

# **COMISIÓN DE ÁRBITROS DE LA FIDE**



## **MANUAL DE LOS ÁRBITROS**

**Marzo de 2025**



## **Bienvenida del Presidente de la FIDE**

Queridos lectores,

El Manual de Árbitros que tiene ante usted, creado por el excepcional equipo de la Comisión de Árbitros de la FIDE, es una de las publicaciones más importantes para árbitros, jugadores, organizadores y cualquier persona interesada en profundizar en el conocimiento de las reglas y regulaciones del ajedrez. Ofrece la información más reciente y explicaciones sobre las modificaciones a las reglas del ajedrez y su aplicación.

El Manual de este año introduce varias mejoras relevantes, incluidos cambios en las reglas de calificación, modificaciones en las penalizaciones en ajedrez rápido y regulaciones revisadas para los playoffs y los desempates.

En conjunto, estos y otros cambios que se han introducido marcan un paso importante hacia un entorno de ajedrez más inclusivo y justo para todos los jugadores.

Mientras celebramos el centenario de la fundación de la FIDE y miramos hacia los próximos cien años, es crucial que nuestras regulaciones reflejen los tiempos cambiantes y defiendan cambios positivos en la comunidad del ajedrez.

Extiendo mi más profundo agradecimiento a la Comisión de Árbitros de la FIDE y a todos los demás equipos involucrados en este inmenso proyecto por su excelente trabajo.

Espero que este documento resulte útil a todos aquellos que lo lean.

Atentamente,

Arkadi Dvorkovich



Presidente de la FIDE

# INTRODUCCIÓN

Queridos amigos del ajedrez,

Les presentamos una nueva edición del Manual de Árbitros 2024. ¡Qué buen libro! De verdad, podemos estar orgullosos de él y del equipo que lo preparó.

Y no sólo para los árbitros, esperamos que ayude a los jugadores, organizadores, entrenadores y otros que simplemente tienen pasión por el ajedrez y quieren comprender mejor el juego.

Nuestro objetivo no era explicar partes de la normativa que son claras, sino abordar aquellos artículos que causan problemas y son aplicados de forma diferente por los árbitros.

Quizás digas: «Sé dónde encontrar todas las Reglas y puedo leerlas, así que ¿por qué debería usar este Manual de Árbitros?». ¿Pero estás tan seguro? ¿No te ha resultado difícil interpretar algunas partes de las reglas de ajedrez? Quizás simplemente estabas pensando: «Me gustaría mucho saber la opinión de otros sobre este artículo».

Y para todos aquellos que dudan (y estén seguros, yo también pertenezco a este grupo), el equipo hizo lo mejor que pudo.

El Manual de Árbitros es el resultado del gran trabajo realizado por IA Rathinam Anantharam, líder del equipo y los miembros del equipo Ashot Vardapetyan, Marco Biagioli, Roberto Ricca, Matthew Carr, Gilton Mkumbwa, Arasu B, Swapnil Bansod, Hashemi Amir Erfan y Mario Held.

Gracias a todos.

¡Tenemos un todo!



IA Iván Syrový

Presidente de la Comisión de Árbitros de la FIDE

### Lista de revisiones

| Versión<br>Número | Cambios                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 09                | <p>Normativa contra las trampas (Capítulo 3) – vigente desde el 18/11/2024</p> <p>Leyes del ajedrez con modificaciones menores vigentes a partir de enero de 2023</p> <p>Reglamento de Títulos de la FIDE vigente a partir del 1 de enero de 2024</p> <p>Reglamento de Clasificación de la FIDE vigente a partir del 1 de marzo de 2024</p> <p>Reglamento de clasificación de la FIDE para partidas rápidas y litz vigente a partir del 1 de diciembre de 2024</p> <p>Reglamento de desempate (vigente a partir del 1 de agosto de 2024)</p> |

