

Federación Española de Ajedrez

Comité Técnico de Árbitros

Examen para la concesión del título de Árbitro Nacional

Instrucciones para los Aspirantes

- La duración del ejercicio será de tres horas. El delegado FEDA avisará cuando resten 15 minutos y cuando resten 5 minutos para la conclusión del tiempo. El tiempo será distribuido entre las distintas partes del examen a elección del aspirante.
- Los únicos materiales permitidos para la realización del examen son un bolígrafo azul y portar el DNI como elemento identificativo. Está prohibido que obre en su poder cualquier tipo de material que tenga relación con el examen, como apuntes, libros, reglamentos, etc.
Si tuviera alguno de estos materiales no autorizados, ahora es el momento de depositarlos en el lugar indicado por el delegado federativo.
- Si un aspirante es sorprendido utilizando medios no autorizados o comunicándose con otro aspirante será invitado a abandonar el ejercicio.
El delegado FEDA hará constar esta incidencia en el papel de examen retirado al aspirante, así como en el acta, recogiendo el nombre de éste.
Si un aspirante se negara a cumplir las instrucciones del delegado federativo se hará constar en el acta.
- El aspirante que, por cualquier causa, deba abandonar el lugar donde se realiza el ejercicio, habrá de entregar su examen y no podrá volver a entrar, salvo en casos totalmente excepcionales que permita el delegado FEDA.
- Todos los aspirantes presentes en el aula han de entregar el cuestionario del examen, aunque deseen retirarse sin realizar el ejercicio.
- El ejercicio consta de tres partes eliminatorias y hay que superar cada una de ellas para que se tenga en cuenta el resto del examen.
 - ✓ **Primera parte.** Consta de 30 preguntas tipo test con 4 posibles respuestas. La puntuación de esta parte es de 0 a 10 puntos. Cada respuesta correcta puntuará 1/3 puntos. Las respuestas contestadas erróneamente restarán 1/9 puntos. Las respuestas no contestadas ni sumarán ni restarán puntuación.
En cada caso hay una sola respuesta válida, considerándose siempre como tal en caso de que al menos dos lo sean parcialmente aquella que se ajuste más a la corrección. Ejemplo: si el valor de un cuadro fuera de 100.000 € sería más correcto decir, preguntado acerca de tal cuestión, que su precio es de 100.000 que afirmar que es mayor de 50.000.
También, cuando una respuesta genérica incluya otras posibilidades ciertas, es más correcta la respuesta completa que cualquiera de las respuestas parciales ciertas. Es decir, que si en el caso anterior la compra del cuadro necesitara además de los 100.000 € un aval de 25.000 € por adelantado, sería más cierta la respuesta cierta que incluya los dos requisitos que una que hiciera referencia a cualquiera de ellos de manera independiente.
La manera de rellenar esta primera parte es la siguiente. Las respuestas se marcarán en este mismo cuadernillo de enunciados. El aspirante trazará una circunferencia alrededor de la letra identificativa de la respuesta que considere correcta. No se admitirán rectificaciones.
No se proporcionará más de un ejemplar del examen a cada aspirante, por lo que se ha de ser especialmente cuidadoso a la hora de marcar las respuestas.
 - ✓ **Segunda parte.** Consta de 5 preguntas con respuesta relativamente breve. La puntuación de esta parte es de 0 a 10 puntos. Se habrá de contestar exclusivamente en el espacio marcado a continuación de cada pregunta. Se valorará la concisión y la claridad en la respuesta.
 - ✓ **Tercera parte.** Consta de dos preguntas con respuesta relativamente extensa. Puntuará de 0 a 10 puntos y se habrá de contestar exclusivamente en el espacio marcado a continuación de cada pregunta.
- El delegado FEDA tiene instrucciones precisas de no contestar a ninguna pregunta que verse sobre el contenido del examen.

