

## C.02 Normas del Equipamiento y Sala de Juego para Torneos FIDE

Aprobado por la Asamblea General 2018, teniendo efecto a partir del 1 de julio de 2019.

### Contenidos:

Introducción

1. Equipamiento de Ajedrez
2. Piezas de Ajedrez
3. Tableros de Ajedrez
4. Mesas de Ajedrez
5. Relojes de Ajedrez
6. Planillas Electrónicas
7. Testeo de Relojes y equipamiento
8. Salas de juego para el Mundial o Continental FIDE y Olimpíadas
9. Difusión
10. Requerimientos en el tratamiento de jugadores de ajedrez discapacitados
11. Requerimientos en el tratamiento de torneos escolares
12. Ritmo de juego – controles de tiempo
13. Sistemas de desempate

### Introducción

Este documento define las normas generales para el equipamiento de ajedrez y condiciones de juego, ritmo de juego y regulaciones de sistemas de desempate a utilizar en competiciones FIDE.

### 1. Equipamiento de Ajedrez

1.1 El equipamiento de ajedrez que ofrecen los organizadores de un torneo FIDE o Continental, Olimpíada y otros torneos registrados en 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 las piezas de ajedrez, tableros y relojes utilizados en campeonatos Mundiales o Continentales de primer nivel, sean aprobados por los jugadores participantes. Se obtendrá su aprobación para otros equipamientos como la mesa, sillas, etc.

En caso que un jugador no esté de acuerdo, el equipamiento que se utilizará será decidido por el Organizador Principal o el Árbitro Principal del evento, teniendo en cuenta los criterios sobre su tamaño y forma que se que se mencionan a continuación.

1.1.2 Se recomienda altamente que el equipamiento 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 deberían ser de madera, plástico o una imitación de estos materiales.

#### 2.2 Altura, peso, proporciones

El tamaño de las de piezas debe ser proporcional a su altura y forma, otros elementos tales como estabilidad, consideraciones estéticas, etc., también pueden ser tenidos en cuenta. El peso de las piezas debe ser adecuado para un movimiento cómodo y estable.

La altura recomendada de las piezas es la siguiente: 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 la pieza debería medir 40-50% de su altura. Estas dimensiones pueden diferir hasta un 10% de la recomendación mencionada, pero el orden (por ejemplo el Rey es más alto que la Dama, etc.) debe mantenerse.

### 2.3 Forma, estilo de las piezas

Lo recomendado para su uso en las competiciones de la FIDE son piezas del estilo Staunton. Las piezas tienen que tener formas como para ser distinguibles 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 originales Staunton, de izquierda a derecha:  
peón, torre, caballo, alfil, dama y rey

Un juego Staunton moderno en madera



Piezas aprobadas por FIDE para el Torneo de Candidatos en Londres 2013



#### 2.4 Color de las piezas

Las piezas “negras” deben ser marrones o negras, o de otros tonos oscuros de estos colores. Las piezas “blancas” pueden ser blancas o crema, o de otros colores claros. El color natural de la madera (madera de nogal, arce, etc.) también se puede usar para este propósito. Las piezas no deben ser brillantes y deben ser agradables a la vista.





La posición inicial de las piezas – ver las Leyes del Ajedrez de la FIDE Art.2

### **3. Tableros de ajedrez**

#### **3.1 Material y color**

Para los Mundiales o Continentales de primer nivel se deberían utilizar tableros de madera. Para otros torneos registrados en la FIDE se recomiendan 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 apropiados claros y oscuros, siempre que el Organizador Principal y el Árbitro Principal lo encuentren aceptable. Madera natural con un contraste suficiente, como el abedul, arce o fresno europeo contra nogal, teca, haya, etc., también puede ser utilizada para los tableros, la cual 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 el tablero**

El lado de la casilla debe medir entre 5 y 6 cm. En relación al art. 2.2, el tamaño de una casilla debe ser al menos dos veces el diámetro de la base de un peón (significa cuatro peones en una casilla). Una mesa cómoda de altura adecuada puede ser utilizada para incrustar un tablero de ajedrez. Si la mesa y el tablero son independientes uno de otro, este último deberá ser sujetado y así evitar que se mueva durante la partida.

### **4. Mesas de ajedrez**

Para todos los torneos oficiales FIDE, el largo de la mesa es 110 cm (con 15% de tolerancia). 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. Para eventos de niños se debe prestar especial atención. Cualquier ruido al mover las sillas debe ser evitado.

### **5. Relojes de ajedrez**

5.1. Para los Torneos Mundiales o Continentales FIDE y Olimpíadas deberán ser utilizados relojes de ajedrez electrónicos. Para otros torneos registrados en FIDE, está permitido también utilizar relojes de ajedrez analógicos.

5.2. Si se utilizan relojes analógicos de ajedrez, deberán tener un dispositivo (“bandera”) señalando con precisión cuando la aguja de las horas indica horas completas. La bandera debe estar dispuesta de manera que su caída pueda ser vista claramente, ayudando a los árbitros y jugadores a comprobar el tiempo. El reloj no debe tener reflejo, esto puede hacer que sea difícil de ver. Debería funcionar tan silenciosamente como sea posible con el fin de no molestar a los jugadores mientras juegan.

5.3. Debería usarse el mismo tipo de relojes durante todo el torneo.

5.4. Requisitos para relojes electrónicos de ajedrez

5.4.1. En los relojes aprobados, cuando un reloj llega a cero en un ritmo de juego con incremento, el otro reloj no corre más y conserva lo último que mostró. Para torneos de Rápidas y Blitz, cuando uno de los relojes llega a cero, el otro reloj puede ser seteado para continuar corriendo hasta que también llegue a cero.

