

C. Reglas Generales y Recomendaciones Técnicas para Torneos

07. REGLAMENTO DE DESEMPATES

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 08/04/2022, en vigor a partir del 1 de julio de 2023

1. **Ámbito**

Estas normas se aplicarán a todas las competiciones de la FIDE bajo los auspicios de la Comisión de Eventos y la Comisión Global Estratégica. Se recomienda que las competiciones valoradas por la FIDE apliquen también estas normas.

2. **Clasificación de Participantes Empatados (Jugadores o Equipos)**

2.1 El sistema de clasificación de los participantes empatados estará escrito en las bases específicas del torneo.

2.2 Existen tres métodos para ordenar a los participantes empatados: eliminatorias (ver Artículo 3), desempates técnicos (ver Artículo 4), o no tener desempates.

3. **Eliminatorias**

3.1 Si se requieren eliminatorias, se establecerán los siguientes parámetros en las bases específicas del torneo, según sea necesario:

3.1.1 Si el desempate es para todas las posiciones empatadas o posiciones empatadas específicas (p. ej., primer lugar solamente).

3.1.2 Si la clasificación para el desempate se aplica después de la aplicación de todos, algunos o ninguno de los desempates seleccionados en el Artículo 4.1.

3.1.3 El formato (por ejemplo, Round Robin o eliminatorias).

3.1.4 El sistema por el cual se asignan los números de emparejamiento.

3.1.5 El método por el cual se asignan los colores.

3.1.6 El(los) límite(s) de tiempo para todas las partidas.

3.1.7 El horario de las partidas, o el descanso entre cada partida.

4. **Otros desempates**

4.1 Los desempates elegidos por el Organizador Principal, ya sea enunciados en el Artículo 4.6, o bien definidos en las propias bases específicas del torneo, formando una lista ordenada.

Si es necesario, el Árbitro Principal completará la lista eligiendo desempates adicionales entre aquellos enunciados en el Artículo 4.6, y publicará la lista antes del comienzo del torneo.

4.2 Para la clasificación final del torneo, los participantes se ordenarán según los desempates estipulados empezando por el primer desempate estipulado y pasando al siguiente en la lista siempre que no se pueda deshacer el empate persistente. Si se agota la lista de los desempates, cualquier empate restante se resolverá por sorteo.

4.3 Estos desempates computan una evaluación que puede basarse en:

Tipo A Un subconjunto de las partidas entre los participantes empatados.

Los desempates de este tipo pueden aparecer varias veces en la lista de desempates.

- (5.1) Encuentro directo.
- (12.3) Encuentro directo extendido por equipos.

Tipo B Los resultados propios del jugador, por lo que su valor puede ser calculado o previsto por los participantes involucrados antes o durante sus propias partidas.

- (9.4) Media de las performances perfectas (de torneo) de los oponentes.
- (9.3) Media de performances de los oponentes.
- (6.6) Partidas que uno decidió jugar.
- (9.2) Sistema Koya para Round Robin.
- (6.3) Número de partidas jugadas con negras.
- (6.2) Número de partidas reales ganadas.
- (6.4) Número de partidas reales ganadas con negras.
- (6.1) Número de victorias.
- (9.1) Sonneborn-Berger.
- (6.5) Suma de puntuaciones progresivas.
- (11.1) Recuento por tablero (eliminotorias por equipos).
- (11.3) Eliminación de los últimos tableros (eliminotorias por equipos).
- (11.2) Resultados de los mejores tableros (eliminotorias por equipos).
- (12.2) Sonneborn-Berger extendido para equipos.
- (12.1) Puntos de encuentro o puntos de partida (torneos por equipos).
- (12.4) Combinación de puntuación y dificultad de calendario (torneos por equipos).

Tipo C Los resultados (finales) de los oponentes, por lo que solo se pueden calcular al final de la ronda o del torneo.

- (7.1) Bucholz.
- (7.2) Media de Bucholz de los oponentes.
- (9.2) Sistema Koya para Round Robin.
- (9.1) Sonneborn-Berger.
- (12.2) Sonneborn-Berger extendido para equipos.

Tipo D Datos previos conocidos de los oponentes (por ejemplo, valoraciones, pero también resultados de rondas anteriores), por lo que sus valores se pueden calcular después de que se publiquen los emparejamientos (es decir, antes de que se jueguen las partidas).

- (9.4) Media de las performances perfectas (de torneo) de los oponentes.
- (9.3) Media de performances de los oponentes.
- (8.4) Bucholz adelantado.
- (8.3) Performance perfecta de torneo.
- (8.2) Performance del torneo.

- (12.4) Combinación de puntuación y dificultad de calendario (torneos por equipos).

o alguna combinación de todo lo anterior.

4.4 Si dos participantes se enfrentaron más de una vez, cada partida o encuentro se tratará como un encuentro por separado. En consecuencia, los datos de los oponentes (por ejemplo, valoraciones, puntos) se utilizan en tantas ocasiones como los dos participantes jugaron entre sí (por ejemplo, en sumas y promedios).

4.5 Para que se utilicen los desempates basados en las valoraciones de los jugadores, las reglas específicas del torneo deberán detallar cómo computarán los jugadores sin valoración, o el Árbitro Principal deberá informar a los jugadores antes del comienzo del torneo.

4.6 Lista y descripción de desempates

Nombre	Tipo	Sección	Siglas
Media de Buchholz de los oponentes	CC	7.2	AOB
Media de performances perfectas (de torneo) de los oponentes	BD	9.4	APPO
Media de performances de torneo de los oponentes	BD	9.3	APRO
Valoración media de los oponentes	D	8.1	ARO
Buchholz	C	7.1	BH
Encuentro Directo	A	5.1	DE
Buchholz adelantado	D	8.4	FB
Partidas que uno decidió jugar	B	6.6	GE
Sistema Koya para Round Robin	BC	9.2	KS
Número de partidas jugadas con negras	B	6.3	BPG
Número de partidas reales ganadas	B	6.2	WON
Número de partidas reales ganadas con negras	B	6.4	BWG
Número de victorias	B	6.1	WIN
Performance perfecta de torneo	D	8.3	PTP
Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB
(Suma de) puntuaciones progresivas	B	6.5	PS
Performance de torneo	D	8.2	TPR
Desempates específicos para eliminatorias por equipos			
Recuento por tablero	B	11.1	BC
Eliminación de los últimos tableros	B	11.3	BBE
Resultados de los mejores tableros	B	11.2	TBR
Desempates específicos para Competiciones por Equipos			
Sonneborn-Berger extendido para equipos	BC	12.2	ESB
Encuentro Directo Extendido para equipos	A	12.3	EDE
Puntos de encuentro o puntos de partida	B	12.1	MP y GP
Combinación de puntuación y dificultad de calendario	BD	12.4	SSSC

5. Tipo A: desempates utilizando los resultados de los jugadores empatados

5.1 Encuentro Directo (DE)

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, para producir una clasificación separada se usa el porcentaje de las puntuaciones de dichos encuentros. El jugador que haya conseguido mayor porcentaje de puntos quedará primero entre los participantes empatados y el resto siguen el mismo sistema de acuerdo con esta clasificación separada. No se incluyen las partidas decididas por incomparecencia a menos que las bases del torneo digan lo contrario.

En un torneo por sistema suizo, si los participantes empatados no han jugado todos entre sí, pero si es seguro que uno de ellos queda primero en la clasificación separada, independientemente del resultado de las partidas pendientes, ese jugador ocupará el primer lugar entre los empatados - lo mismo se aplica para el segundo clasificado y así sucesivamente para el resto de los empatados.

Una vez aplicado a un conjunto de participantes empatados, el encuentro directo se volverá a aplicar a cualquier subconjunto de este grupo de jugadores empatados hasta que no se puedan resolver más empates.

6. Tipo B: desempates utilizando los resultados propios del jugador

6.1 Número de victorias (WIN)

El número de rondas en las que un participante obtiene, jugando o sin jugar, tantos puntos como los otorgados por una victoria.

6.2 Número de partidas reales ganadas (WON)

El número de partidas ganadas sobre el tablero.

6.3 Número de partidas jugadas con negras (BPG)

El número de partidas jugadas con negras sobre el tablero.

6.4 Número de partidas reales ganadas con negras (BWG)

El número de partidas ganadas con negras sobre el tablero.

6.5 (Suma de) puntuaciones progresivas (PS)

Después de cada ronda, un jugador tiene una determinada puntuación en el torneo. Este desempate se calcula sumando la puntuación del jugador al final de cada ronda.

6.6 Partidas que uno decidió jugar (GE)

El número de rondas totales menos el número de descansos de medio punto, descansos de cero puntos o derrotas por incomparecencia que tuvo un jugador en el torneo.

7. Tipo C: desempates usando los resultados de los oponentes del jugador

7.1 Buchholz (BH)

La suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un jugador. Consultar el artículo 14 para la gestión de rondas no jugadas.

7.2 Media de Buchholz de los oponentes (AOB)

La media de la puntuación de Buchholz de los oponentes en las partidas jugadas sobre el tablero.

8. Tipo D: desempates utilizando datos previos conocidos de los oponentes del participante (generalmente valoraciones, pero también puntuaciones actuales)

8.1 Valoración media de los oponentes (ARO)

Es la media de las valoraciones de los oponentes de las partidas jugadas sobre el tablero.

8.2 Performance de torneo (TPR)

Se calcula sumando a ARO un número (llamado diferencia de valoración (RD) - que puede ser negativo) que resulta de la conversión de la puntuación fraccionada (número de puntos logrados en partidas jugadas sobre el tablero dividido por el número de partidas) en RD (ver la tabla de conversión en el Reglamento de valoración de la FIDE).

8.3 Performance perfecta de torneo (PTP)

Esta es la valoración más baja que debe tener un participante para recibir una variación de valoración de cero después de enfrentarse a todos los oponentes durante el torneo y obtener los mismos resultados. En este cálculo se utiliza la escala de valoración completa (es decir, sin corte de ± 400).

8.4 Buchholz adelantado (FB)

La puntuación de Buchholz se calcula como si todas las partidas emparejadas de la siguiente ronda acabaran en tablas.

9. Desempates utilizando combinaciones de otros datos

9.1 Sonneborn-Berger (SB)

Es la suma, para cada ronda, de multiplicar la puntuación actual (o final) de los oponentes por los puntos obtenidos contra ellos. Consultar el artículo 14 para la gestión de rondas no jugadas.

9.2 Sistema Koya (para Round Robin) (KS)

El número de puntos logrados contra todos los participantes que hayan obtenido al menos el 50% de la puntuación máxima posible del torneo.

9.3 Media de performances de torneo de los oponentes (APRO)

El promedio de las performances (TPR) de los oponentes en partidas jugadas sobre el tablero.

9.4 Media de performances perfectas (de torneo) de los oponentes (APPO)

El promedio de las performances perfectas (PTP) de los oponentes de las partidas jugadas sobre el tablero.

10. Desempates por equipos

10.1 En los torneos por equipos, en cada encuentro entre dos equipos puede haber dos tipos de puntuación:

10.1.1 Puntos de encuentro (MP)

Puntos asignados a cada equipo que gana, empata o pierde.

10.1.2 Puntos de partida (GP)

Suma de los puntos individuales que consigue cada jugador del equipo.

11. Desempates específicos para eliminatorias por equipos

Aunque estos desempates se pueden utilizar en competiciones por equipos (ver Artículo 12), y se describen como tales, son específicos para eliminatorias por equipos cuando ambos equipos tienen el mismo número de puntos.

Solo para estos desempates:

- las incomparencias individuales ganadas o perdidas se consideran como partidas ganadas o perdidas estándar
- si el equipo recibió un descanso asignado por emparejamiento, los puntos de partida para cada tablero son los mismos que los asignados a una victoria estándar.

11.1 Recuento por tableros (BC)

Se calcula sumando para cada tablero un valor dado al multiplicar la puntuación de la partida conseguida en ese tablero (sin importar quién estaba jugando en él) por el número del tablero (por ejemplo, uno para el primer tablero, dos para el segundo tablero).

Cuanto menor sea el total, mejor será la clasificación.

11.2 Resultados de los mejores tableros (TBR)

Es el número de puntos de partida logrados en el primer tablero de todas las partidas jugadas por el equipo en el torneo, sin importar quién estaba jugando en ese tablero.

Si los resultados en el primer tablero superior no desempatan, se vuelve a aplicar este desempate en el segundo tablero y así sucesivamente hasta que se desempate.

11.3 Eliminación del tablero inferior (BBE)

Este es el número de puntos de partida logrados en todos los tableros excepto en el último tablero en todas las partidas jugadas por el equipo en el torneo, sin importar quién estaba jugando en ese tablero.

Si excluir el tablero inferior no desempata, se vuelve a aplicar en el tablero inmediatamente anterior y así sucesivamente hasta que se desempate.

12. Desempates específicos para competiciones por equipos

Todos los desempates descritos en los Artículos 5 a 9, o alguna variación de ellos, también se pueden aplicar a los equipos, usando los puntos de encuentro (MP) o los puntos de partida (GP) de los equipos como la puntuación principal del equipo.

12.1 Puntos de encuentro o Puntos de partidas

Puntos de encuentro en competiciones por equipos que se deciden por puntos de partida o puntos de partida en competiciones por equipos que se deciden por puntos de encuentro.

12.2 Sonneborn Berger extendido (ESB) para equipos

Combinando MP (puntos de encuentro) y GP (puntos de partida), hay cuatro combinaciones posibles de desempates de Sonneborn-Berger. Se puede utilizar cualquiera de ellos o cualquier combinación de ellos. Cada desempate Sonneborn-Berger (Extendido) se calcula sumando para cada oponente un valor dado por el producto de dos elementos:

- a. el número total de MP o GP alcanzado actualmente por el oponente (o al final del torneo);
- b. el número de MP o GP conseguidos contra ese oponente.

Las cuatro posibilidades son:

12.2.1 EMMSB Total MP oponente × MP conseguidos

12.2.2 EMGSB Total MP oponente × GP conseguidos

12.2.3 EGMSB Total GP oponente × MP conseguidos

12.2.4 EGGSB Total GP oponente × GP conseguidos

Consultar el artículo 14 para la gestión de rondas no jugadas.

12.3 Encuentro Directo Extendido por Equipos (EDE)

12.3.1 Cuando solo dos equipos están empatados, si jugaron entre sí, se aplica la regla de Encuentro Directo (Artículo 5.1). Las bases del torneo deben especificar si, después de eso, se aplican los desempates específicos para Eliminatorias por Equipos (Artículo 11), y de ser así, se enumerarán uno o más de estos desempates.

12.3.2 Cuando más de dos equipos estén empatados, se aplica la regla de Encuentro Directo (Artículo 5.1), utilizando primero la puntuación principal (puntos de encuentro o de partida), y luego, si todos los equipos continúan empatados, se usa la puntuación secundaria.

12.3.3 Cada vez que se determina un nuevo subconjunto de equipos empatados, se reinicia con el nuevo subconjunto de 12.3.1.

12.4 Combinación de puntuación y dificultad de calendario (SSSC)

Este desempate suma dos elementos:

12.4.1 la puntuación secundaria de un equipo (puntos de partida si la puntuación principal la dan los puntos de encuentro, o viceversa);

12.4.2 un valor que representa la fuerza de sus oponentes (llamado dificultad de calendario). Este valor es el resultado de una división entre:

- a. [dividendo] Buchholz del equipo, basado en la puntuación principal (nota: si el desempate debe conocerse antes de jugar, usar Buchholz adelantado);
- b. [divisor] un factor de normalización, dado por la puntuación principal más alta que se puede lograr dividido entre la puntuación secundaria más alta que se puede lograr en una sola partida, redondeado al entero más cercano por truncamiento, o por un valor diferente si así lo establecen las bases de la competición.

13. Modificadores

Cada desempate basado en una suma de valores (que puede provenir de resultados, valoraciones o cualquier valor calculado con ellos) se puede redefinir aplicando un modificador, que es una forma de variar los elementos que forman parte del cálculo, generalmente excluyendo algunos de estos elementos o, más raramente, añadiendo algunos:

13.1 Corte-1: anular el valor más bajo

13.1.1 Es el modificador más utilizado, aplicable en muchos desempates. Los más utilizados son:

- Corte de Buchholz 1 (BHC1, excluye al oponente con el menor número de puntos)
- ARO Corte-1 (AROC, excluye al oponente con la valoración más baja)
- Puntuación Progresiva Corte-1 (PSC1, excluye la puntuación obtenida en la primera ronda).

13.1.2 En la competición por equipos, todos los desempates extendidos de Sonneborn-Berger para equipos (ver Artículo 12.2) se pueden calcular excluyendo a uno de los oponentes con la puntuación principal más baja (puntos de encuentro para EMMSB y EMGSB, o puntos de partida para EGMSB y EGGSB) - pudiendo elegir aquella con la que se haya obtenido el peor resultado.

13.2 Corte-2: anular los dos valores más bajos

El más utilizado es el Corte de Buchholz 2 (BHC2).

13.3 Mediano-1: anular el valor más alto y más bajo

El más utilizado es el Mediano de Buchholz 1 (BHM1).

13.4 Mediano-2: anular los dos valores más altos y los dos más bajos

El más utilizado es el Mediano de Buchholz 2 (BHM2).

13.5 Límite: cambiar un límite

La modificación más común está en el Koya: el límite del 50% de la puntuación máxima posible del torneo se puede aumentar o disminuir medio punto a la vez para permitir que menos o más participantes contribuyan respectivamente a la evaluación del desempate.

13.6 Todos los modificadores están sujetos a la gestión de rondas no jugadas (consultar el artículo 14).

14. Gestión de rondas no jugadas

14.1 En esta sección se utilizan las siguientes definiciones:

- 14.1.1 ronda no jugada: cualquier ronda en la que un participante, emparejado o no, no jugó una partida en un torneo individual o un encuentro en un torneo por equipos
- 14.1.2 descanso solicitado: descanso de medio punto o descanso de cero puntos (nota: cualquier ronda después de que un participante se retira es un descanso de cero puntos)
- 14.1.3 ronda disponible para jugar: cualquier ronda en la que un participante jugó su partida, o terminó sin jugar debido a un descanso asignado por emparejamiento, el oponente no llegó a jugar, o circunstancias imprevistas por el que se concedió un punto completo

14.2 En los torneos Round Robin, las partidas perdidas por incomparecencia (las únicas rondas posibles sin jugar) se tratan como partidas normales.

14.3 En los torneos suizos individuales o por equipos, los desempates que directa o indirectamente se basan en los resultados de los oponentes (principalmente desempates de tipo C y variaciones) pueden verse afectados por las siguientes categorías de rondas no jugadas:

- 14.3.1 Descansos asignados por emparejamiento, victorias por incomparecencia o descansos de puntos completos.
- 14.3.2 Descansos solicitados seguidos de al menos una ronda disponible para jugar.
- 14.3.3 Derrotas por incomparecencia seguidas de al menos una ronda disponible para jugar.
- 14.3.4 Descansos solicitados que no van seguidos de rondas disponibles para jugar.
- 14.3.5 Derrotas por incomparecencia que no van seguidas de rondas disponibles para jugar.

14.4 Cuando un participante tiene rondas sin jugar, con el único propósito de calcular el desempate de sus oponentes (ver Artículos 7.1, 9.1, 12.2 y el Artículo 13 en su totalidad), la puntuación del participante se ajusta de la siguiente manera:

- 14.4.1 Las rondas no jugadas de las categorías 14.3.1, 14.3.2 y 14.3.3 se evalúan con el resultado (ganado, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgados o, para equipos, puntos de encuentro y puntos de partida.
- 14.4.2 Las rondas no jugadas de las categorías 14.3.4 y 14.3.5 se evalúan como tablas.

14.5 Para calcular el desempate propio del participante, cualquiera de sus rondas no jugadas se evalúa como si hubiera jugado una partida contra él mismo, y finaliza con el resultado (ganado, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgados o, para equipos, puntos de encuentro y puntos de partida.

- 14.6** Cuando un desempate se modifica con cortes bajos (es decir, cortes que eliminan las puntuaciones más bajas) y hay participantes con rondas no jugadas de las categorías 14.3.2 a 14.3.5 inclusive, estas rondas no jugadas son las primeras partidas en ser eliminadas. Si hay más rondas de este tipo sin jugar que las puntuaciones a ser eliminadas, los valores de desempate provenientes de esas rondas no jugadas que contribuyen de la manera menos significativa al desempate se eliminarán primero.
- 14.7** Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución alternativa a los Artículos 14.4, 14.5 y 14.6.

GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS A EFECTOS DE DESEMPATE				
			Individual	Equipos
14.4.1				
	14.3.1	Descanso de emparejamiento	1 - 0,5 - 0	Puntos de encuentro y puntos de partida
		Victoria por incomparecencia		
		Descanso de 1 punto		
	14.3.2	Descanso solicitado por el jugador que continúa en el torneo		
	14.3.3	Derrota por incomparecencia, pero el jugador continúa		
14.4.2				
	14.3.4	Retirada del torneo	Tablas	Tablas
	14.3.5	Incomparecencia y eliminación del torneo		
14.5		Ronda no jugada	Partida contra sí mismo	Puntos de encuentro y puntos de partida contra sí mismo
14.6		Modificación con cortes	14.3.2 a 14.3.5 primeras en eliminar	
14.7		Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución a los artículos 14.4; 14,5 y 14.6		