Primera parte

Examen tipo A

1. Un jugador pone unas piezas delante de su planilla formando una barrera para que su oponente no pueda verla:
 - a) El jugador actúa incorrectamente y tiene que ser amonestado.
 - b) La planilla siempre tiene que estar a la vista y debe ser amonestado.
 - c) Si no tapa las jugadas, no comete una incorrección.
 - d) La planilla tiene que estar visible desde todos los ángulos.
2. Requisitos para que un torneo cuyas partidas están regidas por las Leyes del Ajedrez de la FIDE y las Reglas de Torneos de la FIDE resulte válido para la consecución de normas para títulos de ajedrez estándar:
 - a) No se podrá jugar más de catorce horas diarias.
 - b) No se podrán jugar más de dos rondas diarias.
 - c) El torneo será dirigido necesariamente por un Árbitro Internacional.
 - d) Todas las respuestas anteriores son ciertas.
3. Tras demostrarse que un jugador titulado ha intervenido en el amaño de varias partidas con el objeto de facilitar la obtención de normas por parte de otros jugadores, se baraja la posibilidad de desposeerle de su título:
 - a) Los títulos tienen carácter vitalicio desde la fecha de reconocimiento o registro, por lo que no es una sanción que se le pueda aplicar en ningún caso.
 - b) El título puede ser revocado por recomendación de la Comisión de Calificación y decisión de la Asamblea General.
 - c) La decisión de la Asamblea General de revocar el título de un jugador debe ser confirmada por el Presidente de la FIDE.
 - d) Todas las respuestas anteriores son ciertas.
4. Para que un jugador pueda obtener una norma de GM debe cumplirse que:
 - a) Más del 50 % de los oponentes deben ser titulados según excluyendo CM y WCM
 - b) Al menos 3 de los oponentes deben ser GM.
 - c) El jugador debe disputar al menos nueve partidas en cualquier caso.
 - d) Todas las respuestas anteriores son ciertas.
5. Al respecto de los jugadores inactivos:
 - a) Los jugadores inactivos se incluyen en la lista, aunque se no se considerarán como valorados a efectos de cálculos de la valoración y resultados de títulos.
 - b) Se considera inactivo al jugador que disputa menos de 4 partidas evaluadas en el periodo de un año.
 - c) Si un jugador inactivo disputa más de 4 partidas evaluadas en el periodo de un año, vuelve a ser considerado activo e incluido en la próxima lista.
 - d) Todas las respuestas anteriores son ciertas.
6. Con respecto a los requisitos para la evaluación de las partidas de un torneo round robin:
 - a) Al menos la tercera parte de los jugadores deberán estar valorados.
 - b) En un torneo a doble vuelta con participantes no valorados debe haber al menos 6 jugadores, 4 de los cuales deben estar valorados.
 - c) Se evaluarán los campeonatos nacionales jugados por sistema round robin cuando al menos 3 participantes masculinos (o 2 femeninos en torneos exclusivamente femeninos) cuenten con valoración oficial de la FIDE antes del comienzo del torneo.
 - d) Todas las respuestas anteriores son ciertas.
7. Para que las partidas de un torneo sean evaluadas:
 - a) Debe cumplirse en todo caso que las partidas sean disputadas en un periodo de tiempo no superior a 90 días.
 - b) Las partidas deben haber sido disputadas. Las partidas no jugadas por incomparecencia o finalizadas por sonarle el móvil a uno de los contendientes no serán evaluadas.
 - c) Si un jugador no valorado consigue menos de un punto en un torneo, se ignorarán tanto su puntuación como la conseguida por sus rivales contra él.
 - d) No deben jugarse más de tres rondas por día y el tiempo total de juego no excederá las 14 horas.
8. Los jugadores 5 y 9 deben ser emparejados en un torneo en el que se emplea el sistema suizo de emparejamiento. Los números de sus respectivos rivales y el historial de colores de cada uno son los siguientes:
5 : 27,19,8,2,1,3,6,9 NBNBNNB

9: 31,38,4,20,8,11,7,5 —BNBBNBN

Indique la proposición más acertada:

- a) Los dos jugadores tienen una tendencia a negras.
- b) Los dos jugadores tienen la misma tendencia. Suponiendo que pertenecen a un grupo de puntuación homogéneo, se emparejarán conservando la tendencia al jugador ordenado más alto, el 5.
- c) El emparejamiento deberá ser 5-9, porque el jugador 5 tiene una tendencia leve a negras y el 9 una tendencia fuerte a este mismo color.
- d) Todas las respuestas anteriores son falsas.