5.4.2. En los relojes aprobados, cuando ambas banderas han caído deben mostrar cuál bandera cayó primero.

5.4.3. Cuando son utilizados relojes aprobados, el jugador cuya bandera cae primero tiene una desventaja y el otro jugador, que tiene algo de tiempo en su reloj, tiene una ventaja clara. Esto es una disparidad para 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 movimiento siguiente de un jugador (preferentemente que muestre también 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. Desde al menos una distancia de 10 metros, un jugador debe tener una indicación claramente visible de qué reloj está funcionando.
- 5.4.3.5. En caso de pasar un control de tiempo, una señal en la pantalla debe indicar claramente cuál 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 una indicación de batería baja, el reloj debe seguir funcionando perfectamente durante al menos 10 horas.
- 5.4.3.8. Especial atención debe darse al anuncio correcto al pasar los controles de tiempo.
- 5.4.3.9. En el caso de los ritmos de juego acumulativos o de demora, el reloj no debe añadir ningún tiempo adicional si un jugador pasó el último control de tiempo.
- 5.4.3.10. En caso de penalizaciones de tiempo debe ser posible que las correcciones de tiempo y contador sean ejecutadas por un árbitro en 60 segundos.
- 5.4.3.11. Debe ser imposible borrar o modificar los datos de la pantalla con una manipulación simple.
- 5.4.3.12. Los relojes deben tener un manual abreviado en el reloj.
- 5.4.3.13. Todos los controles de tiempo (ritmos de juego) oficiales deberían ser mencionados en el procedimiento de testeo de los relojes.
- 5.4.3.14. Los relojes de ajedrez electrónicos utilizados para eventos FIDE deben ser aprobados por la Comisión Técnica de la FIDE.
- 5.5. Los relojes electrónicos aprobados por la FIDE
  - 5.5.1. DGT XL (year 2007)
  - 5.5.2. DGT 2010 (year 2010)
  - 5.5.3. Silver Timer (year 2007)
  - 5.5.4. Sistemco (year 2009)
  - 5.5.5. DGT 3000 (year 2014)
  - 5.5.6. CE Clock (year 2017)
  - 5.5.7. Leap clock KK9908 (year 2017)

## **6. Planillas electrónicas**

### **6.1 Observaciones generales**

- 6.1.1. Una planilla electrónica es un reemplazo para las versiones de papel actualmente utilizadas durante torneos y matches. Hace más fácil la reconstrucción de las partidas para publicar en situaciones en las cuales no se utilizan otros medios de registro de jugadas.
- 6.1.2. Una planilla electrónica es un dispositivo en el cual un jugador puede anotar sus jugadas y las de su oponente durante una partida con un registro electrónico de la partida jugada.
- 6.1.3. Reglas básicas para esta planilla electrónica (dispositivo):
  - 6.1.3.1. El dispositivo está dedicado a anotar partidas de ajedrez (no una computadora con fines múltiples).
  - 6.1.3.2. El dispositivo cumple completamente con las reglas FIDE.
  - 6.1.3.3. La notación de la partida cumple con las Leyes de Ajedrez de la FIDE, mientras que está permitido el uso de figurines.
  - 6.1.3.4. El dispositivo puede ser relacionado con el dueño o el jugador a través de una identificación única del dispositivo.
  - 6.1.3.5. El dispositivo registra las acciones del usuario durante el modo juego para prevenir o detectar juego sucio.
  - 6.1.3.6. Se espera que ambos jugadores y los organizadores de torneos comprendan y usen sus propios dispositivos.
  - 6.1.3.7. El dispositivo tendrá aproximadamente el tamaño A5-A6 (tamaño hoja de papel).

## 6.2. Modo juego

6.2.1. Este es el modo en el que el jugador anota su partida. El cambio de cualquier otro modo a modo juego puede ser hecho por el jugador mismo, por la organización del torneo o por el árbitro cuando la partida finaliza.

6.2.2. Las siguientes reglas aplican a la planilla electrónica en modo juego:

6.2.2.1. Durante la partida no es posible cambiar a ningún otro modo.

6.2.2.2. La notación de la partida es claramente visible para el árbitro, con la restricción que no todas las jugadas necesitan estar visibles.

6.2.2.3. El estado del dispositivo estando en modo juego es claramente visible para todos.

6.2.2.4. No está permitido salir del modo juego por accidente o deliberadamente, sin notificarlo al jugador, su oponente o al árbitro. Esto está claramente visible también para todas las partes.

6.2.2.5. Si la batería está baja debe ser indicado. Cuando esto es indicado, la batería debe durar al menos 8 horas para hacer posible anotar una partida completa.

6.2.2.6. Un mínimo de 7 jugadas debe ser visible en la lista de jugadas.

6.2.2.7. Está permitido el ingreso gráfico a través de un tablero con figurines.

6.2.2.8. El desplazamiento a través de la lista de jugadas está permitido, como lo está corregir jugadas incorrectas ingresadas.

6.2.2.9. Una partida termina cuando un resultado es anotado y ambos jugadores firmaron la planilla. La firma del árbitro es opcional.

6.2.2.10. Los jugadores están obligados a entregar el texto de su partida al Organizador con referencia al artículo 8.3 de las Leyes del Ajedrez.

6.2.2.11. Entrando jugadas:

- Está permitido ingresar jugadas ilegales;
- Está permitido ingresar el tiempo del reloj, ofertas de tablas y otras abreviaciones de acuerdo a las Leyes del Ajedrez. El ingreso de los tiempos del reloj debería ser posible utilizando una notación con figurines;
- Está permitido entrar solo jugadas de blancas o negras durante el apuro de tiempo;
- Está permitido entrar un guión para una jugada en el apuro de tiempo;
- El dispositivo no tiene permitido corregir o señalar jugadas ilegales automáticamente;
- Si un ahogado o mate se omite o el jugador realiza una jugada ilegal, el dispositivo debe poder registrar las siguientes jugadas.
- Debe estar disponible un contador de jugadas automático

6.2.2.12. El dispositivo debe poder reiniciar la notación.

## 6.3. Modo Árbitro

6.3.1. El modo árbitro es un modo opcional para el dispositivo. Este modo es creado para dar al árbitro prestaciones extra para apoyar su trabajo.

6.3.2. Si hay un modo árbitro disponible, se aplican las siguientes reglas:

6.3.2.1. Sólo el árbitro (o un representante de la organización del torneo) está habilitado a entrar en este modo durante una partida.

6.3.2.2. En este modo se pueden hacer controles de las jugadas hechas en la partida:

- Triple aparición de una posición (quíntuple aparición)
- Regla de las 50 jugadas (regla de las 75 jugadas)
- Detección de ahogado o jaque mate.
- El árbitro puede volver atrás las jugadas en caso que sea detectada una jugada ilegal.

## 6.4. Modo dueño

6.4.1. El modo dueño es un modo opcional para el dispositivo. Este es un modo donde el fabricante puede agregar algunas prestaciones de ajedrez para crear un producto atractivo para los clientes.

6.4.2. Si hay modo dueño disponible, las siguientes reglas aplican:

- 6.4.2.1. La identificación del dueño será posible en modo dueño.
- 6.4.2.2. Este modo solamente está permitido cuando no se está jugando una partida. De lo contrario estará completamente bloqueado.
- 6.4.2.3. No es una computadora de ajedrez, no están permitidos programas de ajedrez por ejemplo.
- 6.4.2.4. No están permitidas otras actividades relacionadas con el ajedrez
- 6.4.2.5. Para cualquiera, es fácil de ver que el dispositivo está en modo dueño.

