



# ***MODIFICACIONES REGLAMENTARIAS DE LA FIDE***

## **Benidorm - 2011**

COMITÉ TÉCNICO DE ÁRBITROS  
DE LA FEDA

CON EL PATROCINIO DEL  
COMITÉ OLÍMPICO ESPAÑOL

# PRÓLOGO

Durante los días 10 y 11 de diciembre de 2011, y coincidiendo con el X Festival Internacional de Ajedrez Gran Hotel Bali, se celebró en Benidorm el seminario del Comité Técnico de Árbitros de la Federación Española de Ajedrez, con la colaboración del Comité Olímpico Español. Este cuadernillo es el resultado de lo que allí se trató y en él se recogen los temas tratados:

- Traducciones de las últimas modificaciones reglamentarias de la FIDE (apartados B01, B02, C041, C045 Y C06 del *Handbook* de la FIDE), que se incluyen a continuación.
- Elaboración de informes de torneos con el programa *Swiss Manager*.
- La necesidad de mantener una presencia, comportamiento y, sobre todo, indumentaria correctos y acordes con la responsabilidad del árbitro de un torneo.
- La necesidad de ser lo más concienzudos y estrictos posibles en lo que se refiere a la vigilancia sobre el comportamiento de los jugadores y el posible uso que éstos hagan de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para obtener ventajas ilícitas en el desarrollo de la partida. Aunque los participantes se mostraron de acuerdo en el hecho de que los grandes avances tecnológicos en este campo hacen cada vez más difícil su detección, quedó muy clara la conveniencia de ser muy estrictos en el castigo de los casos objetivamente probados.
- Por último, se examinó pormenorizadamente, sin llegar a ninguna resolución definitiva, la propuesta del AI Pablo Arranz encaminada a reducir las tablas sin lucha, consistente en puntuar las tablas con 0.4 puntos para el blanco y 0.6 para el negro.

Jesús Mena.  
CTA de la FEDA.

**B.01 Reglamento de Títulos Internacionales de la FIDE**

Aprobado por la Asamblea General de 1982 y modificado por las Asambleas Generales de 1984 a 2008, este reglamento será válido a partir del 1 de julio de 2009.

**0 Introducción**

0.1 La FIDE sólo reconoce los títulos indicados en 0.3.

0.2 La siguiente reglamentación sólo puede ser modificada por la Asamblea General, siguiendo recomendaciones del Comité correspondiente y de la Comisión de Calificación.

0.21 Tales cambios podrán únicamente ser realizados cada cuatro años a partir del 2004 (excepto que el Comité y la Comisión aprueben su modificación urgente).

0.22 Tales modificaciones entrarán en vigor a partir del 1 de Julio del año siguiente a la decisión de la Asamblea General. En lo referente a torneos, se aplicarán en aquellos que comiencen en o después de dicha fecha.

0.3 Los títulos internacionales de la FIDE estarán avalados por la Comisión de Calificación, que es el organismo al que compete la decisión final. Estos títulos son<sup>1</sup> :

0.31 Títulos para ajedrez estándar (definido en 1.14), siendo el órgano competente el Comité de Títulos y Valoraciones<sup>2</sup> de la FIDE :

Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro de la FIDE (FM), Maestro Candidato (CM), Gran Maestro Femenino (WGM), Maestro Internacional Femenino (WIM), Maestro FIDE Femenino (WFM), Maestro Candidato Femenino (WCM).

0.32 Títulos para composición de ajedrez, competencia de la Comisión Permanente de Composición: Gran Maestro de resolución (GS), Maestro Internacional de resolución (IMS), Maestro FIDE de resolución (FMS), Gran Maestro de Composición (GMC), Maestro Internacional de Composición (IMC), Maestro FIDE de Composición (FMC), Juez Internacional de Composición de Ajedrez (IJCC).

0.33 Títulos para Ajedrez por Correspondencia, competencia de la Federación Internacional de Ajedrez por Correspondencia (ICCF).

0.34 Organizador Internacional (IO), competencia del Comité de Organizadores de la FIDE.

0.4 Los títulos tendrán carácter vitalicio desde la fecha de reconocimiento.

0.41 El uso de títulos o valoraciones FIDE para desvirtuar los principios éticos del sistema de títulos o valoraciones puede suponer la revocación del título bajo recomendación de las Comisiones de Calificación y de Ética y decisión de la Asamblea General.

0.42 Un título es válido oficialmente a partir de la fecha en la que se reúnen todos los requisitos. Para que se confirme un título basado en una solicitud, habrá de ser publicado en la web de la FIDE y en otros documentos pertinentes de la FIDE durante al menos 60 días. Para títulos de registro automático, ver más abajo 0.5.

0.43 El título sólo se tendrá en cuenta para los resultados de los oponentes en torneos que comiencen después de su confirmación.

0.44 En lo que se refiere, por ejemplo, a la edad de consecución del título, éste se considera obtenido cuando se obtiene el último resultado, y cuando se consigue la valoración requerida. Sea cual sea la última fecha de las dos.

<sup>1</sup> Se han mantenido las abreviaturas correspondientes al texto en inglés.

<sup>2</sup> *Ratings* en el original.

- 0.5 Definiciones  
En el texto siguiente se utilizan algunos términos específicos.  
La **performance de valoración** se basa en los resultados del jugador y la valoración media de sus rivales.  
La **performance de título** (por ejemplo, *performance* de GM) es un resultado para ese título que otorga una *performance* de valoración tal y como se define en 1.48 y 1.49 contra la media mínima de los oponentes, teniendo en cuenta el artículo 1.46. Por ejemplo, para una *performance* de GM, la valoración media de los rivales  $\geq 2380$ , y *performance*  $\geq 2600$ . Esto se podría conseguir, por ejemplo, con un resultado de 7 puntos en 9 partidas.  
La *performance* de GM consiste en una *performance*  $\geq 2600$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2380$ .  
La *performance* de MI consiste en una *performance*  $\geq 2450$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2230$ .  
La *performance* de WGM consiste en una *performance*  $\geq 2400$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2180$ .  
La *performance* de WMI consiste en una *performance*  $\geq 2250$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2030$ .
- La **norma de título** es una *performance* de título que cumple los requisitos adicionales relativos a la mezcla de jugadores titulados y nacionalidades tal y como se describe en los artículos 1.42 a 1.47.
- La **categoría** se utilizaba antes para resultados de títulos. Actualmente sólo se usa para describir el nivel global de un torneo por round-robin. Las categorías se basan en la valoración media de todos los jugadores de un round-robin. En un suizo la categoría se calculaba extrayendo la media de las valoraciones del jugador y sus oponentes. La categoría I consiste en una media de 2051-2075, la II, 2076-2100, etc.
- Un **título registrado** (título automático) es un título obtenido al lograr un puesto o resultado concreto en un torneo. Por ejemplo, ganando, u obteniendo un resultado del 50 % en un torneo. Tales títulos se conceden automáticamente por la FIDE con la solicitud de la federación del jugador y la confirmación de la Comisión de Calificación.
- 0.6 La concesión de títulos.
- 0.61 Los títulos indicados en 0.31 serán concedidos por determinados resultados obtenidos en Campeonatos concretos. Tales títulos serán confirmados por el Presidente de la Comisión de Calificación tras la notificación de las oficinas de la FIDE. Serán entonces concedidos por la FIDE.  
Los títulos también se conceden basándose en solicitudes con normas con un número suficiente de partidas. Estos títulos los concederá la Asamblea General a recomendación de la Comisión de Calificación.
- 0.62 La Junta Directiva o el Consejo Ejecutivo pueden otorgar los títulos según 0.31, o 0.34 únicamente en casos claros, después de consultar al Presidente correspondiente.
- 0.63 Será la ICCF quién confirmará los títulos indicados en 0.33; después de recibir el informe, la FIDE otorgará el título.
- 1 Requisitos para los títulos indicados en 0.31
- 1.1 Administración.
- 1.11 Las partidas se regirán por las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE y las *Reglas de Torneos* de la FIDE. Se permitirán diferencias menores de acuerdo con el Presidente de la Comisión Técnica.  
El sistema de juego debe ser un sistema justo. No se considerarán válidos aquellos torneos en los que la composición se cambie (sin la aprobación de la FIDE) durante el torneo o aquellos en los que los jugadores tengan condiciones diferentes en lo que se refiere a rondas y emparejamientos.  
Los torneos deben ser registrados con al menos treinta días de antelación en el servidor de la FIDE, y todos los detalles del torneo deben ser publicados en el calendario de la FIDE.
- 1.12 No se podrá jugar más de doce horas diarias. Esto se calcula suponiendo que las partidas duran 60 jugadas, aunque si se juegan usando incrementos puedan durar más tiempo.
- 1.13 No se podrán jugar más de dos rondas diarias.
- 1.14 Se deberá jugar el torneo utilizando uno de los siguientes ritmos de juego:

90 minutos con 30 segundos de incremento acumulativo por cada jugada empezando desde la primera.

90 minutos para 40 jugadas más 30 minutos con 30 segundos de incremento acumulativo por cada jugada empezando desde la primera.

100 minutos para 40 jugadas seguidos por 50 minutos para 20 jugadas, y entonces quince minutos para el resto de las jugadas con 30 segundos de incremento acumulativo por cada jugada empezando en la primera jugada.

40 jugadas en dos horas seguido de 30 minutos para el resto de la partida.

40 jugadas en dos horas seguido de 60 minutos para el resto de la partida.

40 jugadas en dos horas seguido de 20 jugadas en una hora seguido de 30 minutos para el resto de la partida.

1.15 Normalmente sólo se permiten torneos que se jueguen en un periodo máximo de 90 días. Se permiten ligas y campeonatos nacionales por equipos que se prolonguen por un período superior. El Presidente de la Comisión de Calificación podrá dar su aprobación previa a torneos que se prolonguen por más de 90 días.

1.16 El cálculo de los requerimientos de normas en un torneo que se prolongue por más de 90 días se puede hacer de dos formas. El sistema a utilizar se debe especificar antes del torneo, recibirá la máxima publicidad y se indicará en todos los certificados de norma IT1. Para calcular los cambios de valoración se utilizará el sistema especificado en B.02.4.12.

(a) Se utilizará la lista de valoración en vigor al comienzo del torneo, o

(b) Se utilizarán las valoraciones de los oponentes en vigor cuando se jueguen las partidas.

1.17 El torneo será dirigido por un Árbitro Internacional. En su defecto, por un Árbitro FIDE.

1.2 Títulos conseguidos en Campeonatos Internacionales.

1.21 Como se indica más adelante, un jugador puede lograr

(a) un título en un torneo

(b) conseguir un resultado para título ("norma"). Habrán de cumplirse los requisitos especificados en 1.42, y 1.49,

(c) conseguir una performance de título. En ese caso habrán de cumplirse los requisitos especificados en 1.22, 1.42, y 1.46-1.48.

1.22 La puntuación mínima para todos los títulos es del 35%. El resultado mostrado es el mínimo requerido.

1.23 Con la excepción de IBCA, ICSC e IPCA, en los torneos de asociaciones continentales, regionales u otras mencionadas más abajo, sólo se podrá conseguir un título o resultado si participa en el torneo al menos un tercio de las federaciones miembro pertinentes. El número mínimo de participantes en el torneo es ocho.

1.24 Una norma en una Olimpiada etc. (ver tabla siguiente) es equivalente a 20 partidas, un resultado de *performance* es equivalente a 13 partidas.

	<b>Gran Maestro (GM)</b>	<b>Maestro Internacional (IM)</b>
<b>Mundial</b>	Alcanzando 1/8 de final	Clasificación (juego en tablero)
<b>Mundial Femenino</b>	Oro = título Finalista = norma 9 part.	Finalista = título
<b>Mundial Sub-20</b>	Oro = título 1º = norma 9 part.	Plata, Bronce
<b>Mundial Veterano</b>	Oro = título	Plata = título
<b>Olimpiada; Olimpiada Femenina; Continental; Continental Femenino</b>	<i>Performance</i> de GM en ≥ 9 partidas cuenta como 13 parti- das. Norma de GM en ≥ 9 partidas cuenta como 20 partidas	<i>Performance</i> de IM en ≥ 9 partidas cuenta como 13 parti- das. Norma de IM en ≥ 9 partidas cuenta como 20 partidas
<b>Continental</b>	Oro = norma 9 partidas	1º (hasta 3 empatados) = título
<b>Continental Veterano</b>	Oro = norma 9 partidas	Oro = título Plata, bronce = norma de 9 partidas
<b>Continental Sub-20; ASEAN; ASEAN Sub-20; Árabe;</b>	Oro, norma 9 partidas	1º (hasta 3 empatados) = título

Árabe Sub-20; Centroamérica Caribe Sub-20; Sudamérica Sub-20; Mundial Sub-18		
Mundial Sub-16; Continental Sub-18, 16; Mundial Sub-20 Femenino		Oro = norma 9 partidas
Commonwealth; IBCA, ISCS, IPCA		1º (hasta 3 empatados) = título
Zonal o subzonal Ver Nota a a d		1º (hasta 3 empatados) = título ≥ 9 partidas ≥ 66 <sup>2</sup> / <sub>3</sub> % = título ≥ 9 partidas IM La <i>performance</i> cuenta como 13 partidas
	<b>Gran Maestro Femenino (WGM)</b>	<b>Maestro Internacional Femenino (WIM)</b>
Mundial Femenino	Ganadora = título GM Finalista = norma de GM de 9 partidas Finalista = título IM Alcanzando ¼ de final = título WGM	Clasificación (juego en tablero)
Mundial Sub-20	Oro = título WGM Oro = norma IM 9 partidas 1º = norma WGM 9 partidas	Plata, Bronce = título WIM
Mundial Veterano	Oro	Plata
Olimpiada; Olimpiada Femenina; Continental; Continental Femenino	<i>Performance</i> de GM en ≥ 9 partidas cuenta como 13 partidas. Norma de GM en ≥ 9 partidas cuenta como 20 partidas	<i>Performance</i> de IM en ≥ 9 partidas cuenta como 13 partidas. Norma de IM en ≥ 9 partidas cuenta como 20 partidas
Continental Femenino	Oro	1º (hasta 3 empatados) = título
Continental Femenino Veterano	Oro = norma 9 partidas	Oro = título Plata, bronce = norma de 9 partidas
Continental Sub-20; ASEAN; ASEAN Sub-20; Árabe; Árabe Sub-20; Centro-América Caribe Sub-20; Sudamérica Sub-20; Mundial Sub-18	Oro	1º (máximo 3 empatados) = título
Commonwealth; IBCA, ISPS, IPCA		1º (máximo 3 empatados) = título
Mundial Sub-16; Continental Sub-18, Sub-16		Oro = norma 9 partidas
Zonal o subzonal Ver Nota a a d		1º (máximo 3 empatados) = título ≥ 9 partidas ≥ 66.66% = título ≥ 9 partidas IM La <i>performance</i> cuenta como 13 partidas
	<b>Maestro FIDE (FM)</b>	<b>Maestro Candidato (CM)</b>
Olimpiada (d)	≥ 66.66 % ≥ 9 partidas = título	≥ 50 % ≥ 7 partidas = título
Mundial o Continental Equipos (d)	≥ 66.66 % ≥ 7 partidas = título	≥ 50 % ≥ 7 partidas = título
Mundial Sub-18	Plata, bronce = título	
Mundial Sub-16/14/12/10/8	1º (hasta 3 empatados) = título	Plata, Bronce = título
Mundial IBCA, ICSC, IPCA	Plata = título	Bronce = título

<b>Mundial Sub-20 IBCA ICSC, IPCA</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	Plata, Bronce = título
<b>Continental Sub-20 ASEAN o Árabe</b>	Plata, bronce = título	
<b>Continental Sub-18/16/14/12/10/8 ASEAN o Árabe</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	Plata, Bronce = título
<b>Festival Americano Reg. Juv. Sub-18/16/14/12/10/8</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	
<b>Zonal o subzonal</b> Ver Nota a a d.	≥ 50 % ≥ 9 partidas = título	≥ 40 % ≥ 9 partidas = título
<b>Mundial Amateur</b>	Oro = título	1º = Plata = título
	<b>Maestro FIDE Femenino (WFM)</b>	<b>Maestro Candidato Femenino (WCM)</b>
<b>Olimpiada (d)</b>	≥ 66.66 % ≥ 9 partidas = título	≥ 50 % ≥ 7 partidas = título
<b>Mundial o Continental Equipos (d)</b>	≥ 66.66 % ≥ 7 partidas = título	≥ 50 % ≥ 7 partidas = título
<b>Mundial Sub-18</b>	Plata, bronce = título	
<b>Mundial Sub-16/14/12/10/8</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	Plata, Bronce = título
<b>Mundial IBCA, ICSC, IPCA</b>	Plata = título	Bronce = título
<b>Mundial Sub-20 IBCA ICSC, IPCA</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	Plata, Bronce = título
<b>Continental Sub-20 ASEAN o Árabe</b>	Plata, bronce = título	
<b>Continental Sub-18/16/14/12/10/8 ASEAN o Árabe</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	Plata, Bronce = título
<b>Festival Americano Reg. Juv. Sub-18/16/14/12/10/8</b>	1º (hasta 3 empatados) = título	
<b>Zonal o subzonal</b> Ver Nota a a d.	≥ 50 % ≥ 9 partidas = título	≥ 40 % ≥ 9 partidas = título
<b>Mundial Amateur</b>	Oro = título	1º = Plata = título

**Observaciones:**

- Por ejemplo: "Mundial Femenino: Finalista = norma de GM de 9 partidas". Esto significa que el resultado cuenta como si se hubiera conseguido una norma con todos los requisitos necesarios.
- Cuando un zonal/subzonal se juegue con fases clasificatoria y final, se acumularán los resultados.
- Los subzonales deben ser aprobados por la Junta Directiva.
- En zonales/subzonales sólo se puede obtener un título de IM/WIM basado en un resultado ≥ 66.66%, y sólo dos títulos de FM/WFM basados en un resultado ≥ 50%.
- El resultado se debe obtener en partidas consecutivas empezando desde la primera que el jugador juegue en el torneo. Si el jugador consigue 4.5 puntos (3.5 para CM/WCM), se le concederá el título incluso aunque no llegue a 9 partidas (7 para CM/WCM).
- 1º significa primer puesto compartido.