9. Al realizar un emparejamiento según el sistema suizo basado en la valoración:
- a) Para realizar un emparejamiento correcto, a menudo es necesario cambiar el orden en S2. Este cambio se llama "intercambio".
 - b) Los criterios de ordenación de los emparejamientos son, en prioridad descendente:
 1. Los puntos del jugador mejor clasificado de los dos.
 2. La suma de las puntuaciones de ambos jugadores.
 3. La clasificación de acuerdo con A2 (ordenación de los jugadores) del jugador mejor clasificado.
 - c) Dos jugadores no pueden ser emparejados más de una vez.
 - d) El número de emparejamientos que pueden hacerse en un grupo, sea homogéneo o heterogéneo, no cumpliendo todas las preferencias de color, se representa por el símbolo "P".
10. Indique la proposición falsa acerca de las tablas Varma:
- a) Las tablas Varma se utilizan para restringir los emparejamientos de manera que los jugadores de la misma federación no se enfrenten en las últimas tres rondas.
 - b) Las tablas Varma pueden ser utilizadas en torneos que tengan entre diez y veinticuatro participantes.
 - c) Los jugadores de la Federación con mayor número de representantes se sortean en primer lugar y, si hay más de uno con el mismo número, el orden quedará determinado alfabéticamente en función de la denominación oficial de cada país.
 - d) Entre jugadores de la misma federación, se ordenarán alfabéticamente en función de sus nombres.
11. Indique cuál de las siguientes no es función del capitán del equipo:
- a) El capitán puede ser requerido para entregar a un árbitro, en un momento previamente señalado, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda.
 - b) El capitán está autorizado a concertar con su homónimo el abandono de uno de sus jugadores con su homónimo a cambio del abandono de uno de los de aquel.
 - c) El capitán puede ser requerido para entregar a un árbitro el informe de los resultados de un encuentro al final de las partidas.
 - d) El capitán está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que acepten una oferta de tablas o que abandonen.
12. De entre las sanciones indicadas a continuación, indique cuál de ellas no puede ser aplicada por el árbitro en una competición:
- a) Una advertencia al infractor.
 - b) Aumentar la puntuación obtenida por el adversario hasta el máximo posible para esa partida.
 - c) Restar puntos al infractor en la clasificación general.
 - d) Expulsar al infractor de la competición.
13. ¿Cuántos movimientos pueden haberse realizado en el tablero por uno u otro jugador sin que hayan sido apuntados en la planilla los anteriores? (A estos efectos se considera que, por ejemplo, las jugadas 1. e4 c5 son dos movimientos)
- a) Ninguno. Los cambios introducidos en el artículo 8.1 de las Leyes del Ajedrez y que entraron en vigor en el año 2005 obligan a anotar todas las jugadas inmediatamente después de producirse.
 - b) Uno. Está permitido tener un movimiento de retraso en la anotación.
 - c) Un jugador puede replicar a una jugada de su adversario antes de anotarla, pero debe anotar su jugada previa antes de realizar otra.
 - d) Si un jugador no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada jugada, no está obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.

14. Durante la disputa de una partida, sin motivo aparente se apaga el reloj digital que se está usando en ella y se pierde toda su información. Elija la opción que considere más acertada.
- Puesto que la partida se está retransmitiendo, se utilizan los datos de la retransmisión para restablecer los tiempos que había anteriormente en otro reloj.
 - La utilización de los tiempos señalados por el software de retransmisión sólo puede hacerse si los dos jugadores están de acuerdo.
 - Los tiempos señalados por el software de retransmisión no pueden ser utilizados, ya que el artículo 6.15 de las Leyes del Ajedrez indica claramente que no pueden ser utilizados como información para tomar decisiones los datos mostrados por este tipo de dispositivos.
 - Los tiempos serán determinados por el árbitro en función del tiempo que lleva transcurrido de ronda y el número de jugadas realizados hasta ese momento.
15. Durante la disputa de una partida de ajedrez estándar, un jugador ha soltado el peón que ha alcanzado la casilla de promoción sin haberlo sustituido por una pieza. Indique la proposición más ajustada a lo establecido por las Leyes del Ajedrez:
- En el caso de la promoción de un peón, se considera completada la jugada cuando dicho peón ha sido retirado del tablero y el jugador ha situado la nueva pieza en la casilla de promoción.
 - La jugada ha sido completada puesto que ha sido soltada de la mano del jugador.
 - La jugada se considera completada si se ha llegado a pulsar el reloj.
 - Ninguna de las respuestas anteriores es totalmente correcta.
16. Al jugador que está en juego no le está permitido abandonar sin el permiso del árbitro:
- El recinto de juego.
 - La zona de juego.
 - El local de juego.
 - La sala de juego.
17. Puede una federación afiliada a la FIDE introducir reglas más detalladas para un torneo valedero para la obtención de rating:
- Según el prologo de las leyes, se pueden detallar las mismas, no obstante no serán validas para una competición valedera para la obtención de rating FIDE.
 - Según el prologo de las leyes, estas no se pueden detallar.
 - El árbitro tiene siempre la potestad de detallar y especificar convenientemente los reglamentos oficiales.
 - La posibilidad de detallar y ampliar las reglas de una competición aparece reflejada en las reglas de torneo FIDE en su Artículo 8.
18. ¿Permite la FIDE en los torneos round robin, los sorteos restringidos?
- Los sorteos restringidos están prohibidos.
 - No los permite oficialmente, los tolera y admite las normas así alcanzadas.
 - La FIDE permite los sorteos restringidos. Hace referencia a la forma de realizarlos en el reglamento C.06
 - Si. Hace referencia a la forma de realizar los cambios en el reglamento C.04.2.
19. Del reglamento de partidas rápidas: Indica que afirmación-es son las correctas:
- Para reclamar la victoria por tiempo hay que parar el reloj
 - El árbitro puede intervenir si ve que un jugador toca una pieza y mueve otra.
 - Una jugada ilegal se completa cuando se ha pulsado el reloj.
 - La jugada ilegal se completa cuando se suelta la pieza.
- 2 y 3
 - 1 y 4
 - 4
 - 3
20. En una partida de 20 minutos por cada jugador. El jugador que conduce las piezas blancas en su jugada número 3, informa al árbitro de la incorrecta ubicación del rey y la dama del contrario.
- Como hay emplazamiento cambiado de rey y dama no se permite el enroque al jugador de negras.
 - Como la posición inicial de las piezas es incorrecta, la partida se anula y se juega una nueva.
 - Se tiene que colocar el rey y la dama negros correctamente y la partida continuara.
 - Si ha efectuado su tercera jugada no tiene derecho a reclamar.