## **7. Testeo de Relojes y Equipamiento**

- 7.1. La Comisión Técnica de FIDE está calificada para decidir si una pieza o equipo es adecuado para utilizar en las competiciones FIDE. La Comisión puede recomendar el uso de otros tipos de juegos además de los anteriormente mencionados. Puede hacer una lista de equipamiento con niveles satisfactorios, de la cual se guardaría una copia en la Secretaría de la FIDE.
- 7.2. Si fuera necesario, FIDE determinará las condiciones generales para otros equipamientos que se necesiten en las competiciones de ajedrez, tales como planillas, tableros de demostración, etc.
- 7.3. Reporte de testeo de relojes electrónicos
  - 7.3.1. Nombre del reloj
  - 7.3.2. Nombre del testeador
  - 7.3.3. Período de prueba
  - 7.3.4. Es posible leer la información en las pantallas a una distancia de 3 metros del reloj?
  - 7.3.5. Realizó prueba bajo condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?
  - 7.3.6. Es visiblemente claro de qué jugador es el turno desde todos lados del reloj?
  - 7.3.7. Realizó la prueba 7.3.6 bajo 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. La velocidad del reloj es igual al tiempo normal?
  - 7.3.10. Tiene indicador de batería baja?
  - 7.3.11. En caso positivo en 7.3.10 esta indicación se muestra inmediatamente luego del seteo del reloj?
  - 7.3.12. Es posible cambiar o borrar las indicaciones del reloj predeterminadas?
  - 7.3.13. Hay un pequeño manual sobre el reloj?
  - 7.3.14. Es estable el reloj durante su uso, especialmente cuando los jugadores están cortos de tiempo?
  - 7.3.15. Realizó la prueba 7.3.14 bajo condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?
  - 7.3.16. Los botones utilizados por los jugadores son lo suficientemente robustos?
  - 7.3.17. Realizó la prueba 7.3.16 bajo condiciones normales de torneo con al menos cinco jugadores?
  - 7.3.18. Si ambas banderas se caen se puede ver cuál cayó primero?
  - 7.3.19. El reloj deja de funcionar cuando una bandera cae en el último período?
  - 7.3.20. Tiene problemas para modificar el tiempo mostrado en la pantalla o para dar penalidades?
  - 7.3.21. Tiene problemas para cambiar el contador de jugadas?
  - 7.3.22. Están disponibles como predeterminados los siguientes ritmos de juego:
    - a) 40 jugadas en 100 min + 20 jugadas en 50 min + 15 min y 30 seg/ jugada desde la jugada 1
    - b) 40 jugadas en 90 min + 30 min con un increment de 30 seg/jugada desde la jugada 1
    - c) Game 90 min +30 seg/jugada desde la jugada 1
    - d) 40 jugadas en 2 horas + 20 jugadas en 1 hora + 15 min y 30 seg/jugada desde la jugada 61
    - e) 40 jugadas en 2 horas + 20 jugadas en 1 hora + 30 min
    - f) 40 jugadas en 2 horas + 30 min
    - g) Game 60 min

- h) 40 jugadas en 2 horas + 1 hora
- j) Rápido G-15 min + 10 seg/jugada
- k) Rápido G-15 min + 5 seg/jugada
- l) Rápido G-25 min + 10 seg/jugada
- m) Rápido G-25 min
- n) Blitz 5 min
- o) Blitz 5 min + 3 seg/jugada
- p) Blitz 3 min + 2 seg/jugada

7.3.23. En el modo Fischer, se agrega el incremento antes de la primera jugada?

7.3.24. Tiene alguna otra observación a alguna pregunta? En caso afirmativo, agréguela abajo.

7.3.25.Cuál es su recomendación sobre la aprobación?

## **8. Salas de Juego para campeonatos Mundiales o Continentales FIDE y Olimpíadas**

8.1. Inspección y preparación de la Sala de Juego

8.1.1. Todas las áreas a las cuales los jugadores tienen acceso durante las partidas tienen que ser inspeccionadas cuidadosamente y repetidamente por el Organizador Principal y el Árbitro Principal.

8.1.2. Debe ser dispuesto espacio para espectadores. La distancia entre los tableros de ajedrez y los espectadores debería ser no menos de un metro, para torneos de alto nivel 1,5 metros.

8.1.3. La iluminación debe ser de un nivel similar al que se usa para exámenes, de alrededor de 800 lux. La iluminación no debe producir sombras o causar puntos de luz que sean reflejados desde las piezas. Tenga cuidado de la luz solar directa, especialmente si varía durante el juego. Para torneos de alto nivel, el organizador debe tener la posibilidad (el dispositivo) para ajustar la luz en la sala - la calidad de la iluminación para cubrir un área más grande al mismo nivel de continuidad requiere un número mayor de lúmenes.

8.1.4. Es altamente recomendado que la sala sea alfombrada. El ruido que se produce al mover las sillas debe ser evitado.

8.1.5. Los niveles de sonido extraños cercanos a la sala del torneo también deben ser chequeados.

8.2. Espacio para jugadores y árbitros

8.2.1. Se recomienda que cada jugador disponga de un espacio mínimo de 4 metros cuadrados en matches individuales y torneos round robin. Para otros torneos 2 metros cuadrados pueden ser adecuados. (ver Diagrama-A)

### **Diagrama A**

Algunas definiciones y recomendaciones respecto a tamaños

L : Largo de la mesa.

L = 110 cm, tolerancias: +20 cm, -10 cm.

W : Ancho de la mesa.