1.3 Los siguientes títulos se consiguen alcanzando en algún momento la valoración publicada que se indica:

- |      |                               |        |
|------|-------------------------------|--------|
| 1.31 | Maestro FIDE (FM):            | ≥ 2300 |
| 1.32 | Maestro Candidato (CM):       | ≥ 2200 |
| 1.33 | Maestro FIDE Fem. (WFM):      | ≥ 2100 |
| 1.34 | Maestro Candidato Fem. (WCM): | ≥ 2000 |

1.4 Los títulos de GM, IM, WGM o WIM también se pueden obtener logrando normas en torneos internacionales valorados jugados de acuerdo con las siguientes reglas:

- Número de partidas.
  - El jugador debe jugar al menos 9 partidas, sin embargo

- 1.41b Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 7 rondas.  
Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 8 o 9 rondas.  
Solamente se requieren 8 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 8 o 9 rondas; Copa Mundial o Campeonato Mundial Femenino. Para la Copa Mundial o Campeonato Mundial Femenino estas 8 partidas cuentan como 9.
- 1.41c Cuando un jugador excede los requisitos de la norma en uno o más puntos enteros, entonces la longitud del torneo se considera extendida en esta cantidad cuando se calcule el número total de partidas.
- 1.42 Las partidas siguientes no serán incluidas:
- 1.42a Las disputadas contra oponentes que no pertenecen a federaciones afiliadas a la FIDE.
- 1.42b Las disputadas contra ordenadores.
- 1.42c Las decididas por incomparecencia, sanción o de manera diferente al juego sobre el tablero. Otras partidas ya comenzadas que se resuelven por incomparecencia por cualquier razón, deben ser incluidas. En la última ronda un jugador, que incluso podría permitirse perder, deberá jugar para reunir el número mínimo de partidas. Si el oponente no se presenta, la norma será válida.
- 1.42d Las disputadas contra oponentes sin valorar que consiguen cero puntos contra oponentes valorados en torneos por sistema de liga.
- 1.42e Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya ganado, siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario. Sin embargo, se enviará el cuadro completo del torneo.
- 1.42f Un jugador que ha conseguido una norma antes de la última ronda puede ignorar todas sus partidas disputadas posteriormente, siempre que reúna el elenco requerido de contrarios y siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41. El jugador que consiga un título según 1.3 podrá ignorar las partidas jugadas con posterioridad. Ver 1.52<sup>a</sup>.
- 1.42g No serán válidos los torneos que hagan cambios a favor de uno o más jugadores (por ejemplo, alterando el número de rondas o asignando oponentes específicos que no están participando en la competición).  
El programa del torneo y el sistema de emparejamiento deben hacerse públicos en el momento de registrar el torneo.
- 1.43 Federaciones de los oponentes.  
Deben estar incluidas, al menos, dos federaciones diferentes a la del jugador candidato, excepto lo indicado en 1.43a-1.43e. Incluso entonces, ver 1.43f.
- 1.43a Las fases finales (pero no las clasificatorias) de campeonatos nacionales masculinos y, también, campeonatos nacionales femeninos.
- 1.43b Campeonatos nacionales por equipos.
- 1.43c Torneos zonales
- 1.43d Se podrán incluir torneos de otro tipo con la aprobación previa del Presidente de la Comisión de Calificación.
- 1.43e Torneos por Sistema Suizo en los cuales los participantes incluyen al menos 20 jugadores con valoración FIDE de diferente federación a la anfitriona de, al menos, 3 federaciones, de los cuales 10 como mínimo deben poseer los títulos de GM, IM, WGM o WIM. En otro caso, se aplica 1.44.
- 1.43f Al menos una de las normas deberá cumplir los requisitos normales de oponentes extranjeros. (Ver la primera cláusula de 1.43 y 1.44a)
- 1.44 Los oponentes serán calculados como sigue redondeando al inmediato entero superior (para el mínimo), o al inmediato entero inferior (para el máximo).
- 1.44a Como máximo, podrán pertenecer a la federación del solicitante hasta 3/5 de los rivales y hasta 2/3 serán de otra federación. Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.7.
- 1.45 Títulos de los oponentes.
- 1.45a Al menos el 50 % de los oponentes deben ser titulados (TH) según 0.31, excluyendo CM y WCM. Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.7.
- 1.45b Para una norma de GM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser GM. Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.7.

- 1.45c Para una norma de IM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser IM (un GM cuenta como 1.5 IM). Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.7.
- 1.45d Para una norma de WGM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser WGM (GM=1.5WGM, IM=1WGM, FM=1WGM). Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.7.
- 1.45e Para una norma de WIM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser WIM (GM=1.5WGM, IM=1WGM, FM=1WGM). Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.7.
- 1.45f En torneos round-robin a doble vuelta se necesita un mínimo de 6 jugadores; el título de cada jugador según 1.45a-e contará solamente una vez.
- 1.46 Valoración de los oponentes.
- 1.46a Para el número mínimo de rivales valorados, ver tabla de 1.7. También se puede calcular de modo que el número máximo de oponentes no valorados sea el 20% de (número de oponentes + 1).
- 1.46b Se utilizará la Lista de Valoración en vigor al comienzo del torneo. Ver excepción en 1.16. Se puede solicitar a la Oficina de la FIDE la determinación de la valoración de jugadores pertenecientes a federaciones temporalmente excluidas de la Lista al comienzo del torneo.
- 1.46c Para propósitos de normas, la valoración mínima (umbral) de los oponentes será la siguiente:
- Gran Maestro 2200.
  - Maestro Internacional 2050.
  - Gran Maestro Femenino 2000.
  - Maestro Internacional Femenino 1850.
- 1.46c1 No se podrán elevar al umbral las valoraciones de más de un oponente. Cuando más de un oponente esté valorado por debajo del umbral, solamente se ajustará el más bajo.
- 1.46d Los oponentes no valorados no cubiertos por 1.46c serán considerados valorados al nivel del umbral de valoración correspondiente. Ver las *Reglas de Valoración FIDE* para consultar el umbral en vigor.
- 1.46e Un jugador titulado no valorado cuenta como sigue:  
GM 2300, WGM 2100, IM 2200, WIM 2000, FM 2100, WFM 1900
- 1.47 Media de las valoraciones de los oponentes
- 1.47a Es el total de las valoraciones de los oponentes dividido por el número de oponentes considerando los ajustes establecidos en 1.46c.
- 1.47b El redondeo del promedio de las valoraciones de los oponentes se hará al entero más cercano. En este caso, la fracción 0.5 será redondeada hacia arriba.
- 1.48 *Performance* de Valoración ( $R_p$ ).  
Para conseguir una norma, un jugador debe realizar, como mínimo, una *performance* de

Título	Mínimo antes del redondeo	Mínimo después del redondeo
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Cálculo de la *performance* ( $R_p$ ):

- $R_p = R_a + d_p$  (ver tabla siguiente)
  - $R_t$  = valoración de los oponentes + diferencia de valoración “ $d_p$ ” de la tabla de B.01.10.1<sup>a</sup> (conversión de diferencias de porcentaje “p” en diferencias de valoración “ $d_p$ ”).
  - La diferencia de valoración “ $d_p$ ” se extrae de la tabla 10.1a (conversión de porcentaje de puntuación “p” en diferencia de valoración “ $d_p$ ”) de la Reglamentación de Valoración de la FIDE B.02.
- 1.48a Las valoraciones medias mínimas de los oponentes  $R_a$  son: GM 2380, WGM 2180, IM 2230, WIM 2030.

p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>
1.0		.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296		
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309		
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322		
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336		
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351		
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366		
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383		
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401		
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422		
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444		
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470		
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501		
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538		
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589		
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677		
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00			
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284				

1.49 Determinación de cuándo un resultado es valedero para norma, dependiendo de la valoración media de los oponentes.

La tabla 1.49a muestra los intervalos de valoración para torneos de hasta 19 rondas, aunque tales normas cuenten como de sólo 13 rondas si son de 14.19 partidas.

#### Tablas 1.49a

Estas tablas han sido confeccionadas de tal modo que la valoración media mínima de los rivales es de 2380 para una norma de GM, 2230 para una norma de IM, 2180 para una norma de WGM y 2030 para una norma de WIM.

La puntuación mínima para todos los títulos es el 35%.

Con excepción de los campeonatos mundiales o continentales, una norma conseguida en torneo de más de 13 rondas contará como si sólo fueran 13 partidas.

#### 7 rondas, incluyendo 4 titulados (TH), mínimo 6 valorados

Utilizable sólo para Campeonatos Continentales o Mundiales por Equipos de 7 rondas

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

#### 8 rondas, incluyendo 4 titulados (TH), mínimo 7 valorados

Utilizable solo para Campeonatos Continentales o Mundiales por Equipos de 8 o 9 rondas

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108

5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

**9 rondas, incluyendo 5 titulados (TH), mínimo 7 valorados**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2435-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥ 2680	≥ 2530	≥ 2480	≥ 2330

**10 rondas, incluyendo 5 titulados (TH), mínimo 8 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
8	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
7½	2407-2450	2257-2300	2207-2250	2057-2100
7	2451-2489	2301-2339	2251-2289	2101-2139
6½	2490-2527	2340-2377	2290-2327	2140-2177
6	2528-2563	2378-2413	2328-2363	2178-2213
5½	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
4½	2636-2671	2486-2521	2436-2471	2286-2321
4	2672-2709	2522-2559	2472-2524	2322-2359
3½	≥ 2710	≥ 2560	≥ 2510	≥ 2360

**11 rondas, incluyendo 6 titulados (TH), mínimo 9 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥ 2702	≥ 2552	≥ 2502	≥ 2352

**12 rondas, incluyendo 6 titulados (TH), mínimo 10 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
9½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
9	2407-2441	2257-2291	2207-2241	2057-2091

8½	2442-2474	2292-2324	2242-2274	2092-2124
8	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
7½	2505-2542	2355-2392	2305-2342	2155-2192
7	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
6½	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
5½	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
4½	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

**13 rondas, incluyendo 7 titulados (TH), mínimo 11 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥ 2687	≥ 2537	≥ 2487	≥ 2337

**14 rondas, incluyendo 7 titulados (TH), mínimo 11 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
11	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
10½	2407-2441	2257-2291	2207-2241	2057-2091
10	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
9½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
9	2498-2519	2348-2369	2298-2319	2148-2169
8½	2520-2549	2370-2399	2320-2349	2170-2199
8	2550-2570	2400-2420	2350-2370	2200-2220
7½	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
7	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6½	2629-2649	2479-2499	2429-2449	2279-2299
6	2650-2679	2500-2529	2450-2479	2300-2329
5½	2680-2701	2530-2551	2480-2501	2330-2351
5	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

**15 rondas, incluyendo 8 titulados (TH), mínimo 12 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199

8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

**16 rondas, incluyendo 8 titulados (TH), mínimo 13 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
12½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
12	2407-2433	2257-2283	2207-2233	2057-2083
11½	2434-2458	2284-2308	2234-2258	2084-2108
11	2459-2482	2309-2332	2259-2282	2109-2132
10½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
10	2505-2534	2355-2384	2305-2334	2155-2184
9½	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
8½	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7½	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
6½	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

**17 rondas, incluyendo 9 titulados (TH), mínimo 14 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

**18 rondas, incluyendo 9 titulados (TH), mínimo 15 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
14	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
13½	2407-2433	2257-2283	2207-2233	2057-2083
13	2434-2458	2284-2308	2234-2258	2084-2108
12½	2459-2474	2309-2324	2259-2274	2109-2124
12	2475-2497	2325-2347	2275-2297	2125-2147

11½	2498-2519	2348-2369	2298-2319	2148-2169
11	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
10½	2543-2556	2393-2406	2343-2356	2193-2206
10	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9½	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8½	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
8	2643-2656	2493-2506	2443-2456	2293-2306
7½	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7	2680-2701	2530-2551	2480-2501	2330-2351
6½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

**19 rondas, incluyendo 10 titulados (TH), mínimo 15 valorados:**

Puntos	GM	IM	WGM	WIM
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

- 1.5 Requisitos para la concesión del título basado en normas.
- 1.50 Dos o más normas en torneos cubriendo al menos 27 partidas.
- 1.51 Si una norma es suficiente para más de un título, puede ser usada como parte de la solicitud de ambos.
- 1.52 Haber alcanzado en cualquier momento la valoración siguiente:
- GM ≥ 2500
- IM ≥ 2400
- WGM ≥ 2300
- WIM ≥ 2200
- 1.52a Tal valoración no necesita haber sido publicada. Puede ser conseguida en medio de un periodo de valoración, incluso en medio de un torneo. El jugador puede en ese caso descartar los resultados siguientes para la solicitud del título. No obstante, la obligación de probarlo corresponde a la federación del solicitante. Es recomendable que los jugadores reciban un certificado del Árbitro Principal indicando la consecución de la valoración correspondiente durante un torneo. Tal certificado debería incluir las fechas en las que se ha jugado cada partida. Las solicitudes para títulos basadas en valoraciones no publicadas serán aceptadas por la FIDE solamente de acuerdo con el Administrador del Sistema de Valoración y el Presidente de la Comisión de Calificación. Las valoraciones del medio de un periodo sólo serán confirmadas después de que se reciban y valoren todos los torneos de ese periodo.
- 1.53 Un resultado para título es válido si es obtenido de acuerdo con el *Reglamento de Títulos Internacionales* en vigor en la fecha del torneo en el que se obtuvo la norma.

- 1.54 Los resultados para títulos son validos de por vida. De esta forma no hay restricción de tiempo para la obtención de normas.

1.6 Resumen de requisitos para Torneos para Títulos.

		Notas
Numero de partidas diarias	No más de dos	1.13
Tiempo total para partida	Mínimo 120 minutos	1.14
Periodo para el torneo completo	90 días	1.15
Supervisión competición	Árbitro Internacional o Árbitro FIDE	1.17
Numero partidas	Mínimo 9 (7 en mund/cont por equipos con 7-9 rondas)	1.41b-c
Tipo de torneo	No valen encuentros individuales	
Partidas no incluidas	Contra ordenadores	1.42
	Adjudicadas	
	Incomparecencia antes del comienzo de la partida	
	Contra oponentes que no pertenezcan a una federación FIDE	

Para los números siguientes, ver fórmula de cálculo de títulos en 1.45

Número de GMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 GMs	1.45b
Número de IMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 IMs	
Número de WGMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WGMs	1.45d
Número de WIMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WIMs	1.45e
Performance mínima	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.48
Valoración media mínima de los rivales	2380 para GM, 2230 para IM, 2180 para WGM, 2030 para WIM	1.49a
Puntuación mínima	35%	1.49a

1.7 Resumen de los requisitos de los oponentes.

Número de partidas	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Nº de MO	3	3	3	4	4	4	5	5	5	6	6	6	7
Nº mínimo de titulados TH	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9	9	10
Nº mínimo de valorados	6	7	7	8	9	10	11	11	12	13	14	15	15
Máximo de jugadores de la propia federación	-	-	5	6	6	7	7	8	9	9	10	10	11
Máximo de jugadores de una federación	-	-	6	6	7	8	8	9	10	10	11	12	12

Expresadas las tablas de arriba de una forma más compacta sin mostrar los principios subyacentes:

A lo largo de estas tablas, en la primera fila:

Un GM es equivalente a 1.5 IM o WGM o 2 WM. Un IM o FM es equivalente a un WGM o 1.5 WIM. Ver 1.46e para elevar la valoración de un jugador titulado valorado bajo.

**Disponible sólo para Campeonatos por Equipos Mundiales y Continentales de 7 a 9 rondas**

7 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim

Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	4	4	4	4
Máx. nº no valorados	1	1	1	1
Máx. de 1 fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. de la propia fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Mín. otras feds.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

**Disponible sólo para Campeonatos por Equipos Mundiales y Continentales de 8 o 9 rondas; o tras 8 partidas en la Copa del Mundo o en el Mundial Femenino. Los dos últimos cuentan como 9 rondas cuando se computen a 27 partidas.**

<b>8 rondas</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	4	4	4	4
Máx. nº no valorados	1	1	1	1
Máx. de 1 fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. de la propia fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Mín. otras feds.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Las reglas referentes a la mezcla de federaciones de los casos señalados con \* se ignoran si el torneo es un sistema suizo entre cuyos participantes se incluyen al menos 20 valorados FIDE, que no sean de la federación anfitriona, que sean de al menos 3 federaciones y entre los que se encuentren al menos 10 titulados (GM, IM, WGM o WIM).

Ver 1.46c en lo relativo al umbral de valoración del rival valorado más bajo.

<b>9 rondas</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	5	5	5	5
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	7	7	7	7
*Máx. de la propia fed.	6	6	6	7
*Mín. otras feds.	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083

6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330
3				

**Para 10 rondas o más es posible que resulte ventajoso eliminar una partida que se haya vendido.**

**SR** se refiere a torneos de ronda simple y **DR** a torneos de ronda doble.

<b>10 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Diferentes TH	5	3	5	3	5	3	5	3
Máx. nº no valorados	2	1	2	1	2	1	2	1
*Máx. de 1 fed.	6	3	6	3	6	3	6	3
*Máx. de la propia fed.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
7½	2407-2450		2257-2300		2207-2250		2057-2100	
7	2451-2489		2301-2339		2251-2289		2101-2139	
6½	2490-2527		2340-2377		2290-2327		2140-2177	
6	2528-2563		2378-2413		2328-2363		2178-2213	
5½	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	
5	2600-2635		2450-2485		2400-2435		2250-2285	
4½	2636-2671		2486-2521		2436-2471		2286-2321	
4	2672-2709		2522-2559		2472-2509		2322-2359	
3½	≥2710		≥2560		≥2510		≥2360	

# Si de 6 rivales había 4 jugadores de 1 federación, ninguno de los otros 2 jugadores podía obtener norma. Esto estaría bien si ambos fueran, por ejemplo, GMs.

<b>11 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
Diferentes TH	6		6		6		6	
Máx. nº no valorados	2		2		2		2	
*Máx. de 1 fed.	7		7		7		7	
*Máx. de la propia fed.	6		6		6		6	
9	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
8½	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
8	2425-2466		2275-2316		2225-2266		2075-2116	
7½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
7	2498-2534		2348-2384		2298-2334		2148-2184	
6½	2535-2563		2385-2413		2335-2363		2185-2213	
6	2564-2599		2414-2449		2364-2399		2214-2249	

5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

**SR** se refiere a torneos de ronda simple y **DR** a torneos de ronda doble.

<b>12 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	6	3	6	3	6	3	6	3
Máx. n° no valorados	2	1	2	1	2	1	2	1
*Máx. de 1 fed.	6	4	6	4	6	4	6	4
*Máx. de la propia fed.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
5½	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
4½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

# Si de 7 rivales había 4 jugadores de 1 federación, ninguno de los otros 3 jugadores podía obtener norma. Esto estaría bien si ambos fueran, por ejemplo, GMs.

<b>13 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	5 gm		5 im		5 wgm		5 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
Diferentes TH	7		7		7		7	
Máx. n° no valorados	2		2		2		2	
*Máx. de 1 fed.	8		8		8		8	
*Máx. de la propia fed.	7		7		7		7	
10½	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
10	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
9½	2425-2458		2275-2308		2225-2258		2075-2108	
9	2459-2489		2309-2339		2259-2289		2109-2139	
8½	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
8	2513-2542		2363-2392		2313-2342		2163-2192	
7½	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
7	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6½	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6	2629-2656		2479-2506		2429-2456		2279-2306	
5½	2657-2686		2507-2536		2457-2486		2307-2336	
5	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

<b>14 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	5 gm 3gm si DR		5 im		5 wgm		5 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	6	3	6	3	6	3	6	3
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	7	4	7	4	7	4	7	4
*Máx. de la propia fed.	6	4#	6	4#	6	4#	6	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
5	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

# Si de 8 rivales había 5 jugadores de 1 federación, ninguno de los otros 3 jugadores podía obtener norma. Esto estaría bien si ambos fueran, por ejemplo, GMs.

<b>15 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	5 gm		5 im		5 wgm		5 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
Diferentes TH	8		8		8		8	
Máx. nº no valorados	3		3		3		3	
*Máx. de 1 fed.	10		10		10		10	
*Máx. de la propia fed.	9		9		9		9	
12	2380-2388		2230-2238		2180-2188		2030-2038	
11½	2389-2424		2239-2274		2189-2224		2039-2074	
11	2425-2450		2275-2300		2225-2250		2075-2100	
10½	2451-2474		2301-2324		2251-2274		2101-2124	
10	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
9½	2505-2527		2355-2377		2305-2327		2155-2177	
9	2528-2549		2378-2399		2328-2349		2178-2199	
8½	2550-2578		2400-2428		2350-2378		2200-2228	
8	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
7½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7	2621-2649		2471-2499		2421-2449		2271-2299	
6½	2650-2671		2500-2521		2450-2471		2300-2321	
6	2672-2694		2522-2544		2472-2494		2322-2344	
5½	≥2695		≥2545		≥2495		≥2345	

<b>16 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	6 gm 3 gm if DR		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Diferentes TH	8	4	8	4	8	4	8	4
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	10	5	10	5	10	5	10	5
*Máx. de la propia fed.	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
6½	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

<b>17 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	6 gm		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
Diferentes TH	9		9		9		9	
Máx. nº no valorados	3		3		3		3	
*Máx. de 1 fed.	11		11		11		11	
*Máx. de la propia fed.	10		10		10		10	
13½	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
13	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
12½	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
12	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
11½	2467-2489		2317-2339		2267-2289		2117-2139	
11	2490-2512		2340-2362		2290-2312		2140-2162	
10½	2513-2534		2363-2384		2313-2334		2163-2184	
10	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9½	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7½	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	
7	2665-2686		2515-2536		2465-2486		2315-2336	
6½	≥2687		≥2537		≥2487		≥2337	

<b>18 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	6 gm 3 gm if DR		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Diferentes TH	9	5	9	5	9	5	9	5
Máx. nº no valorados	3	2	3	2	3	2	3	2
*Máx. de 1 fed.	12	6	12	6	12	6	12	6
*Máx. de la propia fed.	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
8	2643-2656		2493-2506		2443-2456		2293-2306	
7½	2657-2679		2507-2529		2457-2479		2307-2329	
7	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	
6½	≥2702		≥2552		≥2502		≥2352	

<b>19 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	7 gm		7 im		7 wgm		7 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
Diferentes TH	10		10		10		10	
Máx. nº no valorados	4		4		4		4	
*Máx. de 1 fed.	12		12		12		12	
*Máx. de la propia fed.	11		11		11		11	
15	2380-2397		2230-2247		2180-2197		2030-2047	
14½	2398-2415		2248-2265		2198-2215		2048-2065	
14	2416-2441		2266-2291		2216-2241		2066-2091	
13½	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
13	2467-2482		2317-2332		2267-2282		2117-2132	
12½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
12	2505-2519		2355-2369		2305-2319		2155-2169	
11½	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
11	2543-2563		2393-2413		2343-2363		2193-2213	
10½	2564-2578		2414-2428		2364-2378		2214-2228	
10	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9½	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
9	2621-2635		2471-2485		2421-2435		2271-2285	
8½	2636-2656		2486-2506		2436-2456		2286-2306	

8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

### 1.8 Certificados de torneos para títulos.

El Árbitro Principal debe preparar por cuadruplicado certificados de los resultados de títulos conseguidos. Estas copias deben ser entregadas al jugador, a la federación del jugador, a la federación organizadora y a la Oficina de la FIDE. Es recomendable que el jugador solicite al Árbitro Principal el certificado antes de abandonar el torneo.

El Árbitro Principal es responsable de que ese archivo TRF se remita a la FIDE.

### 1.9 Remisión de informes de torneos para títulos.

1.91 Estos torneos deberán ser registrados de acuerdo como en 1.11.

1.92 El Árbitro Principal de un torneo registrado por la FIDE es el responsable de cargar en el servidor de la FIDE el informe del torneo (archivo TRF) no más tarde de 30 días después del final del torneo.

1.93 Solamente podrá enviar el informe de un torneo no registrado previamente con la FIDE la federación del país donde haya sido jugado. Sólo se computarán los resultados de acuerdo con el Presidente de la CC.

1.94 El final del torneo es la fecha de la última ronda y la fecha de envío y el fin del plazo para remitir el torneo se calculará a partir de esa fecha.

1.95 Si el Administrador del Sistema de Valoración estima que el informe es defectuoso hasta el punto de tener que devolverlo para su corrección, el informe corregido será remitido a la Secretaría en un máximo de cuatro semanas desde la fecha indicada por el Administrador. El incumplimiento de esto significará que el torneo no será valorado.

1.96 Los informes enviados con más de seis meses de retraso no serán aceptados a efectos de valoración o títulos sin el consentimiento del Presidente de la Comisión de Calificación.

1.97 Las federaciones que remitan informes de valoración de torneos deben enviar, si es posible, todas las partidas jugadas junto con el informe. Las partidas pueden ser enviadas en papel o, preferiblemente, en un formato electrónico de base de datos estándar de ajedrez.

### 1.10 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores

#### 1.10.1 Títulos registrados

El organizador envía los resultados a la oficina de la FIDE. La oficina de la FIDE, junto al Presidente de la CC, crea una lista de títulos posibles e informa a las federaciones implicadas. Si la federación acuerda solicitar el título, éste es concedido.

#### 1.10.2 Títulos por solicitud

La solicitud debe ser remitida y firmada por la federación del jugador. Si la federación del jugador rechaza realizar la solicitud, éste puede apelar a la FIDE directamente y hacer él la solicitud (y el pago).

Todos los certificados deben estar firmados por el árbitro principal del torneo y por la federación responsable del evento.

Los torneos deben ser correctamente remitidos a la FIDE. Un torneo debe ser valorado antes de poder ser considerado válido para normas de títulos.

Los torneos en los que sean posibles resultados (normas) de GM habrán de contar con la mayor publicidad y transparencia". Al menos las partidas estarán disponibles durante el torneo y se recomienda que las primeras partidas se retransmitan en directo, posiblemente a través de Internet. Después del torneo todas las partidas deberán estar disponibles para poder ser revisadas.

## 2 Requisitos para el título de Organizador Internacional

### 2.1 Todos los siguientes:

- 2.11 Experiencia en organización de torneos de ajedrez.
- 2.12 Suficiente conocimiento de, al menos, una lengua oficial de la FIDE.
- 2.13 Experiencia como Organizador Principal (tal y como se define en las *Reglas de Torneos FIDE*) de al menos cinco torneos de un mínimo de dos tipos diferentes; o experiencia como organizador de al menos dos tipos diferentes de pruebas oficiales de la FIDE.  
El torneo deberá tener al menos cinco rondas (como con las normas de árbitros).

### 3 Requisitos para los títulos de Ajedrez de Composición:

Establecidos por las regulaciones de la PCCC de la FIDE.

### 4 Requisitos para los títulos de Ajedrez por correspondencia:

Establecidos por las regulaciones de la ICCF

### 5 Procedimiento de solicitud.

- 5.1 Los formatos de solicitud para los títulos indicados en 0.31, y 0.34 se incluyen anexo al presente Reglamento. Son los siguientes :

Formatos de norma		Formatos de solicitud	
Certificado de resultado para título	IT1	Formato de solicitud de título	IT2
Organizador Internacional	IO1	Organizador Internacional	IO2
Formato de informe de torneo	IT3		

- 5.2 Las solicitudes de estos títulos deben ser preparadas en estos formatos y toda la información necesaria remitida junto con la solicitud:
- GM IT2, los IT1 con el cuadro del torneo
  - IM IT2, los IT1 con el cuadro del torneo
  - WGM IT2, los IT1 con el cuadro del torneo
  - WIM IT2, los IT1 con el cuadro del torneo
  - IO IO2, los IO1
- 5.3 Las solicitudes deben ser remitidas a la comisión responsable por la federación del solicitante. La federación nacional es responsable del abono de las tasas.
- 5.3a Hay un plazo de 60 días para que las solicitudes sean examinadas convenientemente. Se cargarán con una tasa adicional del 50 % aquellas solicitudes que hayan de ser examinadas en menos tiempo. Aquellas solicitudes que lleguen durante el Congreso de la FIDE serán cargadas con un pago adicional del 100 %.  
Excepción: el recargo podrá ser ignorado si la última norma se consigue tan tarde que haga imposible cumplir el plazo.
- 5.3b Se colocarán todas las solicitudes de títulos, con todos los detalles, en la página web de la FIDE durante un mínimo de 60 días antes de su resolución. Esto se hará así para que se pueda presentar cualquier objeción.

## B.02 Reglamento del Sistema de Valoración<sup>1</sup> (Comisión de Calificación)

Aprobado por la Asamblea General de 1982 y modificado por las Asambleas Generales de 1984 a 2010.

### 0 Introducción

Los datos básicos para la medición de actuaciones ajedrecísticas deben ser extensos y amplios. Las partidas serán evaluadas por la FIDE cuando tengan lugar en una competición registrada por la FIDE y reúna todos los siguientes requisitos:

- 0.1 Las regulaciones siguientes serán alteradas por la Asamblea General por recomendación de la Comisión de Calificación.

Cualquiera de tales cambios entrará en el vigor el 1 de julio del año siguiente al de la decisión de la Asamblea General. En lo que a torneos se refiere, cambios se aplicarán a todos aquellos que comiencen en o después de esa fecha.

- 0.2 En principio, deberían evaluarse todos los torneos importantes. La FIDE puede evaluar todo torneo de alto nivel aun cuando la federación en cuyo territorio tenga lugar el torneo no remita ningún informe para su valoración.

- 0.3 Se valorarán todos los torneos oficiales de la FIDE relacionados en el *Handbook*. El Organizador es responsable de remitir los resultados y de abonar las tarifas.