21. Un jugador dispone de menos de 2 minutos en su reloj y considera que no tiene tiempo para finalizar su partida. Para los relojes y solicita la presencia del árbitro para solicitarle las tablas. Si el árbitro aplaza su decisión:
- Tiene que otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continua en presencia del árbitro.
 - El árbitro otorga dos minutos de tiempo extra de reflexión al jugador que reclama las tablas y la partida continúa en presencia del árbitro.
 - El árbitro puede otorgar dos minutos de tiempo extra de reflexión al rival del reclamante si lo considera oportuno y la partida continua en presencia del árbitro.
 - Si el árbitro aplaza su decisión no puede otorgar tiempo extra de reflexión. La partida continuará en presencia del árbitro
22. Indicar cual o cuales de los siguientes enunciados son correctos:
- Las jugadas ilegales se sancionan siempre con 2 minutos de tiempo extra para el adversario.
 - Si la posición es tal que un jugador no puede dar mate la partida es tablas.
 - Si un jugador toca primero su torre y después el rey. No puede enrocarse por ese lado.
 - Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo
- Todos son de una u otra forma incorrectos
 - 2 y 3
 - 3 y 4
 - Solo el 4 es correcto
23. En posición claramente inferior ¿Puede un jugador ofrecer tablas?
- Sí, pero se podría considerar que deshonor la práctica del ajedrez con este tipo de petición y podría ser apercibido.
 - La petición es correcta si ha anotado el signo = en su planilla.
 - El jugador tiene que ser sancionado por petición incorrecta de tablas.
 - Puede pedir las pero se arriesga a ser amonestado por pedir tablas en posición claramente inferior.
24. De manera estrictamente reglamentaria, dos jugadores se presentan en un torneo valido para rating internacional con una apariencia exterior en el vestir que denota falta de aseo y escaso acierto en la vestimenta elegida, (uno de ellos va en pantalón corto):
- El árbitro no tiene reglamentariamente potestad para llamarles la atención.
 - En estos casos la mejor opción es que el organizador hable con ellos para que en las siguientes rondas no ocurra lo mismo.
 - En el reglamento C.06 se hace mención explícita en el apartado conducta de los jugadores “los participantes vestirán de forma apropiada”
 - El árbitro por el buen funcionamiento de la competición, aunque no le apoyen las normas de torneo FIDE implícitamente, tiene la potestad y la obligación de apercibir a los jugadores para que acudan a una competición vestidos de forma apropiada.
25. Piense que es el árbitro de una competición de blitz y ve como el jugador de negras tocar una pieza, en ese momento, se percibe que su contrario tiene el rey en jaque. ¿Cómo actuaría si le llama el jugador de negras para reclamar el triunfo?
- Tengo que concederle la victoria.
 - Esto significa inmediatamente el final de la partida concedo el punto al jugador de negras y les pido que firmen el resultado.
 - Aunque no me llamen debo intervenir en blitz, ilegal significa el final de la partida.
 - La victoria la puede reclamar solo antes de tocar una pieza.
26. Un jugador está en juego y quiere solicitar tablas, llama al árbitro y le expone que con el último movimiento de su oponente se han producido los últimos 50 movimientos consecutivos de cada jugador sin ningún movimiento de peón y sin captura de pieza:
- La partida es tablas bajo una correcta reclamación, solo si el jugador anota primero su jugada y declara al árbitro su intención de realizarla.
 - La partida es tablas bajo una correcta reclamación solo si los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.
 - La partida es tablas bajo una correcta reclamación solo si los movimientos posibles de las piezas de ambos jugadores son los mismos, no se considera los mismos si por ejemplo se ha cambiado el derecho a enrocar.
 - El árbitro verifica las planillas, si la reclamación es correcta, decreta las tablas.

