

C.06 Reglas de Torneos FIDE

Aprobadas por la Asamblea General de 1986.

Modificadas por las Asambleas Generales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998 y 2006.

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 sin contradecirlas de ninguna manera. Son aplicables a todas las competiciones oficiales de la FIDE (**F**). Se recomienda también que se apliquen, si es posible, en todos los torneos válidos para valoración FIDE (**R**), 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.

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

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 y registro

- a. Las invitaciones para una competición de la FIDE habrán de ser enviadas tan pronto como sea posible.
- b. El Organizador deberá enviar, a través de las federaciones nacionales respectivas, invitaciones a todos los participantes clasificados para esa competición. La carta de la 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 en el 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. 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”¹, la divisa concreta en la que se abonarán las cantidades económicas; condiciones fiscales; visados y cómo conseguirlos.

7. Los medios para llegar al local de juego y las disposiciones de transporte.
 8. El número estimado de participantes, los nombres de los jugadores invitados y del Árbitro Principal (ver más abajo).
 9. El sitio web del torneo y detalles de contacto con los organizadores, incluyendo el nombre del Organizador.
 10. La responsabilidad de los jugadores hacia los medios de comunicación, público en general, patrocinadores y representantes del gobierno, así como otras consideraciones similares.
 11. 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.
 12. Medidas de seguridad.
 13. Consideraciones médicas especiales tales como vacunas recomendadas o exigidas por adelantado.
 14. 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 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.
 6. Los organizadores y árbitros de un torneo FIDE deberán también tener en cuenta la *Reglamentación para la Organización de Torneos de Alto Nivel* (C.01).
 7. 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.
 8. El Árbitro Principal y sus obligaciones

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 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. 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.

9. Emparejamientos

¹ “Point money” en el original.

- a. El sorteo para la primera ronda 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* utilizarán las tablas Berger, ajustadas cuando sea necesario para torneos a doble vuelta.
- e. Los emparejamientos de un suizo utilizarán el sistema previamente anunciado.
- f. Los sistemas de emparejamiento de torneos jugados con otros sistemas se harán públicos por adelantado.
- g. Si los emparejamientos se restringen 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.
- h. Para torneos por *round robin* este sorteo restringido puede realizarse mediante las tablas Varma, reproducidas más adelante, que pueden modificarse para torneos entre diez y veinticuatro jugadores.

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

1. El árbitro preparará de antemano sobres no marcados conteniendo cada uno de los números de abajo. 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 al sorteo de los 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, 11); D (3, 12)².
 - 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).

² En el original dice “C. (6, 8, 12); D. (3, 11)”, lo cual constituye un claro error.

- 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).

10. Las partidas

- 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.
- Fumar está prohibido en torneos valorados por la FIDE. No se permitirá fumar en la sala de juego durante el torneo. Esto se aplica a todos los presentes: jugadores, oficiales, representantes de los medios de comunicación y espectadores.

Los organizadores del torneo proporcionarán a los jugadores y oficiales 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.

- Los relojes mecánicos se ajustarán de tal modo que cada esfera registre las seis en punto en el primer control de tiempo.
- El Árbitro Principal anunciará el momento de comienzo y el de aplazamiento de las partidas.
- El Árbitro Principal impondrá penalizaciones en las partidas claramente pre-acordadas.
- El árbitro debería disponer de un glosario de términos comunes relevantes en varios idiomas.

11. Partidas no jugadas

- Aquel jugador que pierda una partida por incomparecencia debida a razones no válidas será expulsado tras una partida a no ser que el árbitro decida otra cosa.
- Aquel jugador que haya perdido tres partidas por incomparecencia será expulsado del torneo, a no ser que las regulaciones del torneo o el Árbitro Principal indiquen otra cosa.
- Cuando un jugador se retire o sea expulsado de un torneo por *round robin*, se procederá según los siguientes criterios:
- 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 “-”.
- 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.
- 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.

- g. Los artículos 11.c-f³ se aplicarán también en torneos por equipos; tanto los encuentros como las partidas no jugadas habrán de ser claramente señaladas como tales.

12. Penalizaciones y apelaciones.

- a. Cuando haya una disputa, el Árbitro Principal, o el Organizador 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 18 años.
- c. Un jugador puede apelar cualquier decisión tomada por el Árbitro Principal, el Organizador 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.

13. TV, filmaciones y fotografías

- a. Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del Organizador y el Árbitro Principal sólo si operan silenciosamente 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.

14. 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. En su respuesta, el jugador podrá, si lo desea, mencionar condiciones médicas previas, tales como diabetes o requerimientos dietéticos especiales.
- c. Todos los participantes se vestirán de forma apropiada.
- d. El jugador que, no queriendo continuar una partida, se vaya sin abandonar ni notificárselo al árbitro será considerado descortés. Podrá ser castigado, según el criterio del árbitro, por su escasa deportividad.
- e. Un jugador sólo puede hablar tal y como se permite en las *Leyes del Ajedrez* y las *Reglas de Torneos*.

³ En el original dice, sin duda erróneamente: “10(e) and (f)”.

- f. 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.

15. 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. 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.

El capitán debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero, ni consultar a cualquier otra persona acerca de la situación de la partida.

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. Todas las discusiones tendrán lugar a la vista del árbitro, quien está autorizado para insistir en oír la conversación.

- c. 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 a las Reglas de Torneos FIDE.

1. Tratamiento de las partidas no jugadas.

A efectos de desempate, el resultado se considerará como tablas contra el propio jugador⁴. 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.

⁴ En el original en inglés: “the result shall be counted as a *draw* against the player himself”.

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 particular⁵.

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.

⁵ "Direct Encounter" en el original.

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. Si las partidas originales se prolongan demasiado, las de desempate se podrán jugar directamente por Armageddon.

7. Aplicación de los sistemas de desempate a distintos sistemas de competición.

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.
 - Bucholz.
 - 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.