

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 (con al menos el 40 %) para que se tenga en cuenta el resto del examen (que se aprueba con al menos el 50 % de los puntos posibles).
 - ✓ **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 puntuara 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. ¿Por qué dice en el Prólogo de las Leyes del Ajedrez que éstas deben aspirar a regular el mayor número de casos susceptibles de acontecer en una partida de ajedrez?
 - a. Para dejar a las entidades y federaciones organizadoras el menor margen de maniobra posible.
 - b. Para proporcionar a los árbitros la mayor ayuda posible.
 - c. Para evitar las diferencias de criterio de árbitros distintos en casos similares.
 - d. En el Prólogo de las Leyes del Ajedrez no se dice eso.

2. Cuando en las Leyes del Ajedrez se habla de la Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez se establecen una serie de prohibiciones. ¿Cuál de las siguientes no está entre ellas?
 - a. Dejar el propio rey bajo ataque.
 - b. Exponer el propio rey al ataque.
 - c. Distraer o molestar al oponente.
 - d. Capturar el rey del oponente.

3. Cuando describen el movimiento del peón las Leyes del Ajedrez dicen "el peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, capturando dicha pieza".
 - a. Eso dicen exactamente.
 - b. Dicen algo así, pero a la frase citada le falta algo.
 - c. Dicen algo así, pero a la frase citada le sobra algo.
 - d. No dicen nada parecido.

4. En una partida disputada con 90 minutos por jugador más 30 segundos por jugada, un jugador apurado de tiempo y que ya ha sido sancionado dos veces por jugada ilegal, avanza uno de sus peones hasta la octava fila y directamente detiene su reloj y pone en marcha el del adversario. ¿Qué debe hacer el árbitro?
 - a. Si no reclama el rival, nada.
 - b. Depende de la fecha de disputa de la partida.
 - c. Darle la partida por perdida.
 - d. Volver a pulsar su reloj (ajustando los tiempos y el contador de jugadas si lo hubiera) y obligarle a retirar el peón y poner la pieza que, legalmente, desee.

5. Un jugador, estando en juego y sin siquiera abrir la boca, desplaza ligeramente una de sus piezas empujándola por la base con la punta de su dedo índice, retira la mano y sigue pensando. ¿Hay que aplicarle el artículo 4.3.a de las Leyes del Ajedrez?
 - a. Sí, ya que no ha dicho "compongo" ni nada parecido antes de hacerlo.
 - b. No, ya que no ha levantado la pieza del tablero.
 - c. No, ya que la forma de hacerlo ya expresa desde el principio que su intención no era mover la pieza, sino ajustarla en la casilla.
 - d. No tengo ni idea de qué artículo es éste.

6. Si el jugador que está en juego toca deliberadamente su torre y rey, ¿debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo?
 - a. Sí.
 - b. No necesariamente.
 - c. No puede.
 - d. Sólo si no toca el rey después de tocar la torre.