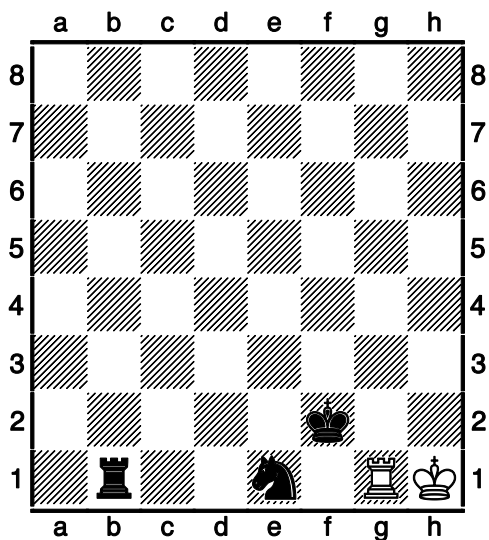
27. Al inicio de una competición round robin de 10 participantes, quiero ver la puntuación necesaria para la obtención de norma de gran maestra femenina a una jugadora. Si en el torneo hay dos participantes sin elo internacional ¿Cómo calcularías la valoración de los oponentes?
- A los participantes sin elo les pondría la valoración mínima (umbral) correspondiente, en este caso es de 2150.
 - A los participantes sin elo les pondría la valoración mínima (umbral) correspondiente, en este caso es de 2050.
 - Al inicio de la competición no se pueden hacer estos cálculos hay que efectuarlos una vez finalizado la competición.
 - Al inicio de la competición no se pueden hacer estos cálculos, se pueden realizar solo en la penúltima y en la última ronda.
28. Un jugador solicita tablas por triple repetición, el árbitro verifica la solicitud y comprueba que no es correcta la reclamación. El jugador que solicita las tablas por triple repetición tiene 5 minutos en su reloj y su oponente solo 2.
- Al no ser correcta la reclamación el árbitro ajusta los relojes. Al jugador que reclamo tablas le resta tres minutos y a su oponente le añade tres minutos más.
 - Si el oponente acepta las tablas y la partida finaliza inmediatamente, sin necesidad de verificar nada.
 - Al no ser correcta la reclamación el árbitro ajustara los relojes. Al jugador que reclamo tablas le resta 2,5 minutos y a su oponente le añade tres minutos más.
 - En cualquier caso el árbitro siempre añadirá tres minutos al oponente.
29. En las bases de un torneo internacional podemos leer que el jugador que gana su partida recibe puntos 2 puntos si hace tablas con negras recibe $1\frac{1}{2}$ y solo 1 si las hace con blancas:
- Este tipo de puntuación no se puede utilizar en un torneo internacional.
 - Según las leyes del ajedrez este tipo de puntuación es posible.
 - En las leyes del ajedrez no se hace referencia a la puntuación de las partidas.
 - En las reglas del sistema suizo se hace referencia a la puntuación: Partida ganada 1 punto perdida cero y tablas $\frac{1}{2}$. C04.2.A 6 Pero esto afecta sólo a suizos
30. En el reglamento: C.04.1 Sistema suizo basado en valoración se define expresamente un concepto muy importante para la realización de los pareos, la definición de "X". Indica cuál es su correcta definición:
- Es el número de emparejamientos de un grupo homogéneo que no cumplen las preferencias de color.
 - Es el número de emparejamientos que pueden realizarse en un grupo cumpliendo las preferencias de de color.
 - Es el número de emparejamientos de un grupo homogéneo o heterogéneo que no cumplen las preferencias de color.
 - Es igual al número de blancas menos el número de negras.

Responda en los cuadros marcados al efecto.

1. Un organizador quiere que arbitre un torneo válido para normas internacionales. Quiere tener 12 jugadores, 2 de ellos jugadores locales no titulados, pero desconoce qué otras características tiene que tener dicho torneo para que los jugadores puedan obtener normas de MI y GM. ¿Qué requisitos mínimos le dirías al organizador que tendría que tener dicho torneo para que se pudieran obtener dichas normas?

2. En un torneo que se celebra según el Sistema Suizo FIDE, uno de los jugadores te solicita que le expliques en qué consiste dicho sistema por el que se disputa el torneo, es decir, los Principio Básicos de los torneos por Sistema Suizo. ¿Cuáles son esos 6 principios básicos que describe la FIDE?

3. En una partida a ritmo lento, la última jugada con captura y que comía en el tablero el último peón fue 63... Rxb2 (Negras) tras muchos movimientos en un final de torre y caballo frente a torre se llega a la siguiente posición



El jugador de las piezas blancas reclama tablas por cincuenta movimientos al árbitro indicando y anotando en la planilla su intención de hacer 113 Tg8. Si tú fueras el árbitro de ese encuentro, ¿cuál sería tu decisión?

4. ¿Cuáles son las características del ritmo de juego que especifica la FIDE en el reglamento del sistema de valoración para que un torneo sea evaluado para elo?

5. Indica qué documentación hay que presentar en el informe arbitral de un torneo valedero para elo internacional y cómo puedes obtenerlo con el programa informático de emparejamientos Swiss Manager.

Tercera Parte

Examen tipo A

Responda en los cuadros marcados al efecto en esta y las siguientes hojas. Preguntas de desarrollo:

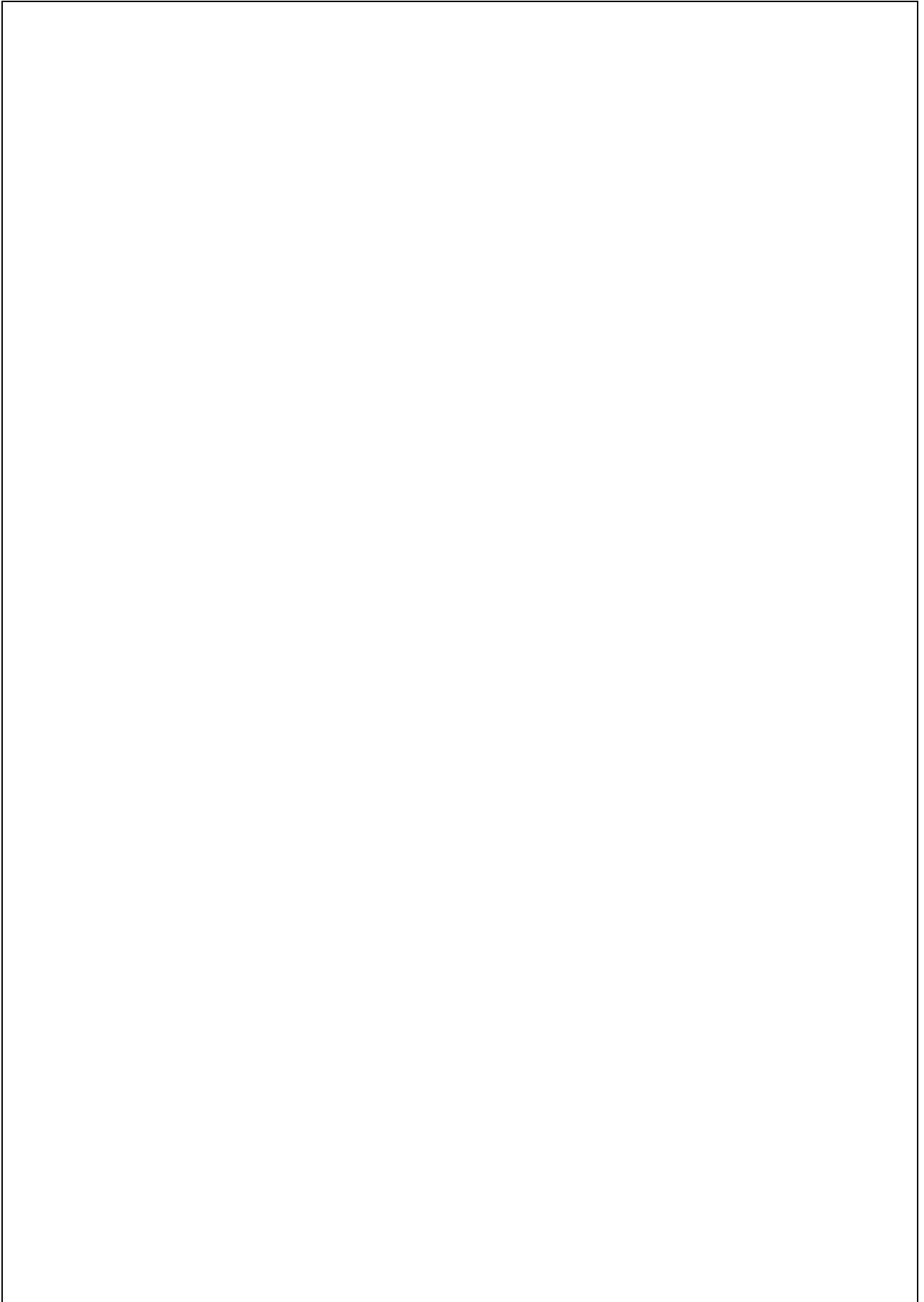
1. Resulta que justo cuando vamos a decirle al Swiss Manager que calcule los emparejamientos de la 9ª y última ronda, se nos cuelga el ordenador y no hay manera de volverlo a arrancar. Además, no hemos hecho copias de seguridad a lo largo del torneo. Eso sí, hemos tenido la “suerte” de imprimir justo antes del cuelgue una lista de chequeo para los emparejamientos. Así que tendremos que hacer la última ronda a mano.