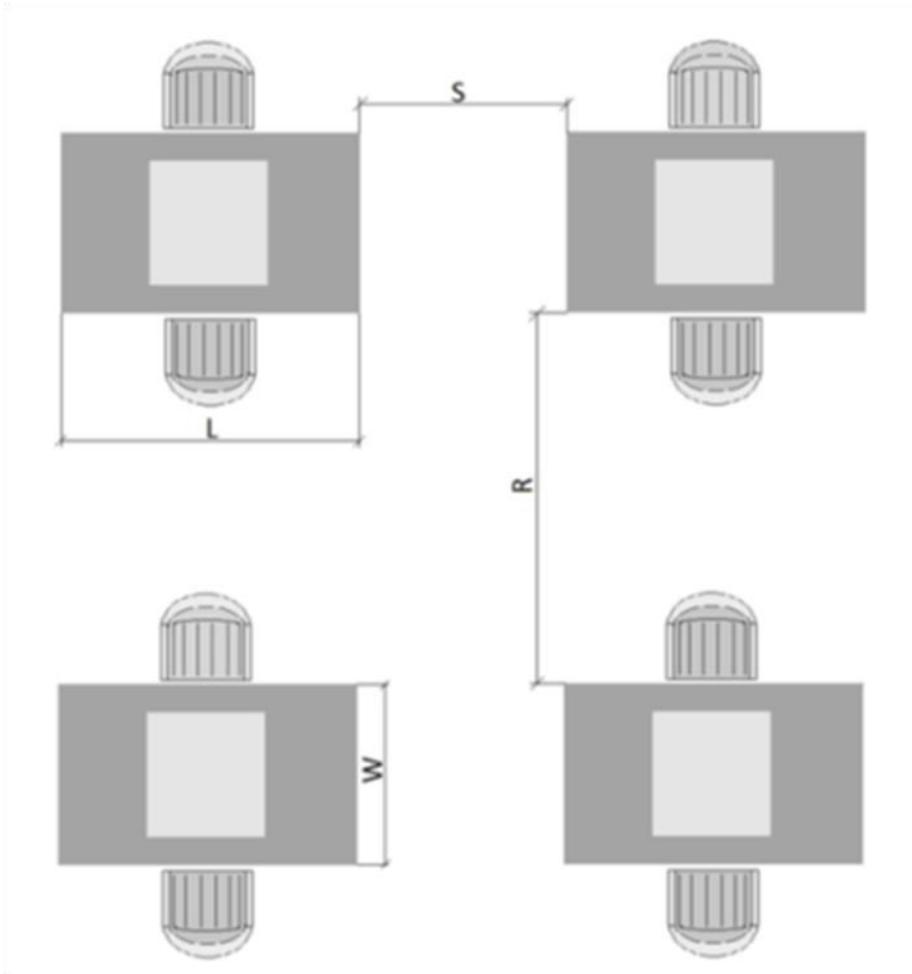
W = 85 cm, tolerancias: +5 cm, -5 cm.

S : Espacio horizontal entre filas de tableros.

S = 3m, tolerancias: +1.5 m, -0.5 m.

R : Espacio vertical entre filas de tableros.

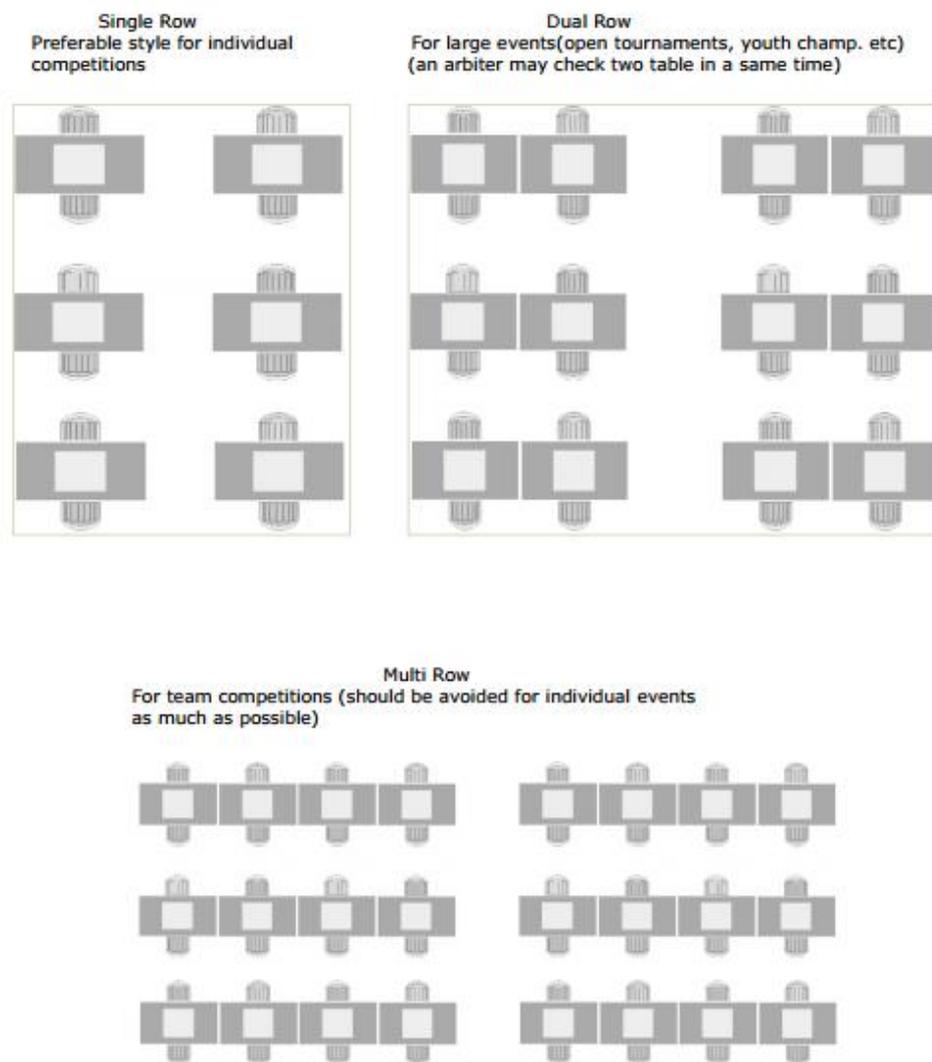
R = 3m, tolerancias: +1.5 m, -0.5 m.



8.2.2. Tiene que haber un mínimo de 2,5 metros entre filas de jugadores. Es mejor no tener filas largas sin cortes. Cuando sea posible, los jugadores deberían jugar en mesas individuales al menos en los primeros tableros o en los primeros matches en los eventos. (ver Diagrama-B)

**Diagrama B**

Estilos básicos de distribución de sala de juego



- 8.2.3. También tienen que ponerse mesas especiales para los árbitros con conexión a internet.
- 8.2.4. Las partidas no deben ubicarse demasiado cerca de las puertas.
- 8.2.5. Las condiciones de juego deben ser lo más parecidas posibles para todos los jugadores en el evento (especialmente para ambos jugadores en una partida). En 8.2.2. se mencionan las excepciones.

## 9. Transmisión

- 9.1. Todos los eventos oficiales FIDE deben ser transmitidos por Internet
- 9.1.1. Todas las partidas de los Matches del Campeonato Mundial, la Copa del Mundo, la Olimpíada, el Campeonato Mundial por Equipos y GP FIDE.
- 9.1.2. Al menos 10 partidas de cada categoría de edad del Campeonato Mundial de la Juventud y Cadete.
- 9.1.3. Tantas partidas como sea posible de todos los otros campeonatos, pero al menos 30 partidas.
- 9.1.4. El retraso en la transmisión debe ser decidido por el Organizador Principal y el Árbitro Principal.

## **10. Requerimientos en el tratamiento de jugadores de ajedrez discapacitados**

### **10.1. Observaciones generales**

10.1.1. Estas directrices se utilizarán para todos los eventos FIDE valorados.

10.1.2. Nadie tiene el derecho de rechazar enfrentarse con un jugador discapacitado contra el cual haya sido correctamente emparejado.