7. ¿Qué tratan los artículos de las Leyes del Ajedrez que incluyen la frase "Esto finaliza inmediatamente la partida"?
- La victoria por abandono y las tablas por ahogado y por triple repetición.
 - La victoria por abandono y por mate y las tablas por ahogado y por triple repetición.
 - La victoria por mate y las tablas por ahogado, por triple repetición y por mutuo acuerdo.
 - La victoria por abandono y por mate y las tablas por ahogado y por mutuo acuerdo.
8. ¿Cuánto durará como máximo una partida jugada bajo la modalidad de "demora" en la que cada jugador recibe un tiempo principal de reflexión de 120 minutos y un tiempo extra fijo de 30 segundos por jugada, suponiendo que cada jugador haga 60 jugadas?
- 300 minutos.
 - Depende del tiempo que consume cada jugador.
 - 299 minutos y medio.
 - 301 minutos.
9. ¿Con cuánto retraso respecto a la hora programada para el inicio de la partida puede presentarse un jugador ante el tablero sin perder?
- 0 minutos.
 - 15 minutos.
 - Depende del ritmo de juego.
 - Todas las respuestas anteriores son falsas.
10. En una partida relámpago en la que no hay ningún árbitro presente, el blanco juega situando su rey en una casilla atacada por una pieza del oponente y justo antes de que pulse el reloj, se le cae la bandera. El negro, sin reclamar nada, hace una jugada que deja su propio rey en jaque y pulsa su reloj, momento en el que a él también se le cae la bandera. Es entonces cuando el blanco para los relojes y reclama la victoria por jugada ilegal del negro. ¿Qué habría que hacer?
- Gana el blanco por ilegal del negro.
 - Gana el negro por ilegal del blanco.
 - Tablas.
 - Volver a la posición inmediatamente anterior a la ilegal del blanco, ajustar los relojes y que sigan jugando.
11. ¿Qué pasa si se descubre en el curso de una partida que el tablero se colocó con el cuadro negro a la izquierda?
- Que continuará pero transfiriendo la posición a un tablero colocado correctamente.
 - Si la disposición de las piezas era correcta, nada.
 - Depende del ritmo de juego y de lo que lleven ya jugado.
 - Las tres respuestas anteriores son falsas.
12. En una partida relámpago el blanco hace una jugada que deja a su rey en jaque y pulsa el reloj. Inmediatamente, y sin decir nada, su rival captura el rey, para el reloj y le ofrece la mano, que él acepta con cara de resignación. ¿Qué debe hacer el árbitro?
- Nada.
 - Dar la partida por perdida al negro, ya que al capturar el rey del rival sin reclamar la ilegal de éste, está por un parte renunciando al derecho a reclamarla y por otra cometiendo él mismo una ilegal.
 - Volver la partida a la posición anterior a la ilegal del blanco, ajustar los relojes y reanudar la partida desde ese punto.
 - Perdón, ¿cuántas partidas tiene que supervisar el árbitro?

13. ¿Cuándo está obligado a anotar las jugadas un jugador al que le quedan menos de 5 minutos en el reloj?
- Nunca.
 - Cuando tiene al menos 30 segundos añadidos por cada jugada.
 - Cuando tiene al menos 30 segundos añadidos por cada jugada y al comienzo tenía al menos 61 minutos.
 - Cuando tiene al menos 30 segundos añadidos por cada jugada y al comienzo tenía al menos 60 minutos.
14. ¿Qué hay que hacer si un jugador reclama tablas por triple repetición y el árbitro estima que la reclamación es incorrecta?
- Quitarle tres minutos del reloj.
 - Añadir tres minutos al tiempo restante del adversario.
 - Quitarle la mitad del tiempo que le quede en el reloj, pero sin dejarle con menos de un minuto.
 - Quitarle la mitad del tiempo que le quede en el reloj. Además, si el reclamante dispone de más de dos minutos en su reloj, el árbitro deducirá la mitad de dicho tiempo hasta un máximo de tres minutos. Si al reclamante le quedara más de un minuto pero menos de dos, su tiempo restante será de un minuto. Si al reclamante le quedara menos de un minuto, el árbitro no realizará ajustes en su reloj.
15. En un final a caída de bandera, un jugador al que le quedan tres minutos de tiempo para el reloj y reclama tablas al árbitro argumentando que su rival está "relojeando". El árbitro, que lleva ya un buen rato observando la partida, desestima la reclamación y el jugador la eleva al Comité de Apelación. ¿Qué debería hacer este último?
- Ni siquiera reunirse: las decisiones arbitrales sobre el 10.2 son inapelables.
 - Debería reunirse y dar la razón al árbitro.
 - Para saber si de verdad está relojeando, debería preguntar al rival qué plan tiene para ganar. Si no lo tiene, decretar las tablas y, si lo tiene, reanudar la partida y vigilar que lo ponga en práctica.
 - Suponiendo que el rival efectivamente estuviera relojeando, el Comité debería decretar las tablas.
16. A un jugador que ya ha finalizado su partida le suena el móvil dentro del área de juego. El sonido no ha sido más que el leve pitido de batería baja y, aunque no ha molestado apenas, se ha oído. ¿Qué debe hacer el árbitro?
- Darle la partida por perdida.
 - Expulsarlo del área de juego.
 - Expulsarlo del recinto de juego.
 - Obligarle a apagar el móvil.
17. ¿Cuál de las siguientes sanciones no puede aplicar el árbitro a un infractor?
- Una advertencia.
 - Aumentar el tiempo de reflexión que disponga el adversario.
 - Reducir el tiempo de reflexión que disponga el infractor.
 - Reducir la puntuación obtenida en el torneo al infractor.
18. ¿Cuál de las siguientes afirmaciones referidas a la Reglamentación para partidas con ordenadores es más falsa?
- Ese reglamento no he hecho ni mirarlo.
 - Si el ordenador se ve apurado de tiempo, el operador puede seleccionar un ritmo de juego más rápido que se mantendrá hasta que se haya superado el control de tiempo. El operador podrá entonces ajustar el ordenador al ritmo de juego requerido para alcanzar el siguiente control.
 - El reloj oficial tiene preeminencia sobre el reloj incluido en el ordenador.
 - El operador puede forzar al ordenador a mover.

19. Para que una partida sea evaluada para rating, ¿qué ritmo de juego de los siguientes no debe tener un torneo en el que el jugador mejor valorado tiene 2250 puntos?
- 120 minutos por jugador para toda la partida.
 - 120 minutos por jugador para toda la partida más 20 segundos por jugada.
 - 60 minutos por jugador para toda la partida más 60 segundos por jugada.
 - 100 minutos por jugador para toda.
20. ¿Qué requisitos debe reunir la actuación de un jugador no valorado en un torneo para que valga para Elo?
- Jugar al menos cuatro partidas contra oponentes valorados.
 - Si se trata de un campeonato nacional, deberá haber al menos 3 participantes rateados.
 - Si se trata de un round robin, la valoración basada en los resultados de ese torneo deberá estar por encima del umbral de valoración.
 - Si se trata de un suizo, la valoración basada en los resultados de ese torneo deberá estar por encima del umbral de valoración.
21. ¿Qué requisitos de los siguientes ha de cumplir la valoración de un jugador nuevo en la lista de rating de la FIDE para ser publicada?
- Si se basa en resultados obtenidos en un campeonato por equipos., habrán de ser un mínimo de 9 partidas.
 - Si se basa en resultados obtenidos en un round robin, habrán de ser un mínimo de 9 partidas contra jugadores valorados.
 - La condición de sumar 9 partidas no tiene que cumplirse necesariamente en un torneo: los resultados de otros torneos, jugados dentro de periodos de valoración que no se extiendan más de dos años, se agrupan para obtener la valoración inicial.
 - La valoración es superior al umbral de valoración.
22. ¿Cuál de las siguientes fórmulas no se utiliza en el cálculo de la valoración de un jugador previamente no valorado?
- $R_u = R_c + 12.5$
 - $R_u = R_c + d_p$
 - $\Sigma \Delta R \times K$
 - $R_u = R_c + d_p \times n/(n+1)$
23. ¿Cuáles son los criterios absolutos de emparejamiento en el sistema suizo basado en valoración?
- Dos jugadores no pueden jugar entre sí más de una vez; un jugador que ha recibido un punto sin jugar, bien por un descanso o por incomparecencia, no podrá descansar; no habrá jugadores cuya diferencia de color sea mayor que +2 o menor que -2 y a ningún jugador se le asignará el mismo color tres veces consecutivas.
 - Dos jugadores no se pueden emparejar entre sí más de una vez; un jugador que ha recibido un punto sin jugar, bien por un descanso o por incomparecencia, no podrá descansar; no habrá jugadores cuya diferencia de color sea mayor que +2 o menor que -2 y a ningún jugador se le asignará el mismo color tres veces consecutivas.
 - Dos jugadores no pueden jugar entre sí más de una vez y un jugador que ha recibido un punto sin jugar, bien por un descanso o por incomparecencia, no podrá descansar.
 - Dos jugadores no pueden jugar entre sí más de una vez; un jugador que ha recibido un punto sin jugar, bien por un descanso o por incomparecencia, no podrá descansar y, al emparejar dos jugadores entre sí, la diferencia de sus puntuaciones habrá de ser igual a cero y en su defecto la menor posible.

24. En un suizo basado en valoración, se han de enfrentar dos jugadores que llevan los mismos puntos y cuyos historiales de color son 1: BNBBNB y 2: BN-BBN. ¿Cuál es el emparejamiento correcto?
- 2-1. Se alternan los colores de la última ronda.
 - 2-1. La preferencia a negras del 1 es fuerte y la del 2 sólo leve.
 - 2-1. La preferencia a negras del 1 es absoluta y la del 2 no.
 - 1-2. Aunque ambos tienden a negras, como el 1 tiene mejor número, se queda las blancas.
25. ¿Cuál es el umbral de los oponentes para una norma de GM?
- 2200.
 - 2600.
 - 2500.
 - 1200.
26. Una norma caduca a los (señala la respuesta incorrecta):
- Dos años.
 - Nunca.
 - Aproximadamente ocho años.
 - Diez años.
27. ¿Qué es el sistema Koya y para qué tipo de torneo se utiliza?
- Es la suma de los puntos de los rivales que hayan conseguido el 50% o más de los puntos y se utiliza en torneos por round robin.
 - Es la suma de los puntos de los rivales que hayan conseguido el 50% o más de los puntos y se utiliza en torneos individuales.
 - Es la suma de los puntos de los rivales a los que se ha vencido más la mitad de aquellos con los que se ha hecho tablas y se utiliza en torneos individuales o por equipos.
 - Es la suma de los puntos de los rivales a los que se ha vencido más la mitad de aquellos con los que se ha hecho tablas y se utiliza en torneos por round robin.
28. ¿Qué información no es imprescindible incluir en un informe de torneo remitido a la FEDA?
- Los códigos FIDE de todos los jugadores.
 - La IT3 del torneo.
 - Las normas de títulos, si las hubiera.
 - Las resoluciones del Comité de Apelación.
29. ¿Qué requisitos hay que cumplir según el Reglamento del CTA de la FEDA para presentarse a este examen?
- Ser español o residente en España.
 - Ser mayor de dieciséis años.
 - Si se pertenece a una Federación Territorial integrada en la FEDA y que haya homologado su reglamento de titulación autonómica en el CTA, tener el título de Árbitro Autonómico.
 - Ninguno de los anteriores.

30. ¿Cuál de los siguientes torneos no sirve para norma de AN?. Todos se juegan a un ritmo lento y el número de rondas señalado es supuesto.
- a. Campeonato Juvenil de Navarra (7 rondas).
 - b. Campeonato Juvenil de Albacete (7 rondas).
 - c. Campeonato por equipos de Madrid (8 rondas).
 - d. No sirve ninguno de los tres.

Responda en los cuadros marcados al efecto.

Pregunta corta 1

1. Realiza un resumen de las exigencias para la obtención del título de árbitro internacional, especifica reglamento que lo regula, conocimiento y capacitaciones necesarias; experiencia exigida, características de torneos válido etc. Por último enumera los requisitos para que esa admitido a tramite según el reglamento de árbitros de la FEDA.

Pregunta corta 2

2. Para un torneo individual por round robin confecciona el listado de sistemas de desempates recomendados en el reglamento C06. De este listado explica tres de los sistemas de desempate poniendo ejemplos. Si la(s) partida(s) de desempate están recomendadas para este tipo de torneo efectúa un resumen para su aplicación.

Pregunta corta 3

3. Según el reglamento C04.2 de torneos por sistema suizo. Indica los principios básicos para un torneo por sistema suizo. Reglamento C04.1 de torneos por sistema suizo basados en valoración. Cuales son los criterios de emparejamiento absolutos y cuales los relativos.

Pregunta corta 4

4. Cual es el papel del árbitro según las leyes del ajedrez. ¿Que sanciones puede aplicar?

Pregunta corta 5

5. Exigencias para la obtención del título de arbitro FEDA . Requisitos previos y experiencia práctica que hay que acreditar. Periodo de Vigencia de las normas y del examen de arbitro FEDA.

Tercera Parte

Examen tipo A

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

1. La tabla que se muestra a continuación muestra los datos de un torneo por equipos disputado mediante sistema suizo de emparejamiento (se trata de la tabla cruzada, a la que se ha añadido la información necesaria para facilitar la confección del emparejamiento).

Debe realizar las siguientes acciones:

- Completar los datos de las tendencias de color de cada equipo.
- Confeccionar el emparejamiento de la sexta y última ronda, indicando expresamente la mecánica empleada, como en los ejemplos de los primeros emparejamientos que se muestran a continuación de la tabla de datos.

Examen AN

Cuadro-cruzado por ranking inicial

SNo.	1.Rd.		2.Rd.		3.Rd.		4.Rd.		5.Rd.		Pts.	MP	Ran k	Tendencia	Rivales					Flot R4	Flot R5
1	8	B 3½	9	N 4½	7	B 5½	4	N 4	2	B 4½	22	10	1		2	4	7	8	9	-	-
2	9	N 4½	6	N 4½	4	B 2	3	B 5	1	N 1½	17½	6	5		1	3	4	6	9	+	+
3	10	B 5½	7	B 4	5	N 3	2	N 1	14	B 6	19½	7	3		2	5	7	10	14	-	-
4	11	N 6	5	B 3	2	N 4	1	B 2	10	N 5	20	7	2		1	2	5	10	11	+	-
5	12	B 6	4	N 3	3	B 3	10	N 3½	8	B 3½	19	8	4		3	4	8	10	12		-
6	13	N 5	2	B 1½	8	N 1½	11	N 5½	7	B 3½	17	6	6		2	7	8	11	13	-	-
7	14	B 6	3	N 2	1	N ½	8	B 3½	6	N 2½	14½	4	10		1	3	6	8	14	+	+
8	1	N 2½	13	B 4	6	B 4½	7	N 2½	5	N 2½	16	4	8		1	5	6	7	13	-	+
9	2	B 1½	1	B 1½	13	N 3	12	B 4½	11	N 5½	16	5	7		1	2	11	12	13	-	-
10	3	N ½	11	B 5½	12	N 6	5	B 2½	4	B 1	15½	4	9		3	4	5	11	12		+
11	4	B 0	10	N ½	14	N 6	6	B ½	9	B ½	7½	2	13		4	6	9	10	14	+	+
12	5	N 0	14	B 4	10	B 0	9	N 1½	13	N 3	8½	3	12		5	9	10	13	14	+	+
13	6	B 1	8	N 2	9	B 3	14	N 5½	12	B 3	14½	4	11		6	8	9	12	14	-	-
14	7	N 0	12	N 2	11	B 0	13	B ½	3	N 0	2½	0	14		3	7	11	12	13	+	+

B: blancas +: flotante ascendente
N: negras -: flotante descendente

S1 S2 P X
1 4 1 B-q=1-1=0

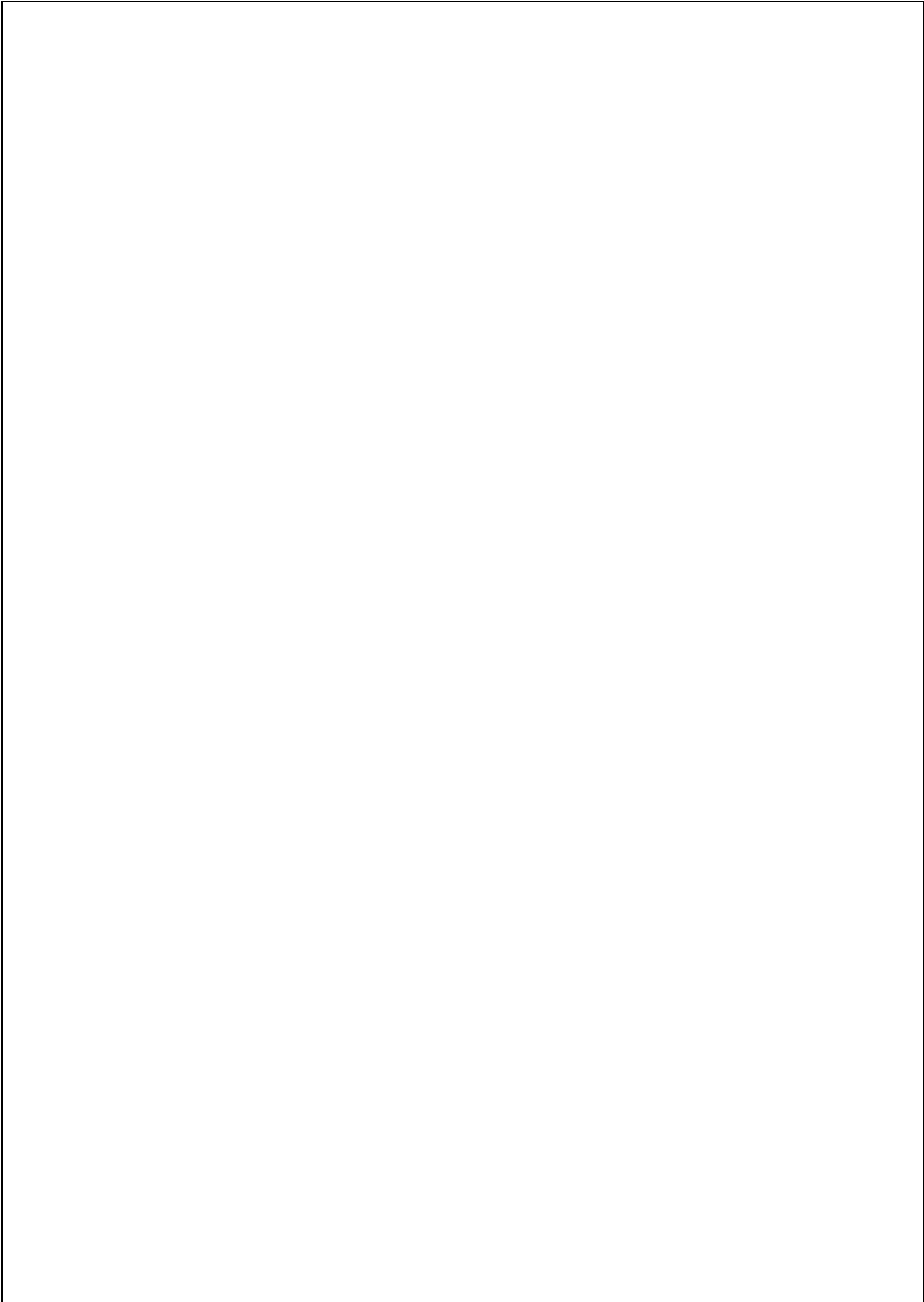
Ya han jugado, no se pueden emparejar: deben flotarse los dos.

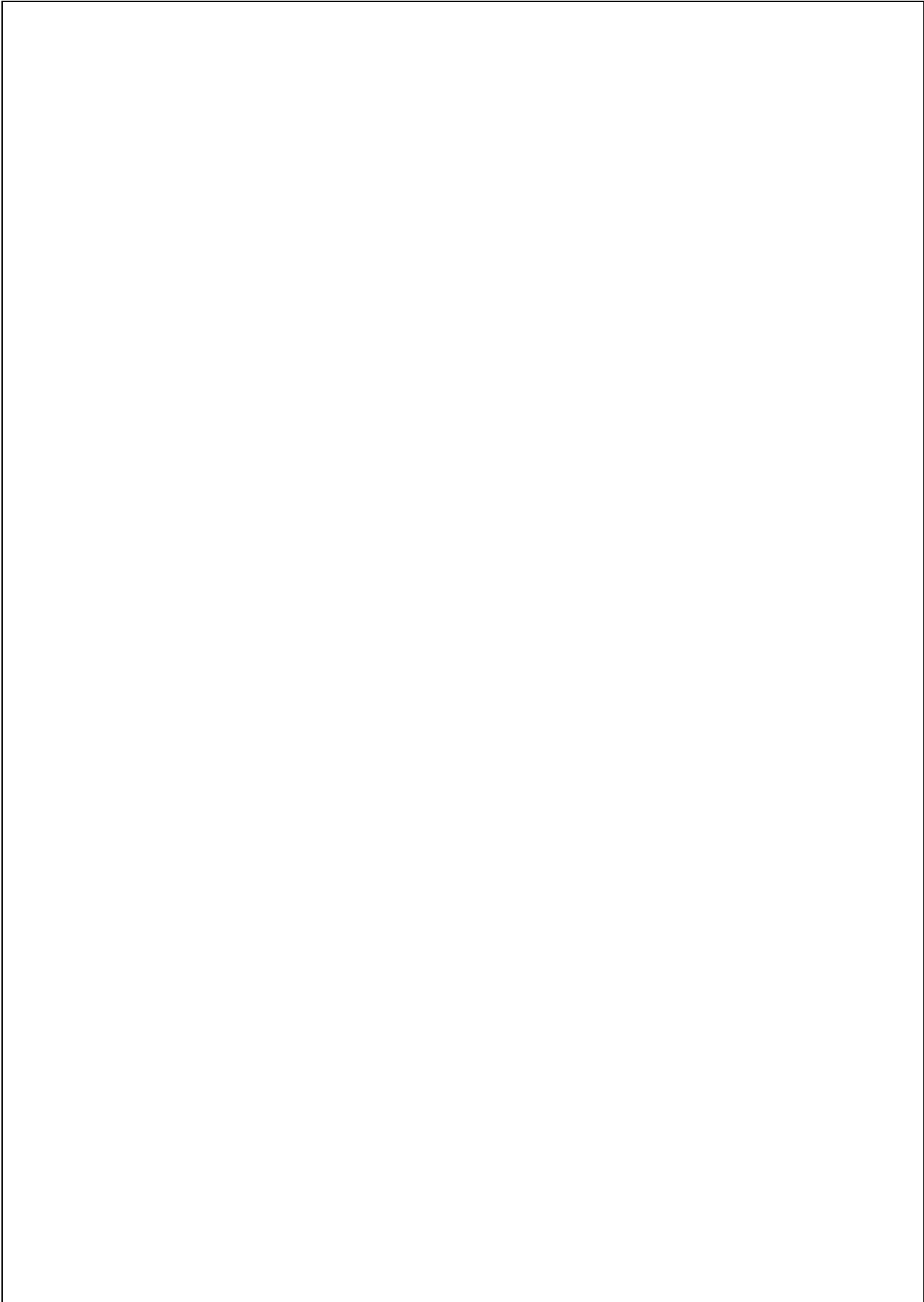
S1 S2 P X
1 3 2 N-q=2-2=0
4 3-1

Flota el 4 necesariamente

S1 S2 P X
4 5 1 N-q=1-1=0

Ya han jugado, no se pueden emparejar: deben flotarse los dos.





2. Las tablas que se muestran a continuación muestran cada una los datos de un torneo.

a. Competición individual disputada mediante sistema suizo de emparejamiento.

Calcule los desempates propuestos para los tres primeros jugadores y comente si la elección de los sistemas de desempate ha sido la adecuada con respecto a los criterios de la FIDE justificando su postura convenientemente.

- Progresivo
- Progresivo ronda a ronda
- Bucholz eliminando el peor resultado
- Sonenborn-Berger.

SNo.	Rating	1.Rd.		2.Rd.		3.Rd.		4.Rd.		5.Rd.		Pts.
1	2026	7	b 1	6	w 1	8	b 1	2	w 1	5	b 0	4
2	1962	8	w ½	5	b 1	3	w 1	1	b 0	9	w 1	3½
3	1892	9	b ½	7	w 1	2	b 0	6	w ½	8	b 0	2
4	1888	10	- +	-	--	-	--	-	--	-	--	1
5	1853	11	b 1	2	w 0	6	b ½	8	w 1	1	w 1	3½
6	1834	12	w 1	1	b 0	5	w ½	3	b ½	11	w 1	3
7	1805	1	w 0	3	b 0	11	--	12	--	12	b 1	1
8	1784	2	b ½	9	w 1	1	w 0	5	b 0	3	w 1	2½
9	1770	3	w ½	8	b 0	12	w 1	11	b 1	2	b 0	2½
10	1586	4	--	-	--	-	--	-	--	-	--	0
11	0	5	w 0	12	b 0	7	- +	9	w 0	6	b 0	1
12	0	6	b 0	11	w 1	9	b 0	7	--	7	w 0	1

SNo.	Rating	Prog	Prog-1	Buc -1	Sonen
1	2026				
2	1962				
3	1892				
4	1888				
5	1853				
6	1834				
7	1805				
8	1784				
9	1770				
10	1586				
11	0				
12	0				

b. Competición por equipos disputada mediante liga a una vuelta.

Calcule los desempates propuestos para los dos primeros equipos y comente si la elección de los sistemas de desempate ha sido la adecuada con respecto a los criterios de la FIDE justificando su postura convenientemente.

- Puntos de match
- Sonnenborn-Berger
- Resultado particular
- Proponga justificadamente un cuarto desempate.

Rank	Equipo	Part.	+	=	-	1	2	3	4	5	6	Pts.	MP	Sonnen	Res.	
1	Equipo 5	5	4	1	0	*	2	4	4	4	4	18				
2	Equipo 1	5	4	1	0	2	*	4	4	4	4	18				
3	Equipo 6	5	2	1	2	0	0	*	2	4	4	10				
4	Equipo 2	5	2	1	2	0	0	2	*	4	4	10				
5	Equipo 3	5	1	0	4	0	0	0	0	*	3½	3½				
6	Equipo 4	5	0	0	5	0	0	0	0	½	*	½				