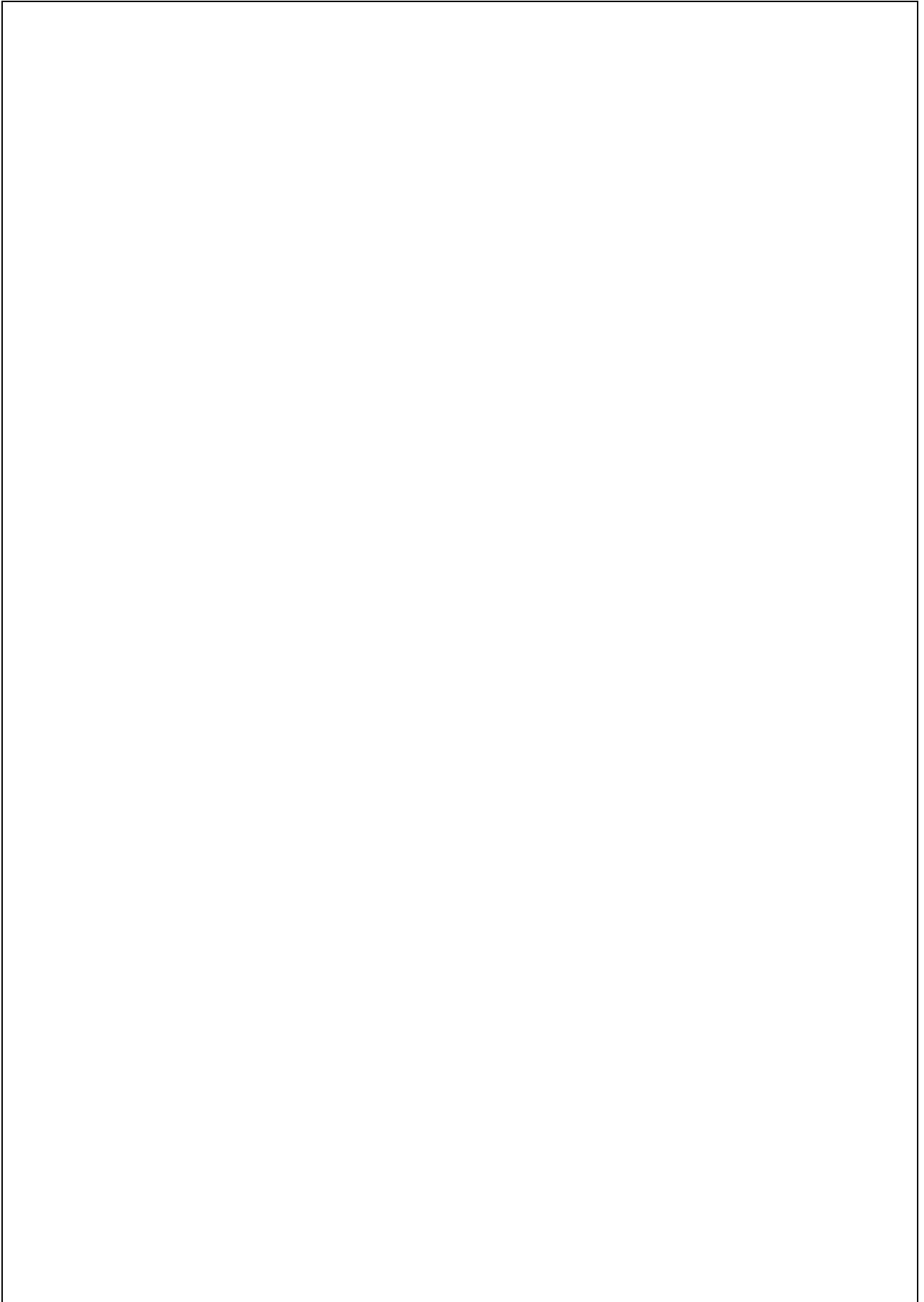
Aunque el torneo lo jugaban 80 jugadores, aquí sólo tendrás que hacer el emparejamiento (por Sistema de Valoración) de los 20 primeros. Te recuerdo que tan importante o más que dar con el resultado correcto es explicar cómo se ha conseguido.

