultados se determinarán en cada caso, después de la aplicación de la norma relativa a las incomparecencias.

(A) Sistema Buchholz

- (A1) Buchholz Mediano
- (A2) Buchholz Mediano 2
- (A3) Buchholz -1
- (A4) Buchholz -2
- (A5) Suma de Buchholz: la suma de las puntuaciones de Buchholz de los oponentes

(B) Sistema Sonneborn-Berger

- (B1) Sonneborn-Berger para Torneos Individuales
- (B2) 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
- (B3) 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
- (B4) 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
- (B5) Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de partida en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (B6) 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
- (B7) 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
- (B8) 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, excluyendom al peor equipo,o
- (B9) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Cortar 1 C: la suma de los puntos de parti tablero da, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.

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

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

- (A) ARO {Ver 2.A. (a)}
- (B) AROC {Ver 2.A. (a1)}

F. Tratamiento de las partidas no jugadas para el cálculo de Buchholz (Congreso 2009)

- (A) A los efectos de desempate, el resultado de una partida sin jugar se computará como tablas contra si mismo.  
(Este sistema no se aplicará a partir del 1 de julio de 2012.)

A partir del 1 de julio de 2012, se aplicará:

(B) A efectos de desempate, todas las partidas no jugadas en las hay jugadores involucrados indirectamente (incomparecencia de los rivales), se considera que se han entablado.

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

Esto lo da la fórmula:

$$S_{\text{von}} = \text{SPR} + (1 - \text{SfPR}) + 0,5 * (n - R)$$

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

n = número de rondas completadas

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

SPR = puntuación de P antes de la ronda R

SfPR = puntuación por incomparecencia de P en la ronda R

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

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

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

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

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

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

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

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

#### G. Sistemas de desempate recomendados

Se recomienda la siguiente aplicación de los sistemas de desempate según los distintos tipos de torneos:

(A) Round-Robin individual:

- Resultado particular
- El mayor número de victorias
- Sonneborn-Berger
- Sistema Koya

(B) Equipo Round-Robin Torneos:

- Puntos de encuentro
- Puntos de partidas
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

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

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

(D): Torneo suizo Individual ( cuando todos los jugadores están valorados)

- Resultado particular
- Número de victorias
- Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)
- AROC
- Buchholz -1
- Buchholz

- Sonneborn-Berger

(E) Torneos suizos por equipos:

- Puntos de encuentro
- Puntos de partidas
- Resultado particular
- Buchholz -1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger