

13.17 DETALLES DE LAS TABLAS BERGER

13.17.1 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, 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.	

13.17.2 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.

13.18 DETALLES TABLAS VARMA

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

- 13.18.1.1** El árbitro preparará de antemano sobres no marcados conteniendo cada uno los números indicados en el punto 5. Se pondrán entonces los sobres que contengan un grupo de números en sobres no marcados más grandes.
- 13.18.1.2** El orden en el que los jugadores son sorteados se confecciona de antemano como sigue: los jugadores de la federación con el mayor número de representantes se sortearán primero. Cuando dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la prioridad se 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.
- 13.18.1.3** Por ejemplo, el primer jugador de la primera federación con el mayor número de participantes escogerá uno de los sobres grandes que contengan 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.
- 13.18.1.4** Los jugadores del siguiente grupo sortearán sus números por el mismo procedimiento hasta que todos los participantes cuenten con un número.
- 13.18.1.5** Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para torneos de nueve 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)