- 0.4 Para ser valorado, el torneo deberá ser pre-registrado por la federación que será la responsable de enviar los resultados y de abonar las tarifas. El torneo debe ser registrado un mes antes de su comienzo. El Presidente de la Comisión de Calificación puede rechazar el registro de un torneo. También puede permitir la valoración de un torneo que haya sido registrado con menos de un mes de antelación a su fecha de inicio.

- 0.5 Esta comisión se reserva el derecho de no valorar un torneo específico. El Organizador Principal del torneo tendrá el derecho de apelar a la Comisión de Calificación. Tal apelación la deberá realizar dentro de los siete días siguientes a la sea comunicada la decisión.

- 0.6 El umbral de valoración al que se hace referencia en este texto es la valoración mínima para publicar, desde el 1 de julio de 2009 el mínimo es de 1200.

### 1 Ritmo de juego

- 1.1 Para que una partida sea evaluada, cada jugador debe contar con los siguientes periodos mínimos para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida dure 60 jugadas:

Cuando al menos un jugador del torneo tenga una valoración de 2200 o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 120 minutos.

Cuando al menos un jugador del torneo tenga una valoración de 1600 o superior, cada jugador deberá contar con un mínimo de 90 minutos.

Cuando todos los jugadores del torneo estén valorados por debajo de 1600, cada jugador deberá contar con un mínimo de 60 minutos.

<sup>1</sup> "Rating" en el original.

- 1.2 Las partidas en las que todos los movimientos se jueguen a un ritmo más rápido que el anterior serán excluidas de la lista.
- 1.3 Cuando se especifique un número concreto de movimientos para el primer control de tiempo, se recomienda que éste sea de 40 movimientos. De este modo, los jugadores se beneficiarán de la uniformidad.

## 2 Leyes a aplicar.

- 2.1 Las partidas se deben jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE. La Federación puede introducir desviaciones menores de las *Leyes del Ajedrez*, siempre que cuente con la aprobación de la Comisión Técnica.

## 3. Número de rondas por día.

- 3.1 No se jugarán más de tres rondas por día y el tiempo total de juego no excederá las 12 horas

## 4 Duración del torneo.

- 4.1 Un periodo no superior a 90 días, excepto:
  - 4.11 Podrán ser evaluados torneos por sistema de liga que se prolonguen por un periodo de tiempo superior a 90 días.
  - 4.12 El Presidente de la Comisión de Calificación puede aprobar la valoración de torneos que duren más de 90 días.
  - 4.13 Las valoraciones utilizadas son las del principio del torneo; o se podrán utilizar las valoraciones en vigor durante la partida si se van enviando los resultados a la FIDE ronda a ronda o partida a partida. Se determinará la opción a seguir antes del comienzo de la primera ronda. Ver B.01.1.16 para la regla equivalente.

## 5 Partidas no jugadas.

- 5.1 Si esto ocurriera, tanto por incomparecencia como por cualquier otra razón, la partida no sería evaluada. Se valorará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos una jugada.

## 6 Composición del torneo.

- 6.1 Si un jugador no valorado consigue cero o medio punto en su primer torneo, se ignorarán tanto su puntuación como la conseguida por sus rivales contra él. Pero si el jugador no valorado ha conseguido previamente una *performance* por encima del mínimo de valoración, se tendrá en cuenta su resultado para el cálculo de su valoración global.
- 6.2 Se podrán agrupar los resultados de torneos que consten de fases preliminares y finales o eliminatorias.
- 6.3 En un torneo por *round robin* al menos un tercio de los jugadores habrá de estar valorado.
  - 6.31 Si el torneo tiene menos de 10 jugadores, al menos 4 jugadores habrán de estar valorados.
  - 6.32 En un torneo a doble vuelta con participantes no valorados debe haber al menos 6 jugadores, 4 de los cuales deben estar valorados.

- 6.33 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.
- 6.4 En torneos por sistema suizo o por equipos:
- 6.41 Para que se dé por válida la *performance* de un jugador no valorado, éste habrá de jugar al menos tres partidas contra oponentes valorados; conseguir al menos 1 punto; y la valoración basada en los resultados de ese torneo a su finalización deberá estar por encima del umbral de valoración.
- 6.42 Para jugadores valorados, sólo se tendrán en cuenta las partidas jugadas contra oponentes valorados.
- 6.43 En el caso de un torneo por *round robin* en el que no se hubieran jugado una o más partidas los resultados se considerarán a efectos de valoración como si de un torneo por sistema suizo se tratara.
- 6.5 Cuando un encuentro individual conste de un número específico de rondas, no serán evaluadas aquellas que se hayan jugado después de que uno de los jugadores se haya proclamado vencedor.
- 6.6 Sólo se valorarán aquellos encuentros individuales en los que ambos jugadores tengan valoración.

## 7 Lista oficial de valoración FIDE.

- 7.1 La Comisión de Calificación preparará, por seis veces cada año, una lista que incorpore las partidas evaluadas durante el periodo de valoración en el que estaba en vigor la lista previa. Esto se hará mediante la fórmula del sistema de valoración basada en la expectativa de porcentaje y derivada de la función de distribución normal de la teoría de la probabilidad y la estadística
- 7.11 La lista publicada el 1.1 se usa para torneos que comiencen entre el 1.1 y el 28(29).2.  
La lista publicada el 1.3 se usa para torneos que comiencen entre el 1.3 y el 30.4.  
La lista publicada el 1.5 se usa para torneos que comiencen entre el 1.5 y el 30.6.  
La lista publicada el 1.7 se usa para torneos que comiencen entre el 1.7 y el 31.8.  
La lista publicada el 1.9 se usa para torneos que comiencen entre el 1.9 y el 31.10.  
La lista publicada el 1.11 se usa para torneos que comiencen entre el 1.11 y el 31.12.  
Por periodo de valoración (ver jugadores nuevos) se entiende el periodo durante el que es válida una determinada lista de valoración.
- 7.12 Los siguientes datos relativos a cada jugador que supere el mínimo a partir de la lista en vigor:
- Título FIDE, federación, valoración en vigor, número ID, número de partidas valoradas en el periodo de valoración, año de nacimiento, género y valor en vigor de la K.
- 7.13 Las fechas de cierre para la recepción de información para una lista concreta se establecen 7 días antes de la fecha de esa lista; se valorarán en la lista todos los torneos que acaben antes de o en ese día.
- Las competiciones oficiales relacionadas en el *Handbook* de la FIDE se valorarán para la lista incluso aunque terminen la víspera de la fecha de la lista.
- 7.14 Sólo se publicará la valoración de un jugador nuevo en la lista en el caso de que reúna los siguientes requisitos:
- 7.14a Si se basa en resultados obtenidos según 6.3., habrán de ser un mínimo de 9 partidas.

- 7.14b Si se basa en resultados obtenidos según 6.4., habrán de ser un mínimo de 9 partidas contra jugadores valorados.
- 7.14c 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.
- 7.14d La valoración es al menos el umbral de valoración.
- 7.14e La valoración se calcula utilizando todos sus resultados como si se hubieran jugado en un solo torneo, pero no se publica hasta que haya jugado al menos 9 partidas, utilizando entonces todos los datos de valoración disponibles.
- 7.14f Si se basa en resultados obtenidos en una Olimpiada, un Campeonato Continental por Equipos o un Campeonato Mundial por Equipos, habrán de ser un mínimo de 7 partidas.
- 7.14g Si el jugador es miembro de la IBCA, la ICSC o la IPCA, habrán de ser un mínimo de 7 partidas.

## 7.2 Jugadores que no se han de incluir en la lista:

- 7.21 Los jugadores cuya valoración caiga por debajo del umbral de valoración serán incluidos en la próxima lista como “*delisted*”. A partir de entonces serán tratados de la misma forma que cualquier jugador no valorado.
- 7.22 Los jugadores titulados no valorados se incluyen en una lista separada publicada conjuntamente con la lista de jugadores valorados.
- 7.23 Los jugadores inactivos no se incluyen en la lista, aunque se considerarán como valorados según su última valoración publicada a efectos de valoración y resultados de títulos.
  - 7.23a Se considera inactivo al jugador que no disputa ninguna partida evaluada en un año.
  - 7.23b Los jugadores inactivos se muestran en los siguientes 2 años desde que se les empieza a considerar inactivos. Sus nombres son entonces etiquetados como inactivos en la sección alfabética de la lista de valoración y excluidos de la sección de federaciones nacionales, que contiene sólo la lista de jugadores activos.
  - 7.23c Si un jugador disputa al menos una partida evaluada en un periodo, vuelve a ser considerado activo e incluido en la próxima lista.
- 7.24 En lo que se refiere a la lista mensual de valoración de la FIDE de los mejores jugadores, si se considera que un jugador ha estado inactivo por un periodo superior a 12 meses en la lista de valoración se le excluirá de la lista mensual de los mejores.

- 7.3 La Comisión de Calificación trasladará el sistema a listas mensuales el día 1 de julio del año siguiente al que la Junta Directiva tome la decisión en ese sentido. La reglamentación anterior se enmendará como sigue: la lista publicada el primer día de mes entrará en vigor entre el primero y el último día de ese mes.

## 8 Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE

El sistema de valoración de la FIDE es un sistema numérico en el que porcentajes de puntuación se convierten en diferencias de valoración y viceversa. Su objeto es el de conseguir una información de medición científica de la mejor calidad estadística.

- 8.1 La escala de valoración es una escala arbitraria distribuida en intervalos de 200 puntos. Las tablas siguientes muestran la conversión de porcentajes de puntuación 'p' en diferencias de valoración 'd<sub>p</sub>'. Para una puntuación de cero o de 100% d<sub>p</sub> es necesariamente indeterminada, aunque se muestra como un teórico 800. La segunda tabla muestra la conversión de diferencia de valoración 'D' en probabilidad de puntuación 'P<sub>D</sub>' para el más alto 'H' y el más bajo 'L' jugador valorado respectivamente. De esta forma, las dos tablas son efectivamente imágenes especulares una de la otra.

- a. Tabla de conversión de porcentaje de puntuación, p, en diferencias de valoración, d<sub>p</sub>:

p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>	p	d <sub>p</sub>
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

- b. Tabla de conversión de diferencia de valoración, D, en probabilidad de puntuación, P<sub>D</sub>, para el más alto, H, y el más bajo, L, jugador valorado respectivamente:

D	P <sub>D</sub>			P <sub>D</sub>	D	P <sub>D</sub>	D	P <sub>D</sub>	D	P <sub>D</sub>	
Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L	Rtg Dif	H	L
0-3	.50	.50	92-98	.63	.37	198-206	.76	.24	345-357	.89	.11
4-10	.51	.49	99-106	.64	.36	207-215	.77	.23	358-374	.90	.10
11-17	.52	.48	107-113	.65	.35	216-225	.78	.22	375-391	.91	.09
18-25	.53	.47	114-121	.66	.34	226-235	.79	.21	392-411	.92	.08
26-32	.54	.46	122-129	.67	.33	236-245	.80	.20	412-432	.93	.07
33-39	.55	.45	130-137	.68	.32	246-256	.81	.19	433-456	.94	.06
40-46	.56	.44	138-145	.69	.31	257-267	.82	.18	457-484	.95	.05
47-53	.57	.43	146-153	.70	.30	268-278	.83	.17	485-517	.96	.04
54-61	.58	.42	154-162	.71	.29	279-290	.84	.16	518-559	.97	.03
62-68	.59	.41	163-170	.72	.28	291-302	.85	.15	560-619	.98	.02
69-76	.60	.40	171-179	.73	.27	303-315	.86	.14	620-735	.99	.01
77-83	.61	.39	180-188	.74	.26	316-328	.87	.13	over 735	1.0	.00
84-91	.62	.38	189-197	.75	.25	329-344	.88	.12			

- 8.2 Cálculo de la valoración 'R<sub>u</sub>' en un torneo dado de un jugador previamente no valorado.

- 8.21 Se descartarán los resultados de aquel jugador no valorado que obtenga menos de 1 punto o juegue contra menos de tres oponentes valorados en su primer torneo valorado. Todos los resultados conseguidos en torneos posteriores, incluso una puntuación de cero o en menos de tres partidas contra oponentes valorados, se acumularán a aquéllos para el cálculo de su valoración inicial. (Ver 8.3)

Primero se determina la valoración media de su competición 'R<sub>c</sub>'.

- a. En un torneo suizo o por equipos: se trata simplemente de la valoración media de sus oponentes.
- b. En un *round robin* se tienen en cuenta tanto los resultados de los jugadores previamente valorados como de los no valorados. Para los no valorados, la valoración media de la competición ' $R_c$ ' es también la media del torneo ' $R_a$ ' determinada como sigue:
- Se determina la valoración media de los jugadores valorados, ' $R_{ar}$ '.
  - Se determina  $p$  para cada uno de los jugadores valorados contra todos sus oponentes. Entonces se determina  $d_p$  para cada uno de estos jugadores. Entonces se determina la media de estos  $d_p = 'd_{pa}'$ .
  - ' $n$ ' es el número de oponentes.  

$$R_a = R_{ar} - d_{pa} \times n/(n+1)$$
- 8.22 Si consigue el 50% de los puntos, entonces  $R_u = R_c$ .
- 8.23 Si consigue más del 50%, entonces  $R_u = R_c + 12.5$  por cada medio punto conseguido sobre el 50%.
- 8.24 Si consigue menos del 50% en un torneo suizo o por equipos:  $R_u = R_c + d_p$ .
- 8.25 Si consigue menos del 50% en un *round robin*:  $R_u = R_c + d_p \times n/(n+1)$ .
- 8.3 La valoración  $R_n$  que se ha de publicar para un jugador previamente no valorado se calcula entonces como si el nuevo jugador ha jugado todas sus partidas en un torneo. La valoración inicial se calcula utilizando su puntuación total contra todos sus oponentes.
- 8.31 Si el primer resultado (o resultados) de un jugador es inferior al umbral de valoración en vigor durante el torneo, el resultado (o resultados) se ignorará.
- 8.32  $R_n$  para la lista de valoración de la FIDE (FRL) se redondea al múltiplo más cercano de 1 o cero. El medio punto se redondea por exceso.
- 8.33 Sólo se consideran  $R_n \geq$  umbral de valoración en vigor durante la disputa del torneo.
- 8.34 Ejemplo: un jugador no valorado ha disputado 3 partidas contra jugadores valorados con una valoración media de 2220, puntuando 1/3; en otro torneo juega 5 partidas contra jugadores con un media de 2150, puntuando 3/5; y en un tercer torneo 4 partidas contra jugadores con una media de 2200, puntuando 2,5/4.  
 La valoración inicial del jugador se calcula como si hubiera jugado 12 partidas consiguiendo 6,5 puntos.  
 La valoración media de todos los oponentes es  

$$(3 \times 2220 + 5 \times 2150 + 4 \times 2200) / 12 = 2184$$
  
 El resultado es 6,5/12, lo que supone medio punto por encima del 50%.  
 La primera valoración publicada del nuevo jugador es  $2184 + 15 = 2199$
- 8.4 Si un jugador no valorado entra en las listas antes de que sea evaluado un torneo concreto que ha disputado, entonces se le evaluará como a un jugador ya valorado con su valoración actual, pero para la valoración de sus oponentes se le considerará como no valorado.
- 8.5 Cálculo de la valoración de un jugador ya valorado:
- 8.51 Se calcula la diferencia de valoración  $D$  entre el jugador y su oponente para cada partida jugada contra un jugador valorado.
- 8.52 Si el oponente no está valorado, se calcula su valoración al finalizar el torneo. Esto sólo se aplica a torneos por *round robin*. En torneos por sistema suizo, las partidas contra jugadores no valorados no se valoran.
- 8.53 Se ignoran las valoraciones de jugadores no valorados obtenidas de torneos anteriores.

- 8.54 Toda diferencia superior a 400 puntos se toma, para cuestiones de valoración, como si fuera de 400 puntos (ver 8.58).
- 8.55 (a) Se utiliza la tabla 8.1(b) para calcular la probabilidad de puntuación del jugador  $P_D$ .  
 (b)  $\Delta R = \text{puntuación} - P_D$ . Para cada partida, la puntuación es de 1, 0.5 o 0.  
 (c)  $\Sigma \Delta R \times K = \text{cambio de valoración para un torneo o periodo de valoración concretos}$ .
- 8.56 K es el coeficiente de desarrollo.  
 $K = 30$  para todo jugador nuevo en la lista de valoración hasta que complete torneos con un total de 30 partidas.  
 $K = 15$  mientras la valoración del jugador permanezca por debajo de 2400.  
 $K = 10$  una vez que la valoración publicada del jugador alcance 2400 y se quedará en ese valor posteriormente, aunque la valoración del jugador baje de 2400.
- 8.57 Se redondea  $R_n$  al entero más próximo, en el caso de 0,5 se redondea a 1.
- 8.58 Cálculo de las valoraciones en torneos por *round robin*.

Cuando tomen parte jugadores no valorados, se determinarán sus valoraciones mediante un proceso de iteración. Estas nuevas valoraciones se utilizarán para calcular los cambios de valoración en los jugadores valorados.

Jugador	Valoración	W	P	$d_p$	$R_c$	$R_u$	$R_c$	$R_u$	$W_e$	Kchg
							(nuevo)	(nuevo)		
A	2600	8	.89	351					7.36	+12.8
B	2500	7	.78	220					6.48	+10.4
C	u	7			2348	2423	2348	2423		
D	2400	6	.67	125					5.40	+12.0
E	u	6			2348	2393	2348	2393		
F	2150	4	.44	-43					2.55	+44.5
G	2300	3	.33	-125					4.21	-36.3
H	u	2			2348	2150	2342	2144		
I	u	1			2348	2032	2322	2006		
J	2300	1	.11	-351					4.21	-96.3

$$R_{ar} = 2600 + 2500 + 2400 + 2150 + 2300 + 2300 \text{ dividido entre } 6$$

$$R_{ar} = 2375$$

$$d_{pa} = 351 + 220 + 125 - 43 - 125 - 351 \text{ dividido entre } 6$$

$$d_{pa} = 29.5$$

$$R_a = 2375 - 29.5 \times 9/10$$

$$R_a = 2348$$

$$\text{Para el jugador C} \quad R_u = 2348 + 5 \times 15 = 2423$$

$$\text{Para el jugador E} \quad R_u = 2348 + 3 \times 15 = 2393$$

$$\text{Para el jugador H} \quad R_u = 2348 - 220 \times 0.9 = 2150$$

$$\text{Para el jugador I} \quad R_u = 2348 - 351 \times 0.9 = 2032$$

De todas formas, la valoración del jugador I es más de 400 puntos inferior a los de los jugadores A y B.

La valoración del jugador H es más de 400 puntos inferior a la de A.

Jugador H, A                      cuenta como 2550                       $R_c$  (nuevo) = 2342

Jugador I, A, B                    cuenta como 2432                       $R_c$  (nuevo) = 2322

Luego se calcula  $\Delta R$  para cada jugador valorado en cada partida utilizando  $R_u$  como si fuera la valoración publicada.

## 9 Remisión de informes

- 9.1 Los resultados se han de remitir utilizando el servidor de valoración y los archivos TRF.
- 9.2 Se deberán remitir para su evaluación todos los resultados de competiciones internacionales a no ser que las invitaciones originales hayan especificado claramente que el torneo no sería válido para valoración FIDE. El Árbitro Principal deberá anunciarlo también a los jugadores antes del inicio del torneo.
- 9.3 Cada federación nacional designará un oficial para coordinar y expedir las calificaciones y cuestiones de la valoración. Su nombre y detalles se debe dar a la secretaría de la FIDE.

## 10 Supervisión del funcionamiento del Sistema de Valoración

- 10.1 Una de las funciones del Congreso es la de establecer las directrices bajo las que se conceden los títulos y valoraciones. La función del Sistema de Valoración es la de proporcionar una medición científica de la mejor calidad estadística que posibilite al Congreso otorgar títulos similares a jugadores de capacidades similares. Por ello, el Sistema de Valoración debe ser adecuado y científicamente mantenido y ajustado, tanto a corto como a largo plazo.
- 10.2 La escala de valoración es arbitraria y abierta. Por tanto, sólo las diferencias de valoración tienen significado estadístico en términos de probabilidad. Así, si la composición de la lista de valoración de la FIDE cambiara, la escala de valoración podría deslizarse con respecto a la verdadera capacidad de los jugadores. Constituye un objetivo fundamental asegurar la integridad del sistema de modo que las valoraciones de valor similar reflejen, año a año, similares capacidades de juego.
- 10.3 Parte de las responsabilidades del Administrador del Sistema de Valoración consiste en detectar cualquiera de esos deslizamientos en la escala de valoración.

## 11 Requisitos para el Administrador del Sistema de Valoración

- 11.1 Suficiente conocimiento de la teoría de la probabilidad estadística tal y como se aplica en físicas y en las ciencias del comportamiento.
- 11.2 Habilidad para diseñar los estudios señalados en 12.3; para interpretar los resultados de esos estudios y para recomendar a la Comisión de Calificación cualquier medida necesaria para conservar la integridad del sistema de valoración.
- 11.3 Capacidad de aconsejar y asesorar a cualquier federación miembro de la FIDE en el establecimiento de un sistema nacional de valoración.
- 11.4 Demostrar un nivel de objetividad comparable al de un árbitro de la FIDE.

## 12 Algunos comentarios sobre el Sistema de Valoración

- 12.1 La siguiente fórmula da un resultado aproximado al de las tablas 8.1a y b:
- $$P = 1/(1 + 10^{-(D/400)}).$$
- De todas formas, las tablas se usan como se ha señalado.
- 12.2 Las tablas 8.1a y b se utilizan tal y como se señala, sin que se puedan hacer extrapolaciones para obtener una tercera cifra significativa.
- 12.3 K constituye una influencia estabilizadora del sistema. Cuando K = 10, la valoración se renueva en aproximadamente 75 partidas; con K = 15, en 50 partidas y con K = 30, en 25 partidas.
- 12.4 Se ha diseñado el sistema para que los jugadores puedan verificar sus valoraciones fácilmente.

### **13 Inclusión en la lista de Valoración**

- 13.1 Para poder ser incluido en la Lista de Valoración de la FIDE o en la Lista de Valoración de Ajedrez Rápido de la FIDE, un jugador ha de ser miembro de una federación nacional de ajedrez que a su vez sea miembro de la FIDE. Es decir, su federación nacional no ha de estar temporal o permanentemente excluida de la FIDE.
- 13.2 Es responsabilidad de las federaciones nacionales señalar a la FIDE qué jugadores no han de ser incluidos en las listas.
- 13.3 Cualquier jugador que se halle excluido de cualquiera de ambas listas por no poder ser miembro de ninguna federación nacional puede solicitar a la FIDE una dispensa especial que le permita ser incluido.

**C.04.1 Sistema Suizo Basado en Valoración (sistema holandés)**

Aprobado por las Asambleas Generales de 1992, 1997, 1998, 2002 y 2006 y la Junta Directiva<sup>1</sup> de 2009.

A. Notas introductorias y definiciones.

A1. Valoración.

Es aconsejable comprobar todas las valoraciones indicadas por los jugadores. Si no es posible conocer la valoración de un jugador con seguridad, el árbitro deberá realizar una estimación lo más exacta posible antes del comienzo del Torneo.

A2. Ordenación.

Sólo a efectos de emparejamientos, se clasificará a los jugadores ordenándolos según, respectivamente:

- a) Puntuación.
- b) Valoración.
- c) Título FIDE (GM-IM-WGM-WIM-FM-CM-WFM-FC -Sin título).
- d) Alfabético (excepto que previamente se haya indicado que este criterio se sustituye por cualquier otro).

La ordenación realizada antes de la primera ronda (cuando todas las puntuaciones son obviamente 0) se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el jugador de mayor valoración recibe el nº 1, etc.

A3. Grupos de puntuación<sup>2</sup>.

Los jugadores con igual puntuación constituyen un grupo *homogéneo*. Los jugadores que permanecen sin emparejar después del emparejamiento de un grupo serán descendidos al siguiente grupo, que denominaremos *heterogéneo*. Siempre que sea posible, al emparejar un grupo heterogéneo, estos jugadores descendidos serán emparejados en primer lugar, originando un grupo *restante*, que es tratado siempre como homogéneo.

Un grupo heterogéneo en el que al menos la mitad de los jugadores provengan de un grupo superior, será tratado también como si fuese homogéneo.

A4. Flotantes.

Al emparejar un grupo heterogéneo, se emparejarán jugadores con distinta puntuación. Para asegurar que esto no suceda a los mismos jugadores de nuevo en la próxima ronda, se señalará en la tarjeta de emparejamiento. El jugador con mayor puntuación se considerará *flotante descendente*, marcándose su ficha con (↓); el de menos puntos se considerará *flotante ascendente*, marcándose su ficha con (↑).

A5. Descansos.

<sup>1</sup> *Presidential Board* en el original.

<sup>2</sup> En adelante "grupos".

Si el número de jugadores es o llega a ser impar, uno quedará sin emparejar. Este jugador descansará en esa ronda (sin adversario ni color y con 1 punto). Al jugador que descansa se le considera como flotante descendente.

#### A6. Subgrupos.

Al emparejar, cada grupo será dividido en dos subgrupos, denominados S1 y S2. En un grupo heterogéneo, S1 contiene a todos los jugadores flotantes descendentes. En un grupo homogéneo, S1 contiene inicialmente la mitad superior (redondeando por defecto) del número de jugadores en el grupo. El número de emparejamientos como objetivo a realizar lo denominaremos  $p$ , que coincidirá con el número de jugadores que contiene S1. En ambos casos S2 contiene el resto de los jugadores del grupo. En S1 y S2, los jugadores se ordenan de acuerdo a lo indicado en A2.

#### A7. Diferencias de color y preferencias de color.

La *diferencia de color* de un jugador es el número de partidas jugadas con blancas menos el número de partidas jugadas con negras por ese jugador.

Después de cada ronda, queda determinada la *preferencia de color* de cada jugador.

- Se produce una preferencia de color *absoluta* cuando la diferencia de color es mayor que 1 o menor que  $-1$ , o cuando ha jugado con el mismo color las dos últimas rondas. La preferencia será a blancas cuando la diferencia de color es menor que 0 ó cuando haya jugado las 2 últimas rondas con negras; en caso contrario, la preferencia será a negras. En este caso se anota previamente el color (obligatorio) en la ficha de emparejamiento. (Esta regla no puede aplicarse cuando se emparejan jugadores con una puntuación superior al 50% en la última ronda si así se evitan flotantes adicionales).
- Se produce una preferencia de color *fuerte* cuando la diferencia de color es distinta de cero. La preferencia de color será a blancas si la diferencia de color es menor que cero, en caso contrario será a negras.
- Se produce una preferencia de color *leve* cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia la de alternar el color con respecto a la ronda anterior. En este caso, la diferencia de color se escribirá como  $+0$  ó  $-0$  dependiendo del color de la ronda anterior (blancas o negras, respectivamente).  
Antes de la primera ronda, se determina por sorteo la preferencia de color de un jugador (a menudo solamente la del número 1 de emparejamiento).
- Cuando se empareje una ronda impar, aquellos jugadores que tengan una preferencia fuerte de color (los que hasta entonces hayan jugado, por la razón que sea, un número impar de partidas) serán tratados como si tuvieran una preferencia de color absoluta siempre que ello no origine flotantes adicionales(GA 2001).
- Cuando se empareje una ronda par, aquellos jugadores que tengan una preferencia débil de color (los que hasta entonces hayan jugado, por la razón que sea, un número par de partidas) serán tratados como si tuvieran aquella preferencia débil de color que reduzca el valor de  $x$  (ver A.8) siempre que ello no origine flotantes adicionales(GA 2001).

#### A8. Definición de “x”

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  $x$ .

$x$  se calcula como sigue:

$w$  = número de jugadores del grupo con preferencia de color a blancas.

$b$  = número de jugadores del grupo con preferencia de color a negras.

$q$  = número de jugadores en el grupo dividido por 2, redondeado por exceso.

Si  $b > w$ , entonces  $x = b - q$ ; si no,  $x = w - q$ :

#### A9. Transposiciones e Intercambios.

- a) Para realizar un emparejamiento correcto, a menudo es necesario cambiar el orden en S2. Las reglas para realizar este cambio, llamado *transposición*, se indican en D1.
- b) En un grupo homogéneo, puede ser necesario realizar *intercambios* de jugadores entre S1 y S2. Las reglas para intercambios se indican en D2. Después de cada cambio, S1 y S2 deben ser ordenados de acuerdo con A2.

## B. Criterios de emparejamiento.

### *Criterios absolutos.*

(No pueden ser transgredidos. Si es necesario, los jugadores serán descendidos a un grupo inferior.)

### B1.

- a) Dos jugadores no pueden jugar entre sí más de una vez.
- b) Un jugador que ha recibido un punto sin jugar, bien por un descanso o por incomparecencia, no podrá descansar.

### B2.

- a) No habrá jugadores cuya diferencia de color sea mayor que +2 ó menor que -2.
- b) A ningún jugador se le asignará el mismo color tres veces consecutivas.

### *Criterios relativos.*

(Se deben cumplir siempre que sea posible y en el orden expreso en que se indican. A estos efectos, podrán aplicarse transposiciones o intercambios, pero en ningún caso será descendido un jugador a un grupo inferior.)

B3. Al emparejar dos jugadores entre sí, la diferencia de sus puntuaciones deberá ser igual a cero y en su defecto la menor posible.

B4. Se asignará su color de preferencia a tantos jugadores como sea posible. (Cuando en un grupo x sea distinta de cero, se ignorará esta regla. Cada vez que no pueda garantizarse una preferencia de color, se restará 1 a x).

B5. Ningún jugador flotará en el mismo sentido en dos rondas consecutivas.

B6. Ningún jugador flotará en el mismo sentido que dos rondas antes.

*Nota:* En la ronda final, B2, B5 y B6 no se aplicarán cuando se emparejan jugadores con una puntuación superior al 50%, siempre que así se eviten flotantes adicionales.

## C. Procedimientos de emparejamiento.

Comenzando con el grupo de puntuación más alta, se aplica el siguiente procedimiento en todos los grupos hasta que se obtenga un emparejamiento aceptable. Después se utilizan las reglas de asignación de colores (E) para determinar a qué jugadores se les asignarán blancas.

C1. Si el grupo contiene un jugador para el que no se puede encontrar un adversario dentro del grupo sin que se transgredan las reglas B1 y B2, entonces:

- Si el jugador fue descendido desde un grupo superior, aplicar C12.
- Si el grupo de puntuación es el más bajo, aplicar C13.
- En todos los demás casos, se descenderá este jugador al grupo más cercano.

C2. Se determina x de acuerdo con A8.

C3. Se determina p de acuerdo con A6.