# Contenido

## Tabla de contenido

|                                                                                                        |           |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>CAPÍTULO 1: EL ROL DE LOS ÁRBITROS Y SUS FUNCIONES.....</b>                                         | <b>1</b>  |
| Resumen de los deberes generales de un árbitro.....                                                    | 3         |
| <b>CAPÍTULO 2: LAS LEYES FIDE DEL AJEDREZ (E01) .....</b>                                              | <b>5</b>  |
| <b>Una breve historia de las leyes del ajedrez .....</b>                                               | <b>5</b>  |
| 0.1 Introducción.....                                                                                  | 7         |
| 0.2 Prefacio.....                                                                                      | 7         |
| Artículo 1: La naturaleza y los objetivos del juego de ajedrez.....                                    | 8         |
| Artículo 2: La posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez.....                            | 9         |
| Artículo 3: Los movimientos de las piezas.....                                                         | 11        |
| Artículo 4: El acto de mover las piezas .....                                                          | 16        |
| Artículo 5: La finalización del juego .....                                                            | 19        |
| Artículo 6: El reloj de ajedrez.....                                                                   | 20        |
| Artículo 7: Irregularidades.....                                                                       | 26        |
| Artículo 8: El Registro de las Jugadas.....                                                            | 29        |
| Artículo 9: El Juego Empatado .....                                                                    | 31        |
| Artículo 10: Puntos .....                                                                              | 34        |
| Artículo 11: La conducta de los jugadores .....                                                        | 35        |
| Artículo 12: El rol del árbitro (ver Prefacio) .....                                                   | 38        |
| Apéndice A. Ajedrez rápido .....                                                                       | 40        |
| Apéndice B. Blitz .....                                                                                | 42        |
| Apéndice C. Notación algebraica .....                                                                  | 43        |
| Descripción del sistema algebraico .....                                                               | 43        |
| Apéndice D. Reglas para jugar con jugadores ciegos y con discapacidad visual .....                     | 46        |
| <b>Directrices .....</b>                                                                               | <b>48</b> |
| Directrices I. Juegos aplazados.....                                                                   | 48        |
| Directrices II. Reglas de Ajedrez 960.....                                                             | 50        |
| Directrices III. Partidas sin incremento, incluyendo finalizaciones de partida rápida .....            | 52        |
| <b>Glosario de términos de las Leyes del Ajedrez .....</b>                                             | <b>54</b> |
| <b>CAPÍTULO 3: REGLAMENTO CONTRA LAS TRAMPAS (A09).....</b>                                            | <b>59</b> |
| <b>DEFINICIONES DE JUEGO LIMPIO DE LA FIDE .....</b>                                                   | <b>59</b> |
| <b>REGLAMENTO DE JUEGO LIMPIO.....</b>                                                                 | <b>61</b> |
| ANEXO AL REGLAMENTO DE JUEGO LIMPIO .....                                                              | 71        |
| <b>MEDIDAS DE PROTECCIÓN DEL JUEGO LIMPIO.....</b>                                                     | <b>72</b> |
| Sección 1 – Niveles de protección.....                                                                 | 73        |
| Sección 2 – Estándares de protección .....                                                             | 74        |
| <b>APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones en Línea con Supervisión .....</b> | <b>80</b> |
| A. Disposiciones generales .....                                                                       | 80        |
| B. Delitos de trampa en línea .....                                                                    | 81        |
| C. Cargas y estándares de prueba .....                                                                 | 82        |
| D. Falsa acusación .....                                                                               | 82        |
| E. Sanciones .....                                                                                     | 83        |
| F. Jurisdicción .....                                                                                  | 83        |
| G. Quejas e Investigaciones.....                                                                       | 83        |
| H. Procedimiento de investigación.....                                                                 | 84        |

|                                                                                         |                   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| I. Normas de procedimiento .....                                                        | 85                |
| J. Condición de entrada a un evento deportivo en línea .....                            | 85                |
| <b>REGLAS DE PROCEDIMIENTO DE LA COMISIÓN DE JUEGO LIMPIO .....</b>                     | <b>86</b>         |
| <b>Comisión de Juego Limpio de la FIDE – Reglamento de Títulos 2024 .....</b>           | <b>90</b>         |
| 1. Requisitos para los títulos Fair Play <sup>1 2</sup> .....                           | 90                |
| 2. Clasificación de las FPO .....                                                       | 92                |
| 3. Designación de los FPE, FPO y Equipos de Juego Limpio (FPT).....                     | 93                |
| 4. Inactividad y revocación de títulos .....                                            | 93                |
| 5. Especialistas Nacionales en Juego Limpio (NFS) .....                                 | 93                |
| 6. Premio “Konstantin Landa”.....                                                       | 93                |
| 7. Disposiciones temporales .....                                                       | 94                |
| <b>REGLAMENTO FINANCIERO DE LA FIDE FPL .....</b>                                       | <b>95</b>         |
| <b>REGLAMENTO DE NOMBRAMIENTO DE LA FIDE FPL.....</b>                                   | <b>96</b>         |
| <b>DIVISIÓN DE TAREAS DEL ÁRBITRO PRINCIPAL-OFICIAL PRINCIPAL DE JUEGO LIMPIO .....</b> | <b>98</b>         |
| Notas del profesor Ken Regan sobre la aplicación de la evidencia estadística.....       | 100               |
| <b><i>CAPÍTULO 4: TIPOS DE TORNEOS .....</i></b>                                        | <b><i>105</i></b> |
| 1. Sistema Round Robin .....                                                            | 105               |
| 2. Sistemas suizos.....                                                                 | 106               |
| 3. Sistema Scheveningen.....                                                            | 108               |
| 4. Sistema de Schiller .....                                                            | 110               |
| 5. Sistema Skalitzka.....                                                               | 110               |
| 6. Otros sistemas .....                                                                 | 111               |
| 6.1 Partidos .....                                                                      | 111               |
| 6.2 Eliminación.....                                                                    | 111               |
| <b><i>CAPÍTULO 5: REGLAS SUIZAS DE LA FIDE (C04).....</i></b>                           | <b><i>112</i></b> |
| <b>C.04.1 Reglas básicas de los sistemas suizos .....</b>                               | <b>112</b>        |
| <b>C.04.2 Reglas generales de manejo para torneos suizos .....</b>                      | <b>113</b>        |
| A. Sistemas de emparejamiento .....                                                     | 113               |
| B. Orden Inicial .....                                                                  | 114               |
| C. Entradas tardías.....                                                                | 115               |
| D. Normas de emparejamiento, color y publicación .....                                  | 116               |
| <b>C.04.3 Sistema FIDE (Holandés) .....</b>                                             | <b>118</b>        |
| A) Observaciones introductorias y definiciones.....                                     | 118               |
| B) Proceso de emparejamiento de un bracket.....                                         | 125               |
| C) Criterios de emparejamiento.....                                                     | 132               |
| D) Reglas para la generación secuencial de los emparejamientos .....                    | 140               |
| E) Reglas de asignación de colores .....                                                | 144               |
| <b>C04.5 Sistemas acelerados aprobados por la FIDE.....</b>                             | <b>146</b>        |
| C.04.5.1 Aceleración de Bakú .....                                                      | 147               |
| 1. Premisa.....                                                                         | 147               |
| 2. División de grupos iniciales .....                                                   | 147               |
| 3. Entradas tardías.....                                                                | 147               |
| 4. Puntos virtuales .....                                                               | 147               |
| 5. Puntuación de emparejamiento.....                                                    | 147               |
| <b><i>CAPÍTULO 6: REGLAMENTO DE CALIFICACIONES DE LA FIDE (B02) .....</i></b>           | <b><i>148</i></b> |
| 1. Ritmo de juego .....                                                                 | 149               |
| 2. Leyes que deben seguirse .....                                                       | 149               |
| 3. Horas de juego.....                                                                  | 149               |