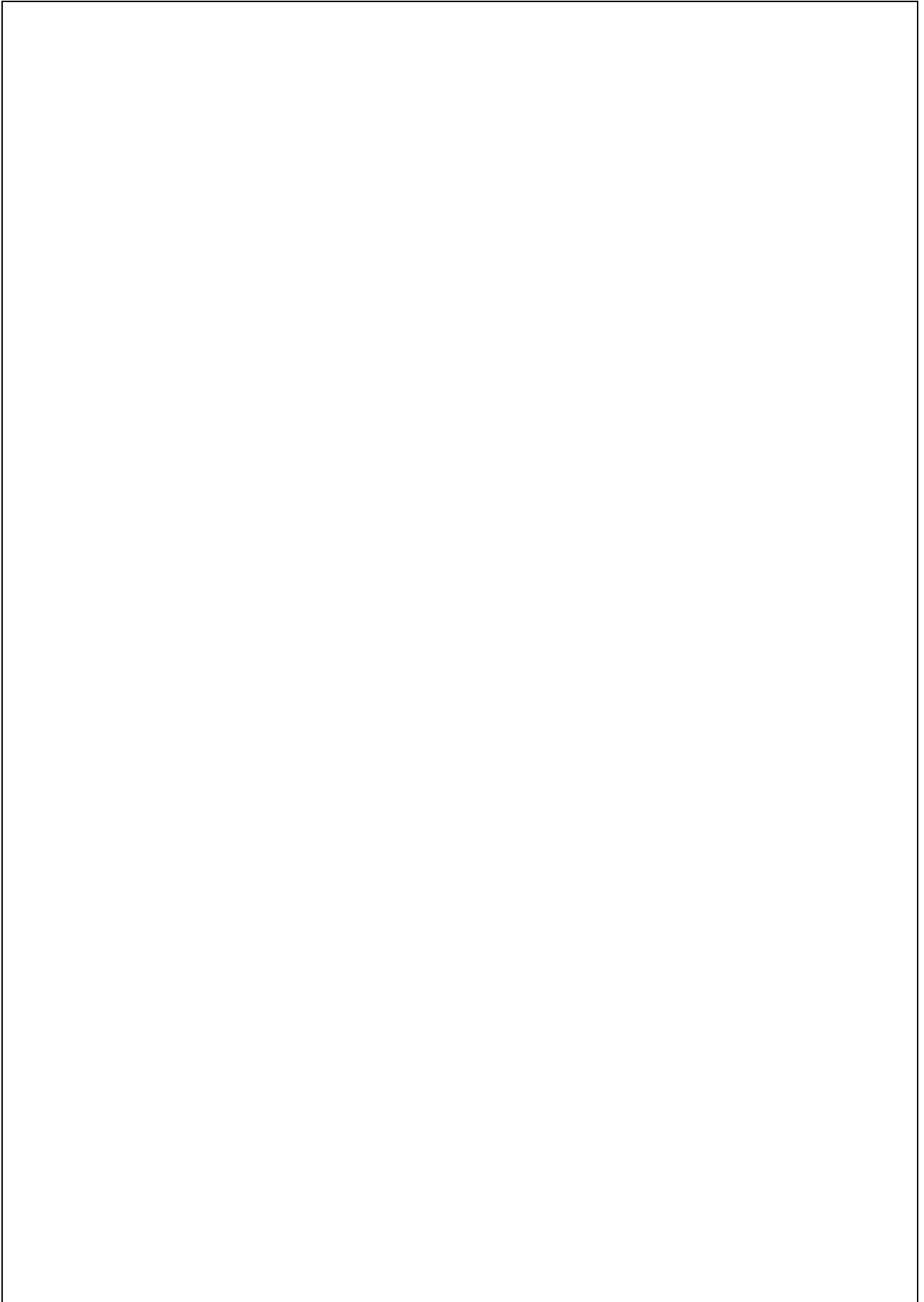
Rk.	SNo.	Pts	Color	C p l	Adversarios
1	5	7	-w-w-w-w	- +	2, 6, 9, 14, 18, 20, 34, 39
2	8	6½	w-ww--ww	- -	1, 9, 10, 16, 19, 20, 24, 27
3	14	6½	w-w-w--w	-	5, 8, 9, 10, 13, 21, 44, 46
4	3	6	-w-w-w-w	-	13, 14, 15, 19, 23, 39, 47, 62
5	7	6	-w-ww-w-	W	3, 7, 14, 16, 20, 28, 35, 40
6	15	6	-w-w-w--	W	1, 10, 11, 15, 37, 47, 50, 53
7	21	6	-w-w-w-w	-	5, 9, 10, 11, 15, 18, 58, 62
8	1	5½	-w-w-w-w	-	3, 13, 14, 15, 18, 25, 33, 38
9	2	5½	w-w-w-w-	W	1, 2, 3, 7, 17, 21, 28, 55
10	4	5½	w-w-w-w-	W	2, 3, 6, 7, 13, 22, 25, 30
11	6	5½	w-w-w-w-	W	6, 7, 12, 19, 20, 26, 33, 48
12	9	5½	-w-w-w-w	-	11, 17, 21, 23, 25, 27, 41, 49
13	12	5½	w-w--ww-	W	3, 4, 8, 10, 17, 27, 28, 42
14	24	5½	w-w-ww#-	-	1, 4, 5, 8, 16, 25, 60
15	10	5	w-w-w-w-	W	4, 6, 7, 8, 31, 33, 46, 53
16	11	5	-w-w-w-w	-	2, 5, 14, 23, 26, 35, 36, 41
17	13	5	-w-ww-w-	W	9, 12, 13, 22, 26, 28, 43, 54
18	16	5	w-w-w-w-	W	1, 7, 8, 29, 31, 36, 51, 55
19	19	5	-w-w-ww-	W	2, 4, 11, 29, 36, 37, 56, 64
20	20	5	w-w-ww-w	-	1, 2, 5, 11, 25, 37, 57, 63

Leyenda: Color: W..Blancas, -..Negras , *..Excluído, f..Bye, F..0F, #..1F
 C..Preferencia color, p..Sentido flotante penúltima ronda, l..última
 ronda.

x..preferencia color (+..blancas, -..negras)







2. ¿Para qué sirve un árbitro?