- C4. Se colocan los primeros jugadores en S1 y todos los restantes en S2.
- C5. Se ordenan los jugadores en S1 y S2 de acuerdo con A2
- C6. Se empareja al primer jugador de S1 con el primero de S2, al segundo de S1 con el segundo de S2, etc. Si ahora se obtienen  $p$  emparejamientos que cumplan las reglas B1 y B2, el emparejamiento de este grupo se considerará completo.  
En el caso de un grupo homogéneo, los jugadores restantes descenderán al siguiente grupo. Con este grupo se reinicia en C1.  
En el caso de un grupo heterogéneo, hasta aquí sólo se habrán emparejado los jugadores que han sido descendidos. Se reinicia en C2 para emparejar el grupo homogéneo restante.
- C7. Se aplica una nueva transposición en S2 de acuerdo con D1 y se reinicia en C6.
- C8. En caso de un grupo homogéneo (restante), se aplica un nuevo intercambio dentro de S1 y S2 de acuerdo con D2. Se recomienza en C5.
- C9. En el caso de un grupo homogéneo restante, se deshace el emparejamiento del flotante descendente peor clasificado y se intenta buscar otro adversario para este jugador reiniciando en C7.  
Si no existe un emparejamiento alternativo para este jugador, se omite el criterio B6 y luego el B5 para flotantes ascendentes y se reinicia en C2.
- C10. Se omiten los criterios B6 y B5, en ese orden, para flotantes descendentes y se reinicia en C4.
- C11. Siempre que  $x$  sea menor que  $p$ , se suma 1 a  $x$ . Cuando se empareje un grupo restante deberán deshacerse también todos los emparejamientos de los jugadores que hayan descendido. Se reinicia en C3.
- C12. En caso de un grupo heterogéneo, se deshace el emparejamiento del grupo de puntuación anterior. Si en este grupo pueden hacerse  $p$  emparejamientos cambiando al jugador descendido por otro, este cambio de emparejamientos en el grupo de puntuación anterior debe ser aceptado.
- C13. En el caso del grupo de puntuación más bajo, se deshace el emparejamiento del penúltimo grupo. Se intenta buscar otro emparejamiento en el penúltimo grupo que permita emparejar al grupo más bajo. Si en el penúltimo grupo,  $p$  se convierte en cero (es decir, no puede encontrarse ningún emparejamiento que permita un emparejamiento correcto en el grupo más bajo), entonces los dos grupos más bajos son unidos convirtiéndose en un nuevo grupo de puntuación más bajo. Como ahora el penúltimo es otro grupo, puede repetirse C13 hasta que se consiga un emparejamiento aceptable. El grupo resultante de esa unión será tratado como heterogéneo, con el último grupo añadido como S1.
- C14. Se resta 1 a  $p$ . Si el valor original de  $x$  era mayor que 0, restar también 1 a  $x$ . Mientras que  $p$  sea distinto de 0, se reinicia en C4. Si  $p$  iguala a 0, se desciende el grupo de puntuación completo al siguiente grupo, reiniciándose con este nuevo grupo en C1.
- D. Procedimientos de transposición e intercambio.
- Ejemplo: S1 contiene a los jugadores 1, 2, 3 y 4 (en este orden) y S2 contiene a los jugadores 5, 6, 7 y 8 (en este orden).
- D1. Las transposiciones dentro de S2 deben comenzar con el jugador peor clasificado, en prioridad descendente:
1. 5-6-8-7;
  2. 5-7-6-8;
  3. 5-7-8-6;
  4. 5-8-6-7;
  5. 5-8-7-6;

6. 6-5-7-8;
7. 6-5-8-7, etc.

Consejo: poner todos los números con los dígitos 5, 6, 7 y 8 en orden ascendente.

- D2. Cuando se haga un intercambio entre S1 y S2, la diferencia entre los números intercambiados debe de ser la menor posible. Cuando las diferencias de las distintas opciones son iguales se coge la que incluya al jugador peor clasificado de S1.

Intercambio de 1 jugador:

	4	3	2
5	a	c	f
6	b	e	h
7	d	g	i

Intercambio de 2 jugadores:

	3+4	2+4	2+3
5+6	j	l	o
5+7	k	n	q
6+7	m	p	r

Las tablas arriba indicadas contienen la secuencia en la que se deben realizar los intercambios.

Intercambiando 1 jugador: a) 4 y 5; b) 4 y 6; c) 3 y 5; etc. hasta i) 2 y 7.

Intercambiando 2 jugadores: 1º) 3+4 con 5+6; 2º) 3+4 con 5+7; 3º) 2+4 con 5+6; etc. Después de cada intercambio, S1 y S2 deben de ser ordenados de acuerdo con A2.

Nota: Si el número de jugadores en el grupo es impar, S1 contiene un jugador menos que S2. Por tanto, con 7 jugadores S1 contiene a los jugadores 1, 2 y 3, y S2 a los 4, 5, 6 y 7. Los intercambios necesarios en este caso pueden hallarse a partir del ejemplo anterior, restando 1 a todos los números de S1 y S2. La última columna de la segunda tabla se hace entonces innecesaria<sup>3</sup>.

- E. Reglas de asignación de colores.

Para cada emparejamiento se aplica, en orden de prioridad descendente:

- E1. Asignación de ambas preferencias de color.
  - E2. Asignación de la preferencia de color más fuerte.
  - E3. Alternancia de colores con la ronda más cercana en la que ambos han jugado con diferentes colores.
  - E4. Asignación de la preferencia de color al jugador mejor clasificado según A2.
  - E5. En la primera ronda, a todos los jugadores pares en S1 se les asignará el color contrario al de los jugadores impares de S1.
- F. Notas finales.
- F1. Una vez que se hayan completado los emparejamientos, se ordenan antes de hacerlos públicos. Los criterios de ordenación son, en prioridad descendente:

- Los puntos del jugador mejor clasificado de los dos.

<sup>3</sup> Ver NOTA al final.

- La suma de las puntuaciones de ambos jugadores.
  - La clasificación de acuerdo con A2 del jugador mejor clasificado.
- F2. A efectos de asignación de color, los descansos y encuentros no disputados o perdidos por uno de los jugadores a causa de retraso o incomparecencia, no serán tenidos en cuenta. No se considera ilegal la repetición de un emparejamiento de tal tipo (de partida no disputada) en una ronda posterior.
- F3. Un jugador que después de 5 rondas tiene un historial de color de NBB-N (por ejemplo, partida no válida en la 4ª ronda) será tratado como -NBBN con respecto a E3. También BN-BN será contado como -BNBN y NBB-N-B como --NBBNB.
- F4. Como todos los jugadores están en un grupo homogéneo antes del comienzo de la 1ª ronda y son ordenados de acuerdo con A2, el jugador mejor clasificado de S1 debe jugar contra el mejor clasificado de S2 y, si el número de jugadores es impar, el jugador peor clasificado descansará.
- F5. Los jugadores que abandonen un torneo ya no serán emparejados. Los jugadores de quienes se sabe con anterioridad que no van a jugar una determinada ronda, no serán emparejados en esa ronda y puntuarán 0.
- F6. Un emparejamiento hecho público oficialmente no será cambiado a no ser que transgreda los criterios absolutos de emparejamiento (B1 y B2).
- F7. Si,
- se anotó incorrectamente un resultado, o
  - se disputó una partida con los colores cambiados, o
  - tiene que corregirse la valoración de un jugador,

esto afectará solamente a los emparejamientos a realizar en el futuro. Si afecta a emparejamientos ya publicados pero todavía no disputados, el árbitro será quien decida.

*Excepto que las Bases del Torneo indiquen otra cosa:*

- F8. A los jugadores que se ausenten a una ronda sin haberlo notificado previamente al árbitro, se les considerará retirados del torneo.
- F9. Las partidas aplazadas se considerarán como tablas únicamente a efectos de emparejamiento.

NOTA del CTA de la FEDA:

Consideramos que, por coherencia con el texto, estos ejemplos se deberían haber desarrollado como sigue:

*Cuando se haga un intercambio entre S1 y S2, la diferencia entre los números intercambiados debe de ser la menor posible. Cuando las diferencias de las distintas opciones son iguales se coge la que incluya al jugador peor clasificado de S1.*

*Intercambio de 1 jugador:*

	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<i>a</i>	<i>c</i>	<i>f</i>	<i>j</i>
<b>6</b>	<i>b</i>	<i>e</i>	<i>i</i>	<i>n</i>
<b>7</b>	<i>d</i>	<i>h</i>	<i>m</i>	<i>q</i>
<b>8</b>	<i>g</i>	<i>l</i>	<i>p</i>	<i>s</i>
<b>9</b>	<i>k</i>	<i>o</i>	<i>r</i>	<i>t</i>

Intercambio de 2 jugadores:

	<b>3+4</b>	<b>2+4</b>	1+4	<b>2+3</b>	1+3	1+2
5+6	1°	3°	<b>6°</b>	10°	<b>15°</b>	<b>21°</b>
5+7	2°	5°	<b>9°</b>	14°	<b>20°</b>	<b>26°</b>
<b>5+8</b>	<b>4°</b>	<b>8°</b>	<b>13°</b>	<b>19°</b>	<b>25°</b>	<b>30°</b>
6+7	7°	12°	<b>18°</b>	24°	<b>29°</b>	<b>33°</b>
<b>6+8</b>	<b>11°</b>	<b>17°</b>	<b>23°</b>	<b>28°</b>	<b>32°</b>	<b>35°</b>
<b>7+8</b>	<b>16°</b>	<b>22°</b>	<b>27°</b>	<b>31°</b>	<b>34°</b>	<b>36°</b>

Las tablas arriba indicadas contienen la secuencia en la que se deben realizar los intercambios.

Intercambiando 1 jugador: a) 4 y 5; b) 4 y 6; c) 3 y 5; etc. hasta **t) 1 y 9**.

Intercambiando 2 jugadores: 1°) 3+4 con 5+6; 2°) 3+4 con 5+7; 3°) 2+4 con 5+6; etc.

Después de cada intercambio, S1 y S2 deben de ser ordenados de acuerdo con A2.

Nota: Si el número de jugadores en el grupo es impar, S1 contiene un jugador menos que S2. Por tanto, con 7 jugadores S1 contiene a los jugadores 1, 2 y 3, y S2 a los 4, 5, 6 y 7. Los intercambios necesarios en este caso pueden hallarse a partir del ejemplo anterior, restando 1 a todos los números de S1 y S2. La última columna de la segunda tabla se hace entonces innecesaria.

## C.04.5 Reglas generales de gestión del Sistema Suizo

### A. Jugadores ausentes

#### Incorporaciones tardías

Según las Reglas de Torneos FIDE, cualquier posible participante que no llegue a la sede de una competición de la FIDE antes de la hora prevista para el sorteo será excluido del torneo. Se podrá hacer una excepción en el caso de un jugador ya apuntado que avise por escrito con antelación de que llegará inevitablemente tarde. En el caso de que el Árbitro Principal decida admitir una incorporación tardía,

- a. Si el jugador notifica que llegará a tiempo para disputar la primera ronda, se le dará un número de emparejamiento y se le emparejará de la forma habitual.
- b. Si el jugador notifica que llegará a tiempo para disputar sólo la segunda (o tercera) ronda, no se le emparejará para las rondas que no pueda jugar. Recibirá 0 puntos por cada ronda no jugada y se le dará un número de emparejamiento apropiado y se le emparejará sólo cuando realmente llegue. En estas circunstancias, los números de emparejamiento que se dieron al inicio del torneo se considerarán provisionales. Los números de emparejamiento definitivos sólo se darán cuando la lista de participantes esté cerrada, momento en el que se harán las correcciones pertinentes en las tarjetas de resultados. Un jugador que no está presente no puede recibir el descanso.

#### Cálculo del Bucholz de las partidas no jugadas (Congreso de 2009)

Hay que distinguir dos aspectos:

- a. Para el jugador que gana por incomparecencia o no juega:  
Para calcular su Bucholz se utiliza un oponente virtual. Éste tiene los mismos puntos al comienzo de la ronda y el resultado por incomparecencia es tratado como un resultado normal, por lo que una pérdida por incomparecencia (o ausencia) es una victoria del oponente virtual y viceversa. Para cada ronda subsiguiente, el oponente virtual obtiene medio punto.
- b. Para los oponentes en otras rondas del jugador que obtiene un resultado por incomparecencia:  
Para minimizar las consecuencias para los oponentes en el cálculo del Bucholz, todo resultado obtenido por incomparecencia de un jugador se contará como si hubiera hecho tablas para el Bucholz de sus oponentes.

### B. Reglas generales del Sistema Suizo en torneos individuales

Estos son los requisitos mínimos que deben cumplirse en cada Sistema Suizo para ser considerado un sistema justo:

- a. Dos jugadores no jugarán entre sí más de una vez.
- b. Si el número total de jugadores es (o llega a ser) impar, uno de ellos quedará sin emparejar. Recibirá un descanso: sin color, 1 punto.
- c. El jugador que reciba un punto sin jugar, tanto porque tuvo un descanso como porque no se le presentó a tiempo el rival, no podrá recibir un descanso en el futuro.
- d. La diferencia de color de un jugador no podrá ser  $>2$  o  $<-2$ , salvo que tenga una puntuación del 50% o superior en la última ronda y esto ayude a evitar flotantes adicionales.
- e. Ningún jugador recibirá el mismo color en tres rondas consecutivas, salvo que tenga una puntuación del 50% o superior en la última ronda y esto ayude a evitar flotantes adicionales.
- f. Adjudicación de colores en prioridad descendente:
  - Garantizar ambas preferencias de color.

- Garantizar la preferencia de color más fuerte.
- g. La diferencia de las puntuaciones de dos jugadores emparejados entre sí debe ser tan pequeña como sea posible e idealmente igual a cero.
- h. Las reglas de emparejamiento han de ser tan transparentes que la persona a cargo del emparejamiento las pueda explicar.

### **C. Maximizar las oportunidades de los jugadores**

Las reglas del Sistema Suizo de la FIDE emparejan a los jugadores de una forma objetiva e imparcial, y árbitros diferentes que las aplicaran deberían llegar al mismo emparejamiento. En el Congreso de Graz se rechazó una propuesta que variaba el emparejamiento normal de forma que se maximizaran las oportunidades de los jugadores de obtener títulos.

Allí donde se compruebe que se modificaron los emparejamientos originales para que un jugador obtuviera una norma, se podrá enviar un informe a la Comisión de Calificación para que inicie medidas disciplinarias a través de la Comisión de Ética (AG 1997).

El Árbitro incluirá en el informe del torneo a la FIDE cuál de los sistemas suizos oficiales se utilizó. Si se utilizó algún otro, habrá de remitir sus reglas para que las examine la Comisión de Sistema Suizo.

### **D. Programas informáticos en torneos por Sistema Suizo**

Para poder manejar un torneo suizo de grandes dimensiones es necesario contar con un programa informático que gestione los datos de los jugadores, los emparejamientos y los resultados.

Para evitar malentendidos y ayudar a organizadores y árbitros, la FIDE recomienda el uso de programas informáticos que estén avalados por la FIDE tras un correcto proceso de homologación.

La homologación será válida mientras no se retire por haber dejado el programa de cumplir los requisitos.

A continuación se muestra la lista de programas (compatibles con Microsoft Windows) homologados y sus respectivas capacidades:

- a. SWISS MASTER (Koninklijke Nederlandse Schaakbond NED) Sistema Holandés.
- b. SWISS MANAGER (Heinz Herzog AUT) del Sistema Holandés.
- c. WINSWISS (Franz-Josef Weber GER) Sistema Holandés.
- d. VEGA (Luigi Forlano ITA) Sistema Dubov.
- e. TURNERING SERVICIO (Harald Heggelund NOR) Sistema Holandés.
- f. TOURNAMENT DIRECTOR (Neil Hayward ENG) Sistema Holandés.

## C.06 Reglas de Torneos FIDE

Aprobadas por la Asamblea General de 1986, 1ª Junta Directiva FIDE 2007..  
Modificadas por las Asambleas Generales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006 y 2010.

### Prefacio

El torneo se jugará según las Leyes de Ajedrez de la FIDE. Las Reglas de Torneos FIDE se usarán junto con las Leyes del Ajedrez. Son aplicables a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Se recomienda también que se apliquen, si es posible, en todos los torneos válidos para valoración FIDE, con las modificaciones necesarias. Las reglas en las que no se muestre ningún símbolo serán aplicables a todo tipo de torneos. Se espera de los organizadores, los competidores y los árbitros involucrados en cualquier competición que sean conocedores de estas regulaciones antes del comienzo de la competición.

En estas Reglas, las palabras “él” y “jugador” se entenderán como “él o ella” y “jugador o jugadora” respectivamente.

### 1. Recomendación general

Se recomienda que cuando en un torneo se dé un problema no cubierto por las bases de ese torneo, se acepten las presentes reglas como definitivas.

### 2. El Organizador Principal

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

### 3. Invitación, registro y funciones

- a. Las invitaciones para una competición de la FIDE habrán de ser enviadas tan pronto como sea posible.
- b. El Organizador Principal deberá enviar, a través de las federaciones nacionales respectivas, invitaciones a todos los participantes clasificados para esa competición. La carta de invitación deberá ser aprobada primero por el Presidente de la FIDE en el caso de competiciones mundiales y por el Presidente Continental en el caso de competiciones continentales.
- c. La invitación debe ser tan completa como sea posible, en la primera oportunidad, declarando claramente las condiciones previstas y dando todo los detalles que pueden ser de utilidad al jugador. En la carta o prospecto de invitación, que también se anunciará en la página web de la FIDE, se incluirá lo siguiente:
  1. Las fechas y lugar de celebración del torneo.
  2. El hotel u hoteles en los que se alojarán los jugadores (incluyendo e-mail y números de fax y teléfono).
  3. El programa del torneo con fechas, hora y lugar de: llegada, ceremonia de apertura, sorteo, partidas, eventos especiales, ceremonia de clausura y salida.

4. El ritmo de juego y el tipo de relojes a utilizar en el torneo.
  5. Los sistemas de emparejamiento y desempates que se utilizarán en el torneo.
  6. (a) En los torneos oficiales de la FIDE se considerará incomparecencia si un jugador no se presenta al inicio de la ronda.  
  
(b) En otros torneos se especificará si se aplican los artículos 6.6.a o 6.6.b de las *Leyes del Ajedrez*.
  7. Las reglas específicas para el acuerdo de tablas en el caso de que haya alguna restricción.
  8. Las condiciones económicas: gastos de viaje; alojamiento, duración para la que se proveerá desplazamiento y alojamiento, o el coste de tal alojamiento, incluyendo las personas que acompañan al jugador; condiciones relativas a la manutención; dinero fijo, dinero de bolsillo, cuota de inscripción, detalles completos sobre el fondo de premios, incluyendo los premios especiales, el dinero "puntual"<sup>1</sup>, la divisa concreta en la que se abonarán las cantidades económicas; condiciones fiscales; visados y cómo conseguirlos.
  9. Los medios para llegar al local de juego y las disposiciones de transporte.
  10. El número estimado de participantes, los nombres de los jugadores invitados y del Árbitro Principal (ver más abajo).
  11. El sitio web del torneo y detalles de contacto con los organizadores, incluyendo el nombre del Organizador.
  12. La responsabilidad de los jugadores hacia los medios de comunicación, público en general, patrocinadores y representantes del gobierno, así como otras consideraciones similares.
  13. La fecha concreta para la que el jugador ha de dar su respuesta definitiva a la invitación y dónde y cuándo ha de notificar su fecha de llegada.  
  
En su respuesta, un jugador puede mencionar, si lo desea, condiciones médicas previas y necesidades especiales de dieta y/o religiosas.
  14. Medidas de seguridad.
  15. Consideraciones médicas especiales tales como vacunas recomendadas o exigidas por adelantado.
  16. Información referida a turismo, eventos especiales, acceso a Internet, etc.
4. Una vez que la invitación haya sido enviada al jugador, no podrá ser retirada siempre que éste la acepte en el plazo estipulado. Si el torneo es cancelado o pospuesto, los organizadores habrán de proveer una compensación.
  5. El Organizador Principal garantizará tratamiento médico y medicinas para todos los participantes, acompañantes, árbitros y oficiales de una competición de la FIDE y los asegurará contra accidentes y necesidad de servicios médicos, incluidas las medicinas, operaciones quirúrgicas, etc., pero no tendrán responsabilidad sobre una enfermedad crónica. Se nombrará un doctor oficial para la competición.

---

<sup>1</sup> "Point money" en el original.

6. Las reglas especificadas a partir de aquí se aplican también al papel del Organizador. Tanto él como el Árbitro Principal deberán trabajar estrechamente para asegurar un correcto desarrollo del torneo.

## 7. El Árbitro Principal y sus obligaciones

- a. El árbitro principal de una competición mundial será nombrado por el Presidente de la FIDE, y el de una competición continental por el Presidente Continental, en cada caso de acuerdo con el Organizador. Tendrá el título de Árbitro Internacional clasificado "A" o "B" y una adecuada experiencia en competiciones de la FIDE, en los idiomas oficiales de la FIDE y en las reglamentaciones de la FIDE pertinentes.

La FIDE y/o el Comité Organizador pueden designar a los árbitros y demás personal.

- b. Sus deberes se especifican en las *Leyes del Ajedrez*, en las reglamentaciones del torneo y en otras reglas de la FIDE. Durante el torneo también habrá de encargarse de la documentación de cada ronda, de vigilar el desarrollo apropiado de la competición, de asegurar el orden en la sala de juego y el confort de los jugadores durante la partida y de supervisar el trabajo del personal técnico del torneo. Antes del comienzo de la competición podrá confeccionar reglamentación adicional de acuerdo con el Organizador; deberá verificar todas las condiciones de juego, incluyendo el local de juego, iluminación, temperatura, ventilación, ruido, etc.; asegurar, a través del organizador, todo el equipo necesario y cerciorarse de que se cuenta con un número suficiente de ayudantes y personal auxiliar. También se asegurará de que las condiciones para los árbitros sean satisfactorias. Es él quien ha de emitir la decisión final acerca de si las condiciones de juego reúnen los requisitos establecidos por la reglamentación de la FIDE.
- c. Tras la finalización del torneo, enviará el pertinente informe.

## 8. Emparejamientos

- a. El sorteo para la primera ronda de un torneo por *round robin* será dispuesto por el organizador de modo que esté abierto, si es posible, a jugadores, visitantes y medios de comunicación. La responsabilidad de los emparejamientos, incluyendo el sorteo, corresponde al Árbitro Principal.
- b. El sorteo tendrá lugar al menos doce horas (una noche) antes del comienzo de la primera ronda. Todos los participantes deberían asistir a la ceremonia del sorteo. Aquel jugador que no llegue a tiempo para el sorteo podrá ser incluido a criterio del Árbitro Principal. Una vez realizado el sorteo, los emparejamientos de la primera ronda se harán públicos tan pronto como sea posible.
- c. Si un jugador se retira o es excluido de una competición después del sorteo pero antes del comienzo de la primera ronda, o se dan inscripciones adicionales, los emparejamientos permanecerán inalterados. Se podrán realizar cambios o emparejamientos adicionales a criterio del Árbitro Principal y tras consultarlo con todos los jugadores directamente involucrados, pero siempre que minimicen los cambios en los emparejamientos ya publicados.
- d. Los emparejamientos de un *round robin* se realizarán de acuerdo con las tablas Berger (Anexo 1), ajustadas cuando sea necesario para torneos a doble vuelta.
- e. Si los emparejamientos se han de restringir de alguna forma, por ejemplo impidiendo que jugadores de la misma federación se enfrenten en las últimas tres rondas, ello habrá de ser comunicado a los jugadores tan pronto como sea posible, pero nunca después del comienzo de la primera ronda.
- f. Para torneos por *round robin* este sorteo restringido puede realizarse mediante las tablas Varma, reproducidas en el Anexo 2, que pueden modificarse para torneos entre diez y veinticuatro jugadores.

- g. Los emparejamientos de un torneo por sistema suizo utilizarán el sistema y programa informático previamente anunciados.

## 9. Disposición de la sala de juego

- a. Se utilizará una iluminación de un carácter similar al utilizado para exámenes. De unos 800 lúmenes.  
La iluminación no debe proyectar sombras o causar puntos de luz que se reflejen en las piezas. Hay que vigilar la luz solar directa, especialmente si va cambiando durante la partida.
- b. Si es posible, la sala debe estar alfombrada. Si no lo es, puede ser necesario pedir a los jugadores que no utilicen zapatos de suela dura.
- c. Los servicios sanitarios han de ser inspeccionados cuidadosamente.
- d. En un torneo de alto nivel cada jugador ha de contar con 4,5 metros cuadrados. Para torneos de niveles inferiores bastarán 2 metros cuadrados.  
Las mesas de juego no se deben colocar demasiado cerca de las puertas.  
Entre las filas de jugadores debe haber un mínimo de 2,5 metros. Es mejor no tener filas largas sin interrupción. Cuando sea posible los jugadores deberán jugar en mesas individuales.
- e. El tamaño de una mesa de ajedrez debe tener una longitud mínima de dos veces la longitud del tablero y un ancho de 15 a 20 cm más que éste. El tamaño recomendado de la mesa es 100/120 x 80/83 cm. La altura de la mesa debe ser de 74 cm y las sillas deben ser cómodas. Hay que poner especial atención en torneos infantiles. Hay que evitar que las sillas hagan ruido al moverlas.
- f. Las condiciones de juego de ambos jugadores en una partida deben ser idénticas. Si es posible, habrán de ser también idénticas para todos los jugadores.

## 10. Equipamiento

- a. Para campeonatos mundiales o continentales se utilizarán siempre que sea posible tableros de madera. Para otros torneos registrados de la FIDE se recomiendan tableros de madera, plástico o cartón. En todos los casos los tableros habrán de ser rígidos. El tablero también puede ser de piedra o mármol con los colores claros y oscuros adecuados, siempre y cuando el árbitro principal lo encuentre aceptable. También se puede utilizar madera natural con suficiente contraste, como abedul, arce o fresno europeo contra nogal, teca, haya, etc, para el tablero, que debe tener un acabado mate o neutral, que no brille. Además de los colores naturales, para las casillas se pueden utilizar combinaciones tales como marrón, verde o marrón muy claro y blanco, crema, blanco marfil, beige, etc. En relación a 2.2, el tamaño de una casilla debe ser el doble del diámetro de la base de un peón. Se recomienda que la casilla mida 5,5 cm de lado. Se puede encajar el tablero en una cómoda mesa de altura apropiada. Si la mesa y el tablero están separados el uno del otro,
- b. Si se utilizan relojes mecánicos, deberán tener un dispositivo de señalización precisamente donde la manecilla de las horas indica horas completas. Deberán tener la "bandera" dispuesta de tal manera que su caída se puede ver claramente, ayudando a árbitros y jugadores a comprobar el tiempo. El reloj no debe brillar, ya que puede hacer que sea difícil de ver. Debería funcionar tan silenciosamente como sea posible a fin de no molestar a los jugadores durante la partida.
- c. Si se utilizan relojes electrónicos, habrán de funcionar totalmente de acuerdo con las *Leyes* de la FIDE.
  - 1. La pantalla debe mostrar en todo momento el tiempo disponible de un jugador para completar el siguiente movimiento.
  - 2. La pantalla debe ser legible desde una distancia de por lo menos 3 metros.

3. Desde una distancia de al menos 10 metros, un jugador debe tener una indicación claramente visible de qué reloj está en marcha.
4. En caso de superarse un control de tiempo, una señal en la pantalla debe indicar claramente qué jugador lo superó primero.
5. Los relojes con pilas tendrán un indicador de batería baja.
6. En el caso de una indicación de batería baja, el reloj debe seguir funcionando sin problemas durante al menos 10 horas.
7. Se debe prestar especial atención a la correcta indicación de la superación de controles de tiempo.
8. En el caso de los sistemas de tiempo acumulativo o de retraso, el reloj no debe añadir ningún tiempo adicional cuando un jugador supere el último control.
9. En caso de penalizaciones de tiempo el árbitro ha de poder ajustar el tiempo y el contador de jugadas en menos de 60 segundos.
10. Ha de ser imposible borrar o cambiar los datos en pantalla con una simple manipulación.
11. Los relojes deben contar con un breve manual de usuario. Los relojes electrónicos que se utilicen en torneos oficiales de la FIDE deben estar homologados por la Comisión Técnica de la FIDE.

d. Se debería utilizar el mismo tipo de relojes durante todo el torneo.

## 11. Las partidas

- a. Todas las partidas se jugarán en el área de juego a las horas especificadas de antemano por los organizadores, salvo que el Árbitro Principal decida otra cosa.
- b. Se debe disponer un área separada fuera de la sala de juego donde estará permitido fumar. Esta zona será fácilmente accesible desde la sala de juego. Si las ordenanzas locales prohíben totalmente fumar dentro del local, deberá proporcionarse un acceso fácil al aire libre a jugadores y oficiales.
- c. Los relojes mecánicos se ajustarán de tal modo que cada esfera registre las seis en punto en el primer control de tiempo.
- d. En torneos de la FIDE con más de 30 participantes se debe instalar en la sala de juego un reloj de cuenta atrás digital de gran tamaño. En los torneos de la FIDE con menos de 30 jugadores se anunciará por megafonía el inicio de la ronda con 5 y con 1 minuto de antelación.
- e. Al finalizar la partida el árbitro o los jugadores colocarán el/los rey/reyes en el centro del tablero para indicar el resultado y luego colocarán las piezas.
- f. Cuando sea evidente que el resultado de la partida ha sido pre-acordado, el Árbitro Principal impondrá las sanciones pertinentes.
- g. El árbitro debería disponer de un glosario de términos comunes relevantes en varios idiomas.

## 12. Partidas no jugadas

- a. Aquel jugador que pierda una partida por incomparecencia debida a razones no válidas será expulsado tras una partida a no ser que el Árbitro Principal decida otra cosa.
- b. Cuando un jugador se retire o sea expulsado de un torneo por *round robin*, se procederá según los siguientes criterios:
  1. Si ha completado menos del 50% de sus partidas, su puntuación permanecerá en la tabla del torneo (para valoración y propósitos históricos), pero los puntos conseguidos por él o contra él no se tendrán en cuenta en la clasificación final. Las partidas no jugadas por el jugador y sus

oponentes se indicarán por “-” en la tabla del torneo y las de sus oponentes por “+”. Si ninguno de los jugadores estuviera presente, se indicaría con dos “-”.

2. Si ha completado al menos el 50% de sus partidas, su puntuación se mantendrá en la tabla del torneo y se tendrá en cuenta en la clasificación final. Sus partidas no jugadas se indicarán como en el punto anterior.
- c. Si un jugador se retira de un torneo por sistema Suizo, sus puntos y los de sus oponentes se mantendrán en la tabla del torneo a efectos de clasificación. Sólo las partidas realmente jugadas se tendrán en cuenta a efectos de valoración.
- d. Los artículos 12.b y c se aplicarán también en torneos por equipos; tanto los encuentros como las partidas no jugadas habrán de ser claramente señaladas como tales.

### 13. Penalizaciones y apelaciones.

- a. Cuando haya una disputa, el Árbitro Principal, o el Organizador Principal cuando corresponda, deberá esforzarse en resolver el problema por medio de la conciliación. Si esto fallara, y la disputa fuera tal que se considerara apropiada una decisión punitiva, aunque dichas penalizaciones no estuvieran específicamente contempladas en las *Leyes* o la reglamentación aplicable, tendrá la capacidad discrecional de imponerlas. Debería ocuparse de mantener la disciplina ofreciendo otro tipo de soluciones que pudieran apaciguar a las partes en disputa.
- b. En todo torneo deberá haber un Comité de Apelación. El Árbitro Principal y el Organizador se asegurarán de que sea elegido o nombrado antes del comienzo de la primera ronda, normalmente durante el sorteo. Se recomienda que esté formado por un presidente, al menos dos miembros titulares y dos reservas. Sería preferible que no haya dos miembros procedentes de la misma federación. Ningún árbitro, administrador o jugador involucrado en una disputa formará parte del Comité que la juzgue. Tal comité tendrá un número impar de miembros con derecho a voto. Los miembros del Comité de Apelación no deberían ser menores de 21 años.
- c. Un jugador puede apelar cualquier decisión tomada por el Árbitro Principal, el Organizador Principal o por uno de sus asistentes, siempre que la reclamación vaya acompañada por una fianza y se presente por escrito dentro del plazo de presentación. Tanto la fianza como el plazo de presentación habrán sido fijados de antemano. Las decisiones del Comité de Apelación son inapelables. Se devolverá el dinero en el caso de que la reclamación prospere. También se podrá devolver la fianza aunque la reclamación no prospere si ésta resulta razonable a ojos del Comité.

### 14. TV, filmaciones y fotografías

- a. Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del Organizador Principal y el Árbitro Principal sólo si operan silenciosa y discretamente. El árbitro principal se asegurará de que los jugadores no sean distraídos o molestados de ninguna forma por la presencia de TV, vídeos, cámaras u otro equipamiento.
- b. Sólo los fotógrafos autorizados pueden tomar fotografías en la sala de juego. La autorización para hacerlo se restringirá a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los cinco primeros de cada una de las demás, a no ser que el Árbitro Principal decida otra cosa.

### 15. La conducta de los jugadores.

- a. Una vez que un jugador haya aceptado formalmente una invitación, estará obligado a jugar, salvo en casos de fuerza mayor, tales como enfermedad o incapacidad. La aceptación de otra invitación no se considera una razón válida para retirarse.
- b. Todos los participantes se vestirán de forma apropiada.

- c. El jugador que, no queriendo continuar una partida, se vaya sin abandonar ni notificárselo al árbitro será considerado descortés. Podrá ser castigado, según el criterio del árbitro, por su escasa deportividad.
- d. Un jugador sólo puede hablar tal y como se permite en las *Leyes del Ajedrez* y las *Reglas de Torneos*. No puede comentar su partida mientras ésta se esté jugando.
- e. Todas las reclamaciones referidas a la conducta de los jugadores o capitanes habrán de ser hechas al árbitro. No se permite a un jugador reclamar directamente a su oponente.

## 16. La labor del capitán en un torneo por equipos

- a. El papel de un capitán de equipo durante las partidas es básicamente administrativo. Dependiendo de las regulaciones de la competición específica, el capitán podrá ser requerido a entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, comunicar a sus jugadores su emparejamiento, firmar el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas, etc.
- b. Siempre que un capitán se dirija a uno de sus jugadores, lo hará a través o en presencia de un árbitro y en una lengua que éste pueda entender.
- c. El capitán está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen, a menos que las regulaciones del torneo estipulen otra cosa. Debe limitarse a dar sólo una información breve, basada solamente en las circunstancias relativas al encuentro. Puede decir a un jugador: “ofrezca tablas”, “acepte las tablas” o “abandone la partida”. Por ejemplo, si, preguntado por un jugador si debe aceptar una oferta de tablas, el capitán debe contestar “sí”, “no” o delegar la decisión en el propio jugador. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero, ni consultar a cualquier otra persona y/o ordenador acerca de la situación de la partida.

El capitán debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego.

- d. Los jugadores están sujetos a las mismas prohibiciones. Aunque en una competición por equipos hay una cierta lealtad de equipo que va más allá de la partida individual de un jugador, una partida de ajedrez es básicamente una lucha entre dos jugadores. Por consiguiente, el jugador debe tener la decisión final acerca de la conducción de su propia partida. Aunque el consejo del capitán debe pesar en el jugador, éste no está totalmente obligado a aceptarlo. Igualmente, el capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento de éste.
- e. Un capitán del equipo debe influir siempre en su equipo para que siga la letra y el espíritu del artículo 12 de las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE acerca de la conducta de los jugadores. Los campeonatos del equipo deberían desarrollarse particularmente de acuerdo con el espíritu de la más alta deportividad.

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

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

### 3 o 4 jugadores:

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

### 5 o 6 jugadores:

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

### 7 o 8 jugadores:

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

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

**9 o 10 jugadores:**

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

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

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

**11 o 12 jugadores:**

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

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

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

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

**13 o 14 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

**15 o 16 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

**Anexo 2: Tablas Varma**

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

1. El árbitro preparará de antemano sobres no marcados conteniendo cada uno los números indicados en el punto 5. Se pondrán entonces los sobres que contengan un grupo de números en sobres no marcados más grandes.
2. El orden en el que los jugadores son sorteados se confecciona de antemano como sigue: los jugadores de la federación con el mayor número de representantes se sortearán primero. Cuando dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la prioridad se determinará por el orden alfabético del código FIDE del país. Entre jugadores de la misma federación, la prioridad se determinará por el orden alfabético de sus nombres.

3. Por ejemplo, el primer jugador de la primera federación con el mayor número de participantes escogerá uno de los sobres grandes que contengan al menos números suficientes para su grupo y extraerá uno de los números de este sobre. Los demás jugadores de ese mismo grupo seguirán extrayendo números de ese sobre. Los números restantes se destinarán a otros jugadores.
4. Los jugadores del siguiente grupo sortearán sus números por el mismo procedimiento hasta que todos los participantes cuenten con un número.
5. Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para torneos de diez a veinticuatro jugadores:

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

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

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

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

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

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

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

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

### **Anexo sobre desempates a las Reglas de Torneos FIDE.**

#### **1. Tratamiento de las partidas no jugadas.**

A efectos de desempate, el resultado se considerará como **tablas** del jugador contra sí mismo. Esto no tendrá influencia en la suma de puntuaciones progresivas o en el Sistema Koya. En estos sistemas sólo cuentan los resultados.

#### **Lista de los sistemas de desempate más comúnmente utilizados.**

En todos los casos los jugadores se ordenarán en orden descendente según el sistema de desempate correspondiente. Dentro de la lista siguiente no hay ningún orden de prioridad.

#### **2. Desempates utilizando los resultados propios del jugador.**

##### **a. Suma de puntuaciones progresivas.**

Después de cada ronda, cada jugador tiene una puntuación de torneo determinada. Estas puntuaciones se suman para obtener la suma total de puntuaciones progresivas.

##### **1. Cortes de la suma de puntuaciones progresivas.**

Es la Suma de Puntuaciones Progresivas restándole la puntuación de torneo de una o más rondas empezando por la primera.

##### **b. Sistema Koya para torneos por *round robin*.**

Se trata del número de puntos conseguidos contra todos los oponentes que hayan logrado el 50 % o más de los puntos.

##### **1. Sistema Koya extendido.**

El Sistema Koya se puede extender paso a paso para incluir grupos de puntuación con menos del 50 % o reducir paso a paso para excluir jugadores que hayan conseguido el 50 % y después puntuaciones superiores.

- c. Número de partidas ganadas.
- d. El mayor número de partidas jugadas con negras.
- e. Resultado particular.

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre ellos, decidirá la suma de los puntos de estos enfrentamientos.

- f. Número de partidas ganadas.
- g. El mayor número de partidas jugadas con negras.

### 3. Desempates utilizando los resultados propios del equipo.

- a. Puntos de encuentro en competiciones por equipos decididas por puntos de tablero.

2 puntos por cada encuentro ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente.

1 punto por cada encuentro empatado.

0 puntos por cada encuentro perdido.

- b. Puntos de tablero en competiciones por equipos decididas por puntos de encuentro.

El empate se deshace determinando la cantidad total de puntos conseguidos.

- c. Puntos de encuentro y de tablero combinados.

Se utiliza el total combinado de puntos de encuentro y de tablero.

- d. Resultado particular.

Si los equipos empatados se han enfrentado entre sí, decidirá la suma de los puntos de esos encuentros.

### 4. Desempates utilizando los resultados de los oponentes.

Nota: la puntuación Bucholz se determina en cada caso después de aplicar la regla concerniente a las partidas no jugadas.

- a. Sistema Bucholz.

El sistema Bucholz es la suma de los puntos de todos los oponentes de un jugador.

1. El Mediano de Bucholz es la puntuación Bucholz exceptuando la más alta y la más baja de las puntuaciones de los oponentes.

2. El Mediano de Bucholz 2 es la puntuación Bucholz exceptuando las dos más altas y las dos más bajas de las puntuaciones de los oponentes.
  3. El Corte de Bucholz 1 es la puntuación Bucholz exceptuando la puntuación más baja de las de los oponentes.
  4. El Corte de Bucholz 2 es la puntuación Bucholz exceptuando las dos puntuaciones más bajas de las de los oponentes.
  5. La suma de Bucholz es la suma de las puntuaciones de Bucholz de los oponentes.
- b. El sistema Sonneborn-Berger.
1. El Sonneborn-Berger para torneos individuales es la suma de las puntuaciones de los rivales a los que el jugador ha derrotado y la mitad de los puntos de aquellos con los que ha hecho tablas.
  2. El Sonneborn-Berger para torneos por equipos es la suma de las puntuaciones de los equipos oponentes, multiplicando cada una por los puntos conseguidos en el enfrentamiento contra ese equipo.

## 5. Desempates utilizando valoraciones.

Nota: las valoraciones utilizadas se determinan después de aplicar la regla concerniente a las partidas no jugadas.

- a. La Valoración media de los oponentes es la suma de las valoraciones de los rivales dividida entre el número de rondas.
- b. El Corte de la valoración media de los oponentes es la valoración media de los oponentes, descontando la valoración de uno o más de los oponentes, empezando por el que tenga la valoración más baja.
- c. Valoración de la actuación del torneo.

La valoración de la actuación del torneo se calcula tomando la valoración media de los oponentes, determinando el porcentaje de puntuación y usando entonces B.02.10.1 de las *Reglas de Valoración*.

En el caso de un jugador que haya decidido no jugar más de dos partidas, tanto si se trata de descansos de medio punto como de problemas de salud, su valoración de la actuación del torneo será considerada inferior a la de todo aquel otro jugador que haya completado todas las rondas.

1. Valoración de la actuación del torneo incluyendo la regla de los 350 puntos.

## 6. Partida(s) de desempate.

- a. Se debe asignar el tiempo adecuado para que se alcance un desenlace.
- b. El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben ser estipulados antes del comienzo del torneo.
- c. Las reglas deben cubrir todas las eventualidades.

- d. Se recomienda que las partidas de desempate se utilicen sólo para el primer puesto, el campeón o las plazas clasificatorias.
- e. Cuando otras plazas se decidan también durante el empate, a cada jugador se le asignará su puntuación de acuerdo con su resultado en el desempate. Por ejemplo. Tres jugadores empatan. Gana el número 1, el número 2 queda segundo y tercero el 3. El número 2 recibe el segundo premio.
- f. Si dos jugadores siguen empatados después de haberse decidido ya el primer puesto, se repartirán cualquier premio monetario al que tuvieran derecho. Por ejemplo, empatan cuatro jugadores. Se juega una eliminatoria. Los jugadores 3 y 4 eliminados en las semifinales se reparten equitativamente los premios 3º y 4º.
- g. Cuando se cuente con tiempo limitado antes de la ceremonia de clausura, se podrán comenzar antes las partidas de la última ronda de los jugadores potencialmente involucrados en el empate que las de los demás.
- h. En el caso de que se jueguen partidas de desempate, éstas habrán de dar comienzo al menos 30 minutos después de la finalización de la última partida jugada por alguno de los jugadores que han de disputar el desempate. Cuando se juegue en distintas fases, deberá haber un descanso entre ellas de al menos 10 minutos.
- i. Cada partida será vigilada por un árbitro. Si hay una disputa, será remitida a un comité formado por otros tres árbitros, cuya decisión será inapelable.
- j. Los colores se determinarán por sorteo en todos los casos señalados más abajo distintos de los determinados por las tablas Berger.
- k. Lo siguiente es un ejemplo de cuando el tiempo disponible para las partidas de desempate está de alguna forma limitado.
  1. Si dos personas empatan para el primer puesto:
    - a. Juegan un mini encuentro de dos partidas con un ritmo de juego de 3 minutos más 5 segundos por jugada desde la primera. Si continúan empatados:
    - b. Juegan un Armageddon (“muerte súbita”) de una partida, el blanco con 5 minutos y el negro con 4, ganando el primer premio el negro en caso de tablas.
  2. Si tres personas empatan para el primer puesto:
    - a. Juegan un *round robin* a una vuelta con el ritmo de 1.a. Si vuelven a empatar los tres:
    - b. Juegan un *round robin* a una vuelta por Armageddon como en 1.b. Si siguen empatados:
    - c. El ganador será el jugador que haya conseguido su punto en menos jugadas. Si dos jugadores eliminan a un tercero, se pasa a 1.b.

Se asignará el número 1 para los emparejamientos 2.a-c al jugador con mejor desempate y el número 3 al segundo mejor desempate. Alternativamente, los números de emparejamiento se determinarán por sorteo.
  3. Si cuatro personas empatan para el primer puesto, jugarán una eliminatoria. Los emparejamientos serán 1-4 y 2-3, asignándose los números por mejor desempate o sorteo. Si hay tiempo suficiente, se jugarán encuentros eliminatorios de dos partidas con el ritmo de 1.a. En caso contrario se jugará un Armageddon.

4. Si empatan cinco jugadores para el primer puesto, jugarán un *round robin* a una sola vuelta con el ritmo de 1.a. Los números de emparejamientos, ordenados por mejor desempate: 1, 4, 2, 5, 3 o sorteo.
  - a. Si vuelven a empatar los cinco, se resuelve a favor del jugador que hizo menos jugadas en las partidas que ganó.
  - b. Si empatan cuatro de los cinco, desempatan como en 3, pero por Armageddon.
  - c. Si empatan 3, desempatan como en 2. Si empatan dos, desempatan como en 1.b.
5. Si empatan seis jugadores para el primer puesto, se repartirán en dos grupos de tres. Los jugadores 1, 4 y 5 formarán un grupo y 2, 3 y 6 el otro, de acuerdo con el mejor desempate. A partir de ahí, jugarán como en 2. Los ganadores de cada sección jugarán una final como en 1.b.
6. Si empatan siete jugadores para el primer puesto, jugarán un Armageddon. Si hay empate en el primer puesto, gana el jugador que haya conseguido su punto en menos jugadas. Los números de emparejamiento serán, según el mejor desempate, 1, 5, 2, 6, 3, 7 y 4, o por sorteo.
7. Si empatan ocho jugadores para el primer puesto, 1-8, 2-7, 3-6 y 4-5 como en 1.b.
8. Si empatan nueve jugadores para el primer puesto, jugarán en tres grupos como en 2.b. Grupo A: 1, 5, y 9. Grupo B: 2, 6 y 7. Grupo C: 3, 4 y 8.
9. Si empatan diez jugadores para el primer puesto, jugarán en dos grupos de cinco, como en 4. Los dos ganadores jugarán como en 1.b.
10. Si empatan once o más jugadores, se descartarán los clasificados noveno y siguientes según el mejor desempate. Éstos recibirán una fracción prefijada del fondo total de premios. Los otros ocho jugadores jugarán como en 7 por los premios resultantes.
11. Se reconoce el derecho de hacer los cambios necesarios.
12. Cuando se hallen involucrados en el desempate sólo dos jugadores, y si hay tiempo suficiente, podrán jugar a un ritmo de juego más lento, siempre de acuerdo con el Árbitro Principal y el Organizador Principal. Si las partidas originales se prolongan demasiado, las de desempate se podrán jugar directamente por Armageddon.

## 7. Elección del sistema de desempate

El sistema de desempates a utilizar en un torneo se decidirá de antemano teniendo en cuenta el tipo de torneo de que se trate (suizo, *round robin*, por equipos, etc.) y la estructura especial de jugadores esperada para el torneo. Por ejemplo, la aplicación de las reglas de desempate que usan las valoraciones de los jugadores es dudosa en torneos donde dichas valoraciones no están disponibles o son incoherentes o no necesariamente correctas (por ejemplo, los torneos júnior/sénior).

Solamente se utilizará en un torneo concreto uno de los tipos de las cinco categorías descritas anteriormente. Por ejemplo: aplicar a) *suma de puntuaciones progresivas* + b) *Bucholz* sería incorrecto.

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

- a. Torneos individuales por *round robin*:

- Resultado particular.
  - Partida(s) de desempate.
  - Número de partidas jugadas con negras.
  - Sistema Koya.
  - Sonneborn-Berger.
  - Número de partidas ganadas.
- b. Torneos por equipos por *round robin*:
- Puntos de partida.
  - Puntos de encuentro.
  - Resultado particular.
  - Partida(s) de desempate.
  - Sonneborn-Berger.
- c. Torneos individuales por sistema suizo (todos los jugadores tienen valoraciones coherentes):
- Resultado particular.
  - Valoración de la actuación del torneo.
  - Valoración media de los rivales.
  - Partida(s) de desempate.
- d. Torneos individuales por sistema suizo (no todas las valoraciones son coherentes):
- Resultado particular.
  - Suma de puntuaciones progresivas.
  - Buchholz.
  - Partida(s) de desempate.
  - Sonneborn-Berger.
  - Partidas ganadas.
  - Partidas jugadas con negras.
- e. Torneos por equipos por sistema suizo:
- Puntos de partida.
  - Puntos de encuentro.
  - Resultado particular.
  - Partida(s) de desempate.
  - Buchholz.
  - Sonneborn-Berger.