|                                                                                                                                                                                           |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 4. Frecuencia de los informes .....                                                                                                                                                       | 149        |
| 5. Juegos no jugados.....                                                                                                                                                                 | 149        |
| 6. Partidos .....                                                                                                                                                                         | 149        |
| 7. Lista Oficial de Clasificación FIDE .....                                                                                                                                              | 149        |
| 8. El funcionamiento del sistema de calificación de la FIDE.....                                                                                                                          | 150        |
| 9. Procedimientos de presentación de informes .....                                                                                                                                       | 153        |
| 10. Inclusión en la lista de calificación .....                                                                                                                                           | 153        |
| <b>REGlamento DE LA FIDE PARA LA CLASIFICACIÓN DE JUEGOS RÁPIDOS Y BLITZ .....</b>                                                                                                        | <b>154</b> |
| <b>CAPÍTULO 7: REGLAMENTO DE TÍTULOS DE LA FIDE (B01) .....</b>                                                                                                                           | <b>159</b> |
| <b>B. Comisiones Permanentes / 01. Reglamento de Títulos Internacionales (Comisión de Calificación) / Reglamento de Títulos de la FIDE vigente a partir del 1 de enero de 2024 /.....</b> | <b>159</b> |
| <b>B. Comisiones Permanentes / 01. Reglamento de Títulos Internacionales (Comisión de Calificación) / Tabla para Títulos Directos vigente a partir del 1 de enero de 2024 .....</b>       | <b>180</b> |
| Tabla de Títulos Directos vigentes a partir del 1 de enero de 2024 (B01.2) .....                                                                                                          | 180        |
| <b>CAPÍTULO 8: Reglas Generales y Recomendaciones Técnicas para Torneos.....</b>                                                                                                          | <b>184</b> |
| <b>Directrices básicas para las sedes de los torneos de alto nivel de la FIDE (C01) .....</b>                                                                                             | <b>184</b> |
| 1. Área de juego .....                                                                                                                                                                    | 184        |
| 2. Resto del recinto de juego .....                                                                                                                                                       | 184        |
| <b>EQUIPO DE AJEDREZ (C02).....</b>                                                                                                                                                       | <b>185</b> |
| 0.1 NORMAS DE EQUIPO DE AJEDREZ .....                                                                                                                                                     | 185        |
| 0.2 EQUIPOS ELECTRÓNICOS DE AJEDREZ QUE CUMPLEN CON LA NORMA FIDE .....                                                                                                                   | 187        |
| <b>CAPÍTULO 9: Reglas Generales y Recomendaciones Técnicas para Torneos .....</b>                                                                                                         | <b>189</b> |
| <b>Reglamento General de Competiciones (C05) .....</b>                                                                                                                                    | <b>189</b> |
| <b>Anexo 1: Detalles de la Tabla Berger.....</b>                                                                                                                                          | <b>198</b> |
| <b>Sorteo restringido de lotes (C06).....</b>                                                                                                                                             | <b>200</b> |
| <b>Reglamento de desempate (vigente a partir del 1 de abril de 2024) (C07) .....</b>                                                                                                      | <b>202</b> |
| <b>REGLAMENTO DE PLAY-OFF Y TIE-BREAK.....</b>                                                                                                                                            | <b>202</b> |
| <b>Ejemplos de desempates para partidas no jugadas: .....</b>                                                                                                                             | <b>211</b> |
| <b>Capitanes y Jefes de Delegación (C10) .....</b>                                                                                                                                        | <b>213</b> |
| <b>Reglas de procedimiento del Comité de Apelaciones (C11) .....</b>                                                                                                                      | <b>215</b> |
| <b>CAPÍTULO 10: REGLAMENTO DE LA FIDE PARA ÁRBITROS (B06) .....</b>                                                                                                                       | <b>217</b> |
| <b>Reglamento de la FIDE para los Títulos de Árbitros (B.06.1) .....</b>                                                                                                                  | <b>217</b> |
| 1. Disposiciones generales .....                                                                                                                                                          | 217        |
| 2. Normas del árbitro .....                                                                                                                                                               | 217        |
| 3. Requisitos para el título de Árbitro de la FIDE .....                                                                                                                                  | 219        |
| 4. Requisitos para el título de Árbitro Internacional .....                                                                                                                               | 220        |
| 5. Procedimiento de solicitud .....                                                                                                                                                       | 221        |
| 6. Regulaciones financieras y regulatorias .....                                                                                                                                          | 222        |
| <b>Reglamento de la FIDE para la Formación de Árbitros de Ajedrez (B.06.2) .....</b>                                                                                                      | <b>223</b> |
| 1. General .....                                                                                                                                                                          | 223        |
| 2. Acreditación de Profesores FIDE .....                                                                                                                                                  | 223        |
| 3. Programa de Formación de Profesores de la FIDE .....                                                                                                                                   | 224        |
| 4. Formación de los árbitros .....                                                                                                                                                        | 226        |
| 5. Seminarios .....                                                                                                                                                                       | 231        |

|                                                                                                                                      |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros (B.06.3)</b>                                                              | <b>235</b> |
| 1. General                                                                                                                           | 235        |
| 2. IA y AF activos e inactivos                                                                                                       | 238        |
| 3. Categoría A                                                                                                                       | 239        |
| 4. Categoría B                                                                                                                       | 239        |
| 5. Categoría C                                                                                                                       | 240        |
| 6. Categoría D                                                                                                                       | 240        |
| 7. Procedimiento de solicitud para la clasificación de IA y FA                                                                       | 240        |
| 8. Designación de los IA y los FA según sus categorías                                                                               | 241        |
| <b>Reglamento de la FIDE para el nombramiento de árbitros en eventos mundiales vigente a partir del 20 de julio de 2023 (B.06.4)</b> | <b>242</b> |
| 1. General                                                                                                                           | 242        |
| 2. Alcance                                                                                                                           | 242        |
| 3. Paneles para la selección de árbitros                                                                                             | 243        |
| 4. Los paneles                                                                                                                       | 243        |
| 5. Limitaciones en los nombramientos                                                                                                 | 245        |
| 6. Retirada de un panel                                                                                                              | 245        |
| 7. Designación de árbitros para torneos bajo la égida de DIS y EVE                                                                   | 245        |
| 8. Designación de árbitros para torneos bajo la égida de la GSC                                                                      | 246        |
| <b>Reglamento Disciplinario de Árbitros de la FIDE (B.06.5)</b>                                                                      | <b>247</b> |
| Artículo 1: Composición del Subcomité Disciplinario de la ARB                                                                        | 247        |
| Artículo 2: Jurisdicción del Subcomité Disciplinario de la ARB y Admisibilidad de Quejas                                             | 247        |
| Artículo 3: Delitos                                                                                                                  | 249        |
| Artículo 4: Sanciones                                                                                                                | 251        |
| Artículo 5: Normas de procedimiento                                                                                                  | 251        |
| Artículo 6: Proceso de apelación                                                                                                     | 253        |
| Artículo 7: Otros asuntos                                                                                                            | 253        |
| Artículo 8: Entrada en vigor                                                                                                         | 254        |
| <b>CAPÍTULO 11: REGLAMENTO DE AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE (E04)</b>                                                                  | <b>255</b> |
| <b>Parte I: Reglas básicas del juego</b>                                                                                             | <b>255</b> |
| 1. Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE                                                                                    | 255        |
| <b>Parte II: Reglas del ajedrez en línea</b>                                                                                         | <b>256</b> |
| 2. Zona de juego                                                                                                                     | 256        |
| 3. Mover las piezas en el tablero de ajedrez virtual o eBoard                                                                        | 257        |
| 4. Reloj de ajedrez virtual                                                                                                          | 259        |
| 5. Completar el juego                                                                                                                | 259        |
| <b>Parte III: Reglamento de Competiciones en Línea</b>                                                                               | <b>260</b> |
| 6. Tipos de competencia                                                                                                              | 260        |
| 7. Sistema de puntuación                                                                                                             | 260        |
| <b>Parte III a: Reglamento para Competiciones en Línea con Supervisión</b>                                                           | <b>261</b> |
| 8. Disposiciones generales                                                                                                           | 261        |
| 9. Conducta de los jugadores                                                                                                         | 261        |
| 10. El papel del árbitro                                                                                                             | 263        |
| 11. Desconexiones                                                                                                                    | 265        |
| 12. Dispositivo de reproducción                                                                                                      | 265        |
| 13. Sistema de videoconferencia                                                                                                      | 266        |
| 14. Cámaras y micrófonos                                                                                                             | 267        |
| 15. Irregularidades                                                                                                                  | 267        |
| <b>Parte III b: Reglamento para Competiciones Híbridas de Ajedrez</b>                                                                | <b>268</b> |
| 16. Disposiciones generales                                                                                                          | 268        |



|                                                                                                                                                                             |                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| 17. Conducta de los jugadores.....                                                                                                                                          | 269                  |
| 18. El papel del árbitro.....                                                                                                                                               | 271                  |
| 19. Irregularidades .....                                                                                                                                                   | 271                  |
| 20. Uso de juegos de ajedrez tradicionales en competiciones híbridas.....                                                                                                   | 272                  |
| <b>APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones en Línea con Supervisión .....</b>                                                                      | <b>273</b>           |
| <b>APÉNDICE II. Reglas para jugadores de ajedrez con discapacidad visual significativa o total e incapaces de moverse para competiciones en línea con supervisión .....</b> | <b>279</b>           |
| <b>Apéndice III. Reglamento para Jugadores de Ajedrez con Ceguera Total o Significativa e Incapacidad de Moverse en Competiciones Híbridas .....</b>                        | <b>280</b>           |
| <b>Glosario de términos en el Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE .....</b>                                                                                           | <b>280</b>           |
| <b>CAPÍTULO 12: EJEMPLOS DE PREGUNTAS DE EXAMEN PARA ÁRBITROS .....</b>                                                                                                     | <b>283</b>           |
| <b>APÉNDICES .....</b>                                                                                                                                                      | <b>298</b>           |
| <b>Ejemplo de cálculo de calificación.....</b>                                                                                                                              | <b>298</b>           |
| <b>Guía para comprobar si el resultado de un jugador es una norma de título válida: .....</b>                                                                               | <b>299</b>           |
| <b>Algunos ejemplos de cálculos de normas de título:.....</b>                                                                                                               | <b>301</b>           |
| <b>Entrega de premios en metálico .....</b>                                                                                                                                 | <b>303</b>           |
| <b>Ejemplo de una “Hoja de Control de Tiempo”: .....</b>                                                                                                                    | <b>306</b>           |
| <b>Formularios de solicitud: .....</b>                                                                                                                                      | <b>308</b>           |
| Formulario de Informe de Normas de Árbitro de la FIDE Solicitud de                                                                                                          | <b>FA1 ..... 308</b> |
| concesión del título de Árbitro de la FIDE Formulario de Informe de                                                                                                         | <b>FA2..... 309</b>  |
| Normas de Árbitro Internacional                                                                                                                                             | <b>IA1..... 310</b>  |
| Solicitud de concesión del título de Árbitro Internacional                                                                                                                  | <b>IA2 ..... 311</b> |
| Solicitud de Mejora de la Clasificación IA                                                                                                                                  | <b>IA3..... 312</b>  |
| Solicitud de concesión del título de Profesor FIDE                                                                                                                          | <b>FL2 ..... 314</b> |
| IT1 – Resultado del Certificado de Título (Norma de Título).....                                                                                                            | <b>315</b>           |
| SOLICITUD DE TÍTULO                                                                                                                                                         | <b>TI2..... 316</b>  |
| Formulario de queja de la Comisión de Juego Limpio - Torneo .....                                                                                                           | <b>317</b>           |
| Formulario de queja posterior al torneo de la Comisión de Juego Limpio.....                                                                                                 | <b>319</b>           |
| <b>Anexo C.07 Tabla de Cambios .....</b>                                                                                                                                    | <b>321</b>           |
| <b>Aplicado desde el 01/08/2024.....</b>                                                                                                                                    | <b>341</b>           |

**IMPORTANTE:**

A lo largo de este manual, el texto que aparece en un recuadro como este se ofrece como consejo y refleja la opinión de varios árbitros experimentados. No forma parte de las Leyes ni del Reglamento en el que aparece.

# CAPÍTULO 1: EL PAPEL DE LOS ÁRBITROS Y SUS FUNCIONES

*Este capítulo está escrito por la Comisión de Árbitros de la FIDE y es muy importante para los árbitros, pero no forma parte del Manual de la FIDE.*

Los árbitros son el enlace entre el organizador y los jugadores de un torneo.

Nosotros, los árbitros, no solo supervisamos las partidas, asegurándonos de que se cumplan las Leyes del Ajedrez, sino también de garantizar las mejores condiciones para los jugadores, quienes no deben ser molestados y podrán jugar sin dificultad. Por lo tanto, debemos cuidar el área de juego, el equipamiento, el entorno y todo el recinto.

Además, siempre debemos ser conscientes de la posibilidad de hacer trampa.

Los deberes generales de los árbitros en una competición están descritos en las Leyes del Ajedrez (Art. 12) y son:

- a. Velar por que se cumplan las Leyes del Ajedrez.
- b. Para garantizar el juego limpio, debemos cumplir con las normas antitrampas. Esto significa que también debemos tener cuidado para evitar cualquier trampa por parte de los jugadores.
- c. Actuar en el mejor interés de la competición. Garantizar un buen ambiente de juego y que los jugadores no sean molestados. Supervisar el desarrollo de la competición.
- d. Observar los partidos, especialmente cuando los jugadores tengan poco tiempo, y hacer cumplir las decisiones tomadas e imponer sanciones a los jugadores cuando sea apropiado.

Para realizar todo esto, los árbitros deberán tener la competencia necesaria, el buen juicio y la absoluta objetividad (Prefacio de las Leyes del Ajedrez).

El número de árbitros necesarios en una competición varía en función del tipo de evento (individual, por equipos), del sistema de juegos (Round Robin, sistema suizo, Knock Out, Matches), del número de participantes y de la importancia del evento.

Normalmente, se designan un Árbitro Principal, un Árbitro Principal Adjunto y varios árbitros (aproximadamente uno por cada 20 a 25 jugadores) para una competición. En casos especiales (por ejemplo, partidas de desempate con supervisión adecuada), se pueden designar árbitros asistentes.

Además, los siguientes requisitos pueden considerarse muy importantes para los árbitros en una competición:

1. Comportarse correctamente con los jugadores, capitanes y espectadores, y ser respetuosos y dignos. Los árbitros se encargarán de gestionar cualquier disputa durante los partidos y de velar por la buena imagen del torneo.
2. Observar el mayor número posible de partidas durante cada ronda de la competición. Los árbitros deben encargarse de las partidas de su responsabilidad, observar y controlar su progreso (especialmente en caso de apuro de tiempo). No se permite que los árbitros abandonen el área de juego cada 10 o 15 minutos para fumar o vapear, ni para conversar con amigos, espectadores, oficiales u otras personas, ni que abandonen su sector para ir a ver otras partidas en otra parte de la sala de juego. No se permite que los árbitros se queden.

Sentados en sus sillas leyendo periódicos o libros (¡incluso libros de ajedrez!), ni sentados frente a una computadora, navegando por internet, etc., dejando sus partidas sin supervisión. Tampoco es aceptable que los árbitros hablen por sus móviles en la sala de juego durante las partidas. Las Leyes del Ajedrez con respecto a los teléfonos móviles son válidas no solo para los jugadores, capitanes y espectadores, sino también para los árbitros. Ciertamente, los mayores problemas durante las partidas se deben a la ausencia o la falta de atención de los árbitros y, por lo tanto, al desconocimiento de lo que realmente sucedió en caso de un incidente. ¿Cómo puede un árbitro ausente tomar una decisión justa en una disputa entre dos jugadores causada por una pieza tocada (por ejemplo, los oponentes no están de acuerdo en que el jugador dijo "j'adoube" de antemano)? Sin saber qué sucedió realmente, el árbitro tiene un 50% de probabilidad de tomar una decisión correcta y un 50% de tomar una decisión incorrecta.

el equivocado, perdiendo de esta manera su credibilidad y la confianza de los jugadores.

(Por supuesto, los árbitros somos seres humanos y podemos cometer errores, pero debemos intentar en la medida de lo posible evitar tales problemas).

3. Demostrar responsabilidad en el ejercicio de sus funciones.

La hora correcta de llegada a la sala de juego antes del inicio de la ronda y el seguimiento de las instrucciones del Árbitro Principal son parámetros que ayudan al buen desarrollo del torneo.

4. Demostrar espíritu de equipo y cooperar de la mejor manera posible con los demás árbitros de la competición. El trabajo de un árbitro en una competición es principalmente de equipo y los árbitros deberán ayudarse y cubrirse mutuamente en todo momento para evitar, en la medida de lo posible, cualquier problema que surja durante las partidas. Los árbitros tienen la facultad de tomar sus propias decisiones sobre las partidas que observan; sin embargo, deben consultar con el Árbitro Principal si no se sienten preparados para tomar una decisión importante.

5. Estudiar el reglamento y mantenerse al día sobre cualquier cambio en las Leyes del Ajedrez y las reglas del torneo. Los árbitros deben conocer las Leyes del Ajedrez y el reglamento del torneo, ya que deben tomar decisiones de inmediato cuando sea necesario. Los jugadores no pueden esperar mucho tiempo y la partida debe reanudarse sin demoras indebidas.

6. Tener excelentes conocimientos en el manejo de los relojes electrónicos.

No es aceptable que los árbitros dejen a los jugadores esperando durante mucho tiempo mientras intentan arreglar los relojes electrónicos que muestran la hora incorrecta durante un juego.

7. Seguir el código de vestimenta.

Los árbitros de una competición deberán vestir apropiadamente, lo que contribuirá a mejorar la imagen del ajedrez como deporte.

## **Resumen de los deberes generales de un árbitro**

Los árbitros deberán llevar a cabo los siguientes deberes generales independientemente de si el evento es para individuos o equipos, de la importancia del evento o del número de participantes:

### **A. Antes del inicio del partido**

- a. El árbitro deberá llegar a la sala de juego al menos treinta (30) minutos antes del inicio programado de la ronda. Para la primera ronda del torneo, se recomienda llegar al menos una (1) hora antes del inicio de la ronda. En eventos muy importantes, el árbitro principal podrá solicitar la presencia de los árbitros incluso antes.
- b. Todo el recinto de juego (sala de juego, baños, zona de fumadores, sala de análisis, bar) y las condiciones técnicas (iluminación, ventilación, aire acondicionado, espacio suficiente para los jugadores, etc.) deberán revisarse cuidadosamente antes de la llegada de los jugadores o espectadores.
- c. Se realizarán comprobaciones del material (tableros, piezas, hojas de puntuación, bolígrafos).
- d. Mesas, sillas, cuerdas para el área de juego, placas con los nombres de los jugadores y banderas de las federaciones, si es necesario, o numeración de las mesas.
- e. Se comprueba el correcto ajuste del control horario, el estado de las pilas y la correcta colocación de los relojes.
- f. Para las competiciones por equipos es muy importante que, antes del inicio de los partidos, la composición de los equipos siga la lista básica de jugadores y se confirmen las condiciones del orden a bordo.