10.1.3. Todas las salas de juego deben ser accesibles para todos, o habrá disponible una sala alternativa aceptable con supervisión total para aquellos que no puedan acceder a la sala designada.

10.1.4. Será enviada una circular cuando se sepan todos los competidores. Esta circular contiene un formulario de inscripción con los puntos usuales y preguntas, consultando si algún potencial competidor tiene algún impedimento que requiera circunstancias especiales. El competidor tiene que informar a los organizadores sobre las circunstancias especiales al menos 20 días antes del inicio del evento.

10.1.5. Ningún jugador discapacitado será “penalizado” de acuerdo a los Artículos 6.2.6 y 8.1.6 de las Leyes del Ajedrez a causa de discapacidad.

10.1.6. Se recomienda que en todos los eventos haya un medico. El Organizador Principal y el Árbitro Principal tienen que saber el número de teléfono del hospital local y médico.

10.1.7. Se recomienda que cada federación nacional designe un oficial para considerar asuntos relativos a discapacidades.

10.1.8. Es altamente recomendado que todos los organizadores de eventos de ajedrez adopten estas directrices.

### **10.2. Medidas especiales para participantes**

10.2.1. Cualquier jugador discapacitado, que razonablemente solicite a tiempo la ubicación de su equipamiento en un asiento u orientación particular, tiene el derecho de hacerlo, siempre y cuando esto no le proporcione desventaja a su oponente u otros competidores. El organizador del evento tiene que asegurarse que las necesidades de ambos jugadores sean atendidas.

10.2.2. Toda la información relevante se mostrará antes del inicio del evento, incluyendo planos de la sala mostrando la ubicación de los baños, refrigerios y salidas de emergencia.

10.2.3. Si un competidor no puede acceder a los refrigerios, tienen que hacerse arreglos para que sus necesidades sean cumplidas.

10.2.4. Si un competidor no puede presionar su propio reloj o mover sus propias piezas, habrá un asistente disponible a menos que el oponente esté dispuesto a hacerlo. Si el oponente está actuando como un asistente, el Árbitro Principal puede decidir darle tiempo extra.

10.2.5. Si un jugador ha hecho una solicitud previa, una copia de todos los avisos tiene que estar disponible en letra grande. Si un jugador es incapaz de leer la letra grande, entonces le deben ser leídas las novedades.

10.2.6. Se recomienda que todos los eventos por equipos tengan la regla que si un equipo visitante indica que tiene un jugador con un impedimento con ellos, dando suficiente aviso, que el equipo locatario haga todo lo que sea razonable para asegurar que el jugador pueda participar.

### **10.3. Organización de la sala de juego**

10.3.1. Sólo una partida por mesa: en caso que sea necesario un asistente, las mesas deben ser más largas (2 m de ancho con el fin de ubicar a los asistentes para los discapacitados) y tienen que ser ubicadas aparte.

10.3.2. Los corredores entre filas de mesas deben ser dos veces más grandes (sillas de ruedas).

10.3.3. Los árbitros tienen que estar claramente accesibles para todos los jugadores.

10.3.4. Prever puntos de electricidad adicionales: algunos jugadores discapacitados visuales utilizan una lámpara para su tablero de ajedrez. Esta lámpara no debe molestar al oponente.

10.3.5. Poner a los jugadores de ajedrez ciegos en el mismo lugar en la medida de lo posible (ellos conocerán el camino al baño y vuelta en muy poco tiempo!) y brindar el mismo asistente durante todo el torneo.

#### 10.4. Asistentes

10.4.1. Los asistentes tienen que tener un mínimo conocimiento de ajedrez; el idioma es menos importante desde que la mayoría de los jugadores discapacitados solo hablan su lengua materna.

10.4.2. Los asistentes para jugadores ciegos tienen que conocer el nombre de las piezas en su idioma.

10.4.3. Los asistentes para jugadores ciegos tienen que informar al jugador cuando dejan el tablero de ajedrez temporalmente.

10.4.4. El asistente tiene que anotar las jugadas siempre: esta es una ayuda importante para el árbitro.

#### 10.5. Organización del Torneo y Árbitro Principal

10.5.1. Organizar una reunión de jugadores para todos los jugadores antes de la primera ronda, preferentemente en la sala del torneo.

10.5.2. Si es posible, tiene que jugarse sólo una ronda por día.

10.5.3. Luego de hacer los emparejamientos, el árbitro principal tiene que decidir manualmente en qué tablero tiene que jugar cada uno: algunos jugadores (discapacitados visuales) tienen que jugar siempre en el mismo tablero, mientras que debe ser previsto un espacio más amplio para jugadores en silla de ruedas.

10.5.4. Ofertas de tablas o reclamos pueden transmitirse fácilmente a través del asistente. Todos los jugadores presionan el reloj ellos mismos, excepto los jugadores que están físicamente impedidos para hacerlo.

10.5.5. En el caso que haya una situación de apuro de tiempo con jugadores discapacitados visuales, el árbitro debe tener en cuenta que el oponente (no visualmente discapacitado) puede responder casi inmediatamente. Por lo tanto, las regulaciones del torneo tienen que liberar al jugador visualmente discapacitado de la obligación de anotar las jugadas durante los últimos cinco minutos, aún cuando la partida se juegue con un incremento de al menos 30 segundos. El jugador discapacitado visualmente tiene que actualizar su planilla después del apuro de tiempo.

### **11. Requerimientos en el tratamiento de torneos escolares**

#### 11.1. Observaciones generales

11.1.1. Estas pautas tienen que ser aplicadas a todos los torneos escolares jugados bajo los auspicios de FIDE o que son para ser valorados en FIDE e idealmente deberían también ser seguidas por torneos escolares nacionales o regionales, especialmente aquellos que podrían ser valorados para el Elo nacional. Estas pautas también pueden ser sugerencias útiles para encuentros escolares calificados como “no competitivos” (las partidas son usualmente jugadas sin relojes y usualmente no anotadas) en casos donde el organizador está tratando de introducir jugadores al mundo del ajedrez “competitivo”.

11.1.2. Cada jugador debería tener un acompañante que será un asistente.

11.1.3. El asistente puede ayudar al jugador a encontrar la mesa.

11.1.4. Durante una partida, todos los asistentes, padres, entrenadores serán tratados como espectadores. Tienen que quedarse en el sitio para espectadores y no pueden interferir con las partidas que se están desarrollando. En caso de una situación dudosa pueden contactar solamente al árbitro o al organizador.