### **B. Durante los juegos**

- a. Tomar nota de los juegos no jugados (si los jugadores no llegaron a tiempo para sus juegos y deben ser retirados) e informar al Árbitro Principal.
- b. Revisar periódicamente los relojes electrónicos utilizando las hojas de control de tiempo (cada treinta minutos, o según lo indique el Árbitro Principal), las hojas de puntuación y el número de movimientos escritos.
- c. Control discreto de los jugadores, anotando si abandonan el área de juego un número inusual de veces, por su contacto con otros jugadores, espectadores y otras personas,
- d. Observar todos los partidos, especialmente cuando haya apuros de tiempo, con la ayuda de un asistente, si es necesario.
- e. Revisar cuidadosamente las reclamaciones de los jugadores, junto con el Árbitro Principal, si es necesario, antes de tomar cualquier decisión.
- f. Al final del juego, verifique el resultado registrado por ambos jugadores y verifique si las hojas de puntuación han sido firmadas por ambos jugadores.
- g. Actualizar la hoja de resultados registrando el resultado de cada juego terminado.

### C. Después del final de la ronda

- a. Verificación exhaustiva de los resultados de todas las partidas, mediante la revisión de las actas y de la hoja de resultados o de los protocolos de juego (en competiciones por equipos) y su envío al Árbitro Principal.
- b. Disposición de todos los tableros de ajedrez y el resto del equipamiento (piezas, hojas de puntuación, bolígrafos, relojes), para estar listos para la siguiente ronda.

El Árbitro Principal es responsable del control total de la competición y de la correcta aplicación de las Leyes del Ajedrez y el Reglamento del Torneo. Se encargará de todos los aspectos técnicos y garantizará las mejores condiciones para los jugadores. Debe gestionar a los árbitros disponibles y asignarles sus funciones y responsabilidades.

Él/ella es responsable del buen desarrollo de la competición y podrá tener la responsabilidad de tomar la decisión final (sujeta a apelación) en cualquier caso o incidente durante los juegos.

Él/ella debe tratar de resolver todas las disputas que surjan antes de que sean remitidas al Comité de Apelaciones.

Solamente en caso de ausencia del mismo, estas responsabilidades recaen en el Árbitro Jefe Adjunto.

Una vez finalizada la competición, el Árbitro Principal presenta, en su momento, su informe al organismo organizador (FIDE, Federaciones Continentales, Federación Nacional, etc.), en el que incluye:

- la lista de participantes
- todos los emparejamientos y resultados

*Es aconsejable proporcionar un enlace a la lista de participantes, emparejamientos y resultados en lugar de escribirlos todos en el informe.*

- la clasificación final
- la lista de árbitros, incluidas sus evaluaciones
- un informe sobre cualquier incidente ocurrido durante los juegos
- cualquier apelación que se haya presentado y la decisión tomada
- todo lo demás importante para la futura organización del evento.

La actuación efectiva de los árbitros durante los partidos juega un papel muy importante en el éxito del evento.

## CAPÍTULO 2: LAS LEYES FIDE DEL AJEDREZ (E01)

### Una breve historia de las leyes del ajedrez

La FIDE se fundó en París el 20 de julio de 1924 y uno de sus principales objetivos era unificar las reglas del juego. Las primeras reglas oficiales del ajedrez se publicaron en francés en 1929.

En 1952 se publicó una actualización de las reglas (una vez más en francés) con las modificaciones realizadas por la Asamblea General de la FIDE.

Hubo otra edición en 1966, con comentarios a las reglas. Finalmente, en 1974, la Comisión Permanente de Reglas publicó la primera edición en inglés con nuevas interpretaciones y algunas enmiendas. En los años siguientes, la Comisión de Reglas de la FIDE realizó algunos cambios adicionales, basándose en la experiencia adquirida en las competiciones.

En 1997 se produjo un cambio importante, cuando las Leyes del Ajedrez "más o menos" reales se dividieron en tres partes: las Reglas Básicas del Juego, las Reglas de Competición y los Apéndices.

En 2016 las Leyes del Ajedrez se dividieron en 5 partes: Las Reglas Básicas de Juego, las Reglas de Competición, los Apéndices, las Directrices y el Glosario de términos de las Leyes del Ajedrez.

En 2017, se introdujeron cambios significativos en las Reglas, especialmente en lo que respecta a las jugadas ilegales, y nuevas Reglas que resultaron en empates. Estos cambios fueron tan complejos que tuvieron que modificarse de nuevo, con efecto a partir del 1 de enero de 2018.

La primera parte (artículos 1 al 5) es importante para todas las personas que juegan al ajedrez, incluidas las reglas básicas que cualquiera que quiera jugar al ajedrez necesita saber.

La segunda parte – artículos 6 a 12 – se aplica principalmente a los torneos de ajedrez.

La tercera parte incluye algunos apéndices para partidas rápidas, partidas Blitz, la notación algebraica de las partidas y las reglas para jugar con jugadores ciegos y con discapacidad visual.

La cuarta parte incluye directrices para partidas aplazadas, para partidas de Ajedrez 960 y para partidas sin incremento, incluidas las finales de partida rápida.

La quinta parte incluye un glosario de términos de las Leyes del Ajedrez.

Desde 1997, la Comisión de Reglas de la FIDE (CR) modifica las Leyes del Ajedrez únicamente cada cuatro años, entrando en vigor el 1 de julio del año siguiente a la decisión. [Excepción 2014-2017-2018] Las actuales Leyes del Ajedrez entran en vigor a partir del 1<sup>er</sup> de Enero de 2023.