11.1.5. Los asistentes no pueden usar ningún celular o dispositivo electrónico en la sala de juego.

11.1.6. El uso de cámaras con flash está restringido a los primeros cinco minutos de cada ronda.

## 11.2. Los organizadores y sus obligaciones

11.2.1. Los organizadores están obligados a preparar la invitación y las bases, que será tan exhaustiva como sea posible, indicando claramente las condiciones esperadas y dando todos los detalles que puedan ser útiles para los participantes:

- nombre, dirección (incluyendo e-mail, fax y números de teléfono) de los organizadores,
- fecha y lugar de juego del evento,
- los hoteles donde los jugadores se van a alojar (incluyendo e-mail y números de teléfono), también en relación a comidas,
- requerimientos para los participantes (por ejemplo fecha de inscripción),
- calendario del torneo (con la confirmación de los jugadores, hora aproximada de inicio y hora estimada de la ceremonia de premiación),
- el ritmo de juego y los sistemas de desempate,
- el tiempo de incomparecencia,
- los premios, regalos, diplomas y un diploma importante por la participación.

11.2.2. El organizador principal tiene que estar presente en la sala de juego durante el torneo. Él es el responsable de preparar la sala de juego, ceremonia de apertura y ceremonia de premiación.

11.2.3. Se recomienda asegurar un árbitro cada 30 jugadores.

11.2.4. Antes de la primera ronda, el organizador está obligado a explicar a los jugadores las regulaciones del torneo y recordar algunas reglas básicas:

- encontrar la mesa (numerada), tablero y el color de piezas apropiado,
- anunciar que los jugadores que pierdan su partida juegan la ronda siguiente (a menos que las reglas de la competición digan otra cosa),
- regla tocada-movida,
- enroque (primero el rey, luego la torre, usando una sola mano),
- usar el reloj de ajedrez (activar y detener),
- jugada ilegal y su consecuencia,
- celular y su consecuencia,
- la manera de reclamar (detener el reloj y llamar al árbitro),
- la manera de anunciar el resultado.
- anunciar que el árbitro va a tomar el resultado a la mesa del jugador. También chequeará los nombres de los jugadores antes de anotar el resultado.

Observación: Algunos niños corren hacia sus padres muy rápido y olvidan informar el resultado. A veces dan resultados falsos al ir al sitio de los árbitros o cambian el color. Luego de eso el árbitro tiene menos tiempo para intervenir o verificar quién ganó la partida.

## 11.3. Condiciones del torneo

11.3.1. Si es posible, todas las partidas se deben jugar en una sola sala de juego, por ejemplo en el gimnasio de una escuela. Deberá haber un espacio mínimo de dos metros cuadrados por cada jugador.

11.3.2. En otros casos cada sala de juego debe tener al menos un árbitro.

11.3.3. Las mesas y sillas deben ser ajustadas a la altura de los niños y al tamaño del tablero. Ver ejemplo debajo (en centímetros).

Size no	0	1	2	3	4	5	6	7
<b>Color</b>	<b>white</b>	<b>orange</b>	<b>purple</b>	<b>yellow</b>	<b>red</b>	<b>green</b>	<b>blue</b>	<b>brown</b>
Height (without shoes)	80-95	93-116	108-121	119-142	133-159	146-176	159-188	174-207
Popliteal height	20-25	25-28	28-31	31-35	35-40	40-43	43-48	48+
Seat height	21	26	31	35	38	43	46	51
Table height	40	46	53	59	64	71	76	82
Average age	5-6 years		7-12 years			13-15 years		

11.3.4. Es altamente recomendado que el equipo utilizado en una competencia sea el mismo para todos los participantes en todas las partidas.

11.3.5. Las piezas de ajedrez deberían estar hechas de madera, plástico o una imitación de estos materiales.

11.3.6. Deben ser utilizadas piezas para torneos FIDE. Si el organizador tiene dificultades para preparar este tipo de equipamiento, puede utilizar el tablero con un mínimo de tamaño de casilla de 55 mm y la altura del rey de 90 mm (Staunton num 5). El tablero con el tamaño de casilla de 38 mm y la altura del rey de 75 mm (Staunton num 4) también es aceptable en torneos escolares.

11.3.7. Es necesario preparar juegos de ajedrez extra, piezas y relojes porque se pueden dañar durante torneos escolares.

11.3.8. Cada tablero de ajedrez debería tener coordenadas.

11.3.9. La sala de juego tiene que estar bien marcada con señales indicando el área de juego, el área de espectadores, mesas de árbitros y organizadores así como baños, etc.

11.3.10. Si los jugadores están formando parte de grupos, se recomienda indicar el nombre del grupo utilizando diferentes colores y letras. El mismo color puede ser usado para marcar los emparejamientos, resultados, etc. Es más fácil para los niños recordar colores y encontrar el grupo correcto.

11.3.11. El espacio para los espectadores debe prepararse y marcarse claramente. Puede ser otra sala o un lugar separado en la sala de juego. La distancia entre los tableros y los espectadores no debe ser menos de un metro. Se requiere una cuerda separadora.

11.3.12. No está permitido para los espectadores caminar entre los tableros o permanecer frente a un jugador al que está acompañando.

11.3.13. Los jugadores se transforman en espectadores cuando terminan sus partidas. No se permite a los jugadores jugar partidas amistosas en la sala de juego.

11.3.14. Debería prepararse una cartelera con información para mostrar la lista inicial de participantes, emparejamientos, resultados y otra información del torneo.

11.3.15. No se permite en el área de juego comida ni bebida, excepto agua embotellada. El agua embotellada no puede ponerse sobre la mesa.

11.4. Ritmo 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 T=15' y 5 rondas T=30' o tres días con dos rondas T=60'. Puede ser conectado con la posibilidad de obtener la categoría local.

11.4.2. Torneos sin relojes de ajedrez. Luego de 20 minutos los árbitros colocan un reloj a los jugadores con por ejemplo 5 minutos para cada jugador para completar la partida.

11.4.3. Un jugador que gana su partida, o gana por incomparecencia, logra un punto (1), un jugador que pierde su partida o pierde por incomparecencia, no obtiene puntos (0), y un jugador que empata su partida obtiene medio punto (½).

11.5. Sistemas de desempate

11.5.1. Los sistemas de desempate serán decididos de antemano y anunciados previo al inicio del torneo. El árbitro tiene que estar listo para explicar claramente las reglas de cálculo de los sistemas de desempate del torneo. Si todos los sistemas fallan, el empate será resuelto por sorteo.

11.5.2. Un match de desempate es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado, porque requiere tiempo extra. Sin embargo se recomienda que se establezcan partidas de desempate en caso del primer puesto en el torneo o puestos clasificatorios.