Terminemos la historia con los prefacios de las Reglas del Ajedrez de 1958 y 1974:

## 1958

*OBSERVACIONES GENERALES. Las Leyes del Ajedrez no pueden, ni deben, regular todas las situaciones posibles que puedan surgir durante una partida, ni pueden regular todas las cuestiones de organización. En la mayoría de los casos, no regulados con precisión por un Artículo de las Leyes, se debería poder llegar a un juicio correcto aplicando estipulaciones análogas para situaciones de carácter similar. En cuanto a las tareas de los árbitros, en la mayoría de los casos se debe presuponer que estos poseen la competencia, el buen juicio y la absoluta objetividad necesarias. Una regulación demasiado detallada privaría al árbitro de su libertad de juicio y podría impedirle encontrar la solución dictada por la imparcialidad y compatible con las circunstancias de cada caso particular, ya que no se pueden prever todas las posibilidades.*

## 1974

*INTERPRETACIONES DE LA FIDE. Durante los últimos años, la Comisión se ha visto prácticamente desbordada por un número cada vez mayor de propuestas y preguntas. Esto, en sí mismo, es positivo. Sin embargo, existe una marcada tendencia en estas numerosas preguntas y propuestas a introducir cada vez más refinamientos y detalles en las Leyes del Ajedrez. Claramente, la intención es obtener instrucciones cada vez más detalladas sobre cómo actuar en tal o cual caso. Esto puede ser beneficioso para cierto tipo de árbitro, pero al mismo tiempo puede ser una seria desventaja para otro, generalmente el mejor. La Comisión, en su totalidad, mantiene la firme postura de que las Leyes del Ajedrez deben ser lo más breves y claras posible. La Comisión cree firmemente que los detalles menores deben dejarse a la discreción del árbitro. Cada árbitro debe tener la oportunidad, en caso de conflicto, de considerar todos los factores del caso y no debe estar sujeto a subreglamentos demasiado detallados que podrían no ser aplicables al caso en cuestión. Según la Comisión, las Leyes del Ajedrez deben ser concisas y claras, y dejar suficiente margen al árbitro para abordar casos excepcionales o inusuales. La Comisión insta a todas las federaciones de ajedrez a aceptar esta postura, que redundará en beneficio de los cientos de miles de ajedrecistas, así como de los árbitros en general. Si alguna federación de ajedrez desea introducir reglas más detalladas, tiene plena libertad de hacerlo, siempre que:*

- a) no entren en ningún modo en conflicto con las reglas oficiales de juego de la FIDE;*
- b) se limiten al territorio de la federación de que se trate; y*
- c) no sean válidos para ningún torneo de la FIDE disputado en el territorio de la federación en cuestión”.*

## LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

Aprobado por la Asamblea General de la FIDE el 07/08/2022

Aplicado desde el 01/01/2023

### 0.1 Introducción

Las leyes del ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez tienen dos partes: 1. Reglas Básicas de Juego y 2. Reglas de Juego Competitivas.

El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez (que fueron adoptadas en el 93º Congreso de la FIDE en Chennai, India), que entraron en vigor el 1 de enero de 2023.

### 0.2 Prefacio

Las Leyes del Ajedrez no pueden abarcar todas las situaciones que pueden surgir durante una partida ni regular todas las cuestiones administrativas. Cuando los casos no estén regulados con precisión en un artículo de las Leyes, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas reguladas en ellas.

Las Leyes presuponen que los árbitros poseen la competencia necesaria, buen juicio y absoluta objetividad. Una regla demasiado detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio y, por lo tanto, impedirle encontrar una solución a un problema basada en la imparcialidad, la lógica y factores especiales. La FIDE insta a todos los ajedrecistas y federaciones a aceptar esta postura.

Una condición necesaria para que una partida sea calificada por la FIDE es que se juegue de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Se recomienda que las partidas competitivas no clasificadas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

Las federaciones miembros podrán solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre cuestiones relacionadas con las Leyes del Ajedrez.

*Este Prefacio a las Leyes del Ajedrez es muy importante. Las Leyes no pueden abarcar todas las situaciones posibles que puedan surgir durante una partida. Cuando las Leyes sean específicas sobre una situación, el árbitro debe garantizar su cumplimiento. Sin embargo, en ocasiones, un árbitro debe tomar una decisión sobre una situación no contemplada, o no contemplada completamente, por las Leyes, o cuando una interpretación correcta del hecho lleva a inferir que la situación no es la descrita en las Leyes. Al tomar tales decisiones, el árbitro debe considerar situaciones similares contempladas. En todos los casos, la decisión debe basarse en el sentido común, la lógica, la imparcialidad y cualquier circunstancia especial. Las decisiones pueden tomarse en consulta con otros árbitros. Dado que siempre es necesario que un árbitro tome decisiones y resuelva problemas durante un partido, la experiencia y el buen juicio son fundamentales. Sin embargo, aún más importante es un excelente conocimiento de las Reglas vigentes y una total objetividad en todo momento.*



## REGLAS BÁSICAS DEL JUEGO

### Artículo 1: La naturaleza y los objetivos del juego de ajedrez

- 1.1 El juego de ajedrez se juega entre dos oponentes que mueven sus piezas sobre