11.5.3. Desempates en torneos Suizos:

11.5.3.1. El Buchholz con Corte 1 (la suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador excepto el oponente con menos puntos)

11.5.3.2. El Sistema Buchholz (la suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador)

11.5.3.3. El mayor número de victorias.

11.5.3.4. El mayor número de victorias con negras (las partidas no jugadas serán contadas como jugadas con blancas).

11.5.4. Desempates en torneos Round Robin:

11.5.4.1. El mayor número de victorias.

11.5.4.2. Sonneborn-Berger (la suma de las puntuaciones de los oponentes a los que un jugador les ganó más la mitad de las puntuaciones de los jugadores con los cuales empató).

11.5.4.3. Sistema Koya (el número de puntos logrados contra todos los oponentes que han logrado el 50% de los puntos o más)

11.5.4.4. Mayor número de victorias con negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con blancas)

## 12. Ritmo de juego – controles de tiempo

Los siguientes controles de tiempo son los aprobados para Eventos Mundiales FIDE:

No	EVENTO	CONTROL DE TIEMPO
1.	World Championship Match	<b>100’/40+50’/20+15’/fin</b> <b>con incr. 30’’/jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
2.	Candidates Tournament	<b>100’/40+50’/20+15’/fin</b> <b>con incr. 30’’/jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
3.	World Cup	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
4.	Grand Prix	<b>100’/40+50’/20+15’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
5.	Women’s World Championship Match	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
6.	Chess Olympiad	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
7.	World Team Championship	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
8.	Women’s World Team Championship	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
9.	Women’s Grand Prix	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
10.	World Senior Championship	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
11.	World Senior Team Championship	<b>90’/40+30’/fin</b> <b>con incr. 30’’/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
12.	World Juniors and Girls U-20	<b>90’/40+30’/fin</b>

*C.02 Normas del Equipamiento y Sala de Juego para Torneos FIDE - julio 2019*

	Championship	<b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
13.	Continental Individual Championships	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
14.	Continental Team Championships	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
15.	World Youth 14-16-18 Championships	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
16.	World Cadets 08-10-12 Championships	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
17.	World Schools Individual Championships	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
18.	World Schools Team Championships	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
19.	World Amateur Championship	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
20.	World Olympiad U-16	<b>90'/40+30'/fin</b> <b>con incr. 30"/ jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
21.	World Rapid Championships	<b>15' con incr. 10" por jugada, comenzando desde la jugada 1</b>
22.	World Blitz Championships	<b>3' con incr. 2" por jugada, comenzando desde la jugada 1</b>

**Observaciones:**

A. El ritmo de juego para torneos de título – ver Reglamento de Títulos Internacionales de la FIDE (Comisión de Calificación)

B. Ritmo de juego para torneos valorados – ver Reglamento del Sistema de Valoración de la FIDE (Comisión de Calificación)

### **13. Sistemas de desempate**

#### **13.1. Elección del Sistema de Desempate**

13.1.1. La elección del sistema de desempate de un torneo se hará de antemano y se anunciará antes del inicio del torneo. Si todos los desempates fallan, el empate se romperá por sorteo.

13.1.2. El play-off es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado. Por ejemplo, puede no haber tiempo adecuado.

13.1.3. La lista de todos los otros sistemas de desempate comunmente utilizados está en orden alfabético. Los jugadores serán clasificados en orden descendiente del sistema respectivo.

#### **13.2. Partidas de desempate**

13.2.1. Se debe reservar tiempo adecuado para que se alcance un desenlace.

13.2.2. El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben ser estipulados antes del comienzo del torneo.

13.2.3. Las reglas deben cubrir todas las eventualidades.

13.2.4. Se recomienda que las partidas de desempate se utilicen sólo para definir el primer puesto, un campeonato o plazas clasificatorias.

13.2.5. Cuando también otras plazas se decidan durante el desempate, 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.

13.2.6. Si dos jugadores siguen empatados después de haberse decidido 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.

13.2.7. 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 demás partidas del torneo.

13.2.8. En caso 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.

13.2.9. Cada partida será supervisada por un árbitro. Si hay una disputa, será remitida al Árbitro Principal, cuya decisión será inapelable.

13.2.10. Los colores se determinarán por sorteo en todos los casos señalados más abajo.

13.2.11. 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, 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, 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, juegan un round robin a una vuelta con el ritmo 3 min + 2 seg. Si vuelven a empatar los tres, se utilizará el siguiente sistema de desempate (ver la lista de sistemas de desempate), y se elimina al peor clasificado. Se utiliza entonces el procedimiento como en 1.

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 como en 1.

4. Si tienen que jugar el desempate cinco o más personas, se ordenan según el siguiente sistema de desempate (ver la lista de sistemas de desempate) y se eliminan todos menos los cuatro primeros.

13.2.12. Se reserva el derecho de hacer los cambios necesarios.

13.2.13. Cuando se hallen involucrados en el desempate sólo dos jugadores, y si hay tiempo suficiente, podrán jugar a un ritmo de juego más lento, en acuerdo con el Árbitro Principal y el Organizador Principal.

### 13.3. Valoración Promedio de los Oponentes

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

13.3.2. La Valoración Promedio de los Oponentes con Corte (AROC) es el promedio de las valoraciones de los rivales, excluyendo una o más de las valoraciones de los rivales, empezando por el rival con valoración más baja. Todas las ausencias y los byes deben ser cortados del cálculo del AROC.

#### 13.3.3. Valoración Promedio de los Oponentes con Corte 1 (AROC 1)

La Valoración Promedio de los Oponentes con Corte 1 (AROC 1) es el promedio de las valoraciones de los rivales, excluyendo la valoración más baja.

13.3.3.1. Todas las ausencias y byes deben ser cortadas del cálculo de AROC 1. Si un jugador tiene una o más ausencias o byes, entonces no se contarán resultados adicionales del cálculo del AROC 1.

### 13.4. Sistema Buchholz

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

13.4.2. El Buchholz Mediano es el Buchholz sin considerar las puntuaciones más alta y la más baja de los rivales.

13.4.3. El Buchholz Mediano 2 es la puntuación Buchholz sin considerar las 2 puntuaciones más altas y las 2 más bajas de los rivales.

13.4.4. El Buchholz Corte 1: es la puntuación Buchholz sin considerar la puntuación más baja de los rivales.

13.4.5. El Buchholz Corte 2: es la puntuación Buchholz sin considerar las dos puntuaciones más bajas de los rivales.

### 13.5. Encuentro directo

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

### 13.6. Sistema Koya para Torneos Round-Robin

13.6.1. Es el número de puntos conseguidos contra todos los oponentes que han conseguido el 50% o más.

#### 13.6.2. El sistema Koya Extendido

El sistema Koya puede ser extendido, paso a paso, para incluir grupos con menos del 50% (incluyendo victorias por ausencia), o reducido, paso a paso, para excluir a jugadores que puntuaron el 50% (incluyendo victorias por ausencia) y después puntuaciones superiores.

### 13.7. Número de Partidas ganadas con Piezas Negras

### 13.8. Número de Partidas jugadas con Piezas Negras

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 (cálculo)

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 y la mitad de las puntuaciones de los jugadores con los cuales ha empatado.

13.9.2. Sonneborn-Berger para Torneos Round Robin Individuales a doble vuelta es la suma de los productos de las puntuaciones en las dos partidas (incluyendo victorias por ausencia) contra el oponente multiplicados por el número de puntos logrados por el oponente.

13.9.3. Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos es la suma de los productos de los puntos de cada equipo oponente por los puntos hechos contra ese equipo. Ejemplo: en las Olimpiadas la suma de los puntos de Sonneborn-Berger se calcula como sigue: puntos de match de cada oponente, excluyendo el oponente que obtuvo el número más bajo de match points, multiplicado por el número de puntos de partida logrados contra este oponente.

#### 13.10. Sistema Progresivo

##### 13.10.1. Suma de Puntuaciones Progresivas

Luego de cada ronda un jugador tiene una cierta puntuación. Estas puntuaciones se suman para determinar el total de la Suma de Puntuaciones Progresivas.

##### 13.10.2. Suma de Puntuaciones Progresivas con Cortes

La Suma de Puntuaciones Progresivas reducida por la puntuación del torneo de una o más rondas, comenzando con la primera ronda.

#### 13.11. Competiciones por Equipos

13.11.1. Puntos de match en competiciones por equipos que se deciden por puntos de partida. Por ejemplo: 2 puntos por cada match ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente, 1 punto por cada encuentro empatado y 0 puntos por cada encuentro perdido.

13.11.2. Puntos de partida en las competiciones por equipos que se deciden por puntos de match. El empate se rompe determinando la cantidad total de puntos de partida conseguidos.

#### 13.12. Sistemas de Desempate utilizando los Resultados Propios y de los Oponentes

##### 13.12.1. Sonneborn-Berger

##### 13.12.2. El Sistema Koya para Torneos Round-Robin

##### 13.12.3. El Sistema Koya Extendido

##### 13.12.4. Número de partidas ganadas (incluyendo partidas ganadas por ausencia)

##### 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 match en competiciones por equipos

13.13.2. Puntos de partida en competiciones por equipos que se deciden por puntos de match. El empate se rompe determinando los puntos totales de partida conseguidos.

##### 13.13.3. Encuentro directo

#### 13.14. Sistemas de Desempate utilizando los Resultados de los Rivales

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

##### 13.14.2. Sistema Buchholz

###### (2.1) Buchholz Mediano

###### (2.2) Buchholz Mediano 2

###### (2.3) Buchholz Corte 1

###### (2.4) Buchholz Corte 2

###### (2.5) Suma de Buchholz: la suma de los 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: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (3.3) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos B: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (3.4) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos C: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (3.5) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos D: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (3.6) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipo Corte 1 A: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de match, o
- (3.7) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Corte 1 B: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de match, o
- (3.8) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Corte 1 C: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de partida, o
- (3.9) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Corte 1 D: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de partida.

13.15. Sistemas de Desempate utilizando Valoraciones en Torneos Individuales (donde todos los jugadores tienen valoración)

13.15.1. Cuando un jugador ha elegido no disputar más de 2 partidas en un torneo, su ARO o AROC serán considerados menores que los de cualquier jugador que haya disputado más partidas.

(1.1) ARO Ver 13.3.1

(1.2) AROC Ver 13.3.2

13.15.2. A los efectos del desempate, un jugador que no tiene rival será considerado como si hubiera jugado contra un oponente virtual que tiene el mismo número de puntos que él al comienzo de la ronda, y que empata todas las rondas siguientes. Para la ronda misma, el resultado por incomparecencia será considerado como un resultado normal.

Esto da la fórmula:

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

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:

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

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5,5 \text{ al finalizar el torneo}$$

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:

$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6-6) = 3.5$  después de la ronda 6

$S_{\text{von}} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9-6) = 5.0$  al finalizar el torneo.

13.15.3. A los efectos del desempate, todas las partidas no jugadas en las que hay jugadores involucrados indirectamente (resultados por incomparecencia de los rivales), se considera que han sido empatadas.

### 13.16. Sistemas de Desempate Recomendados

13.16.1. Las Reglas de Desempate para diferentes tipos de torneos son como se enumeran a continuación **y se recomienda que sean aplicados en el orden indicado.**

13.16.2. Torneos Round-Robin Individuales:

- Resultado particular
- El mayor número de victorias (incluyendo ausencias)
- Sonneborn-Berger
- Sistema Koya

13.16.3. Torneos Round-Robin por Equipos:

- Puntos de match (si la clasificación se decide por puntos de partida), o
- Puntos de partida (si la clasificación se decide por puntos de match)
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

13.16.4. Torneos Suizos Individuales donde no todas las valoraciones son consistentes:

- Buchholz Corte 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Progresivo
- Resultado particular
- El mayor número de victorias
- El mayor número de partidas con Negras

13.16.5. Torneos Suizos Individuales donde todas las valoraciones son consistentes:

- Buchholz Corte 1
- Buchholz
- Resultado particular
- AROC
- El mayor número de victorias incluyendo ausencias
- El mayor número de victorias con Negras
- El mayor número de partidas con Negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con Blancas)
- Sonneborn-Berger

### 13.15.6. Torneos Suizos por Equipos:

- Puntos de match (si la clasificación se decide por puntos de partida), o
- Puntos de partida (si la clasificación se decide por puntos de match)
- Resultado particular
- Buchholz Corte 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

### 13.17. Detalle de las tablas Berger

#### 13.17.1. Tablas Berger para Torneos Round Robin

Cuando hay un número impar de jugadores, el número más alto cuenta como bye.

##### **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, 3-1, 4-11, 5-10, 6-9, 7-8.

**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, 13-9, 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, 14-12, 15-11, 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. Esto es para evitar que se jueguen tres partidas seguidas con el mismo color.

**13.18. Detalles de las 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 de los conjuntos de números A, B, C y D indicados en el punto 5. Estos sobres se ponen dentro de sobres más grandes, en cada uno de los cuales se indica la cantidad de números de jugadores que hay en los sobres pequeños.

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 determina 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 números suficientes al menos para su grupo y extraerá uno de los números de este sobre. Los demás jugadores de ese mismo grupo extraerán números de ese sobre. Los números restantes se destinarán a otros jugadores.

13.18.1.4. Los jugadores del siguiente grupo elegirán un sobre, y este procedimiento se repite hasta que todos los jugadores hayan elegido sus números.

13.18.1.5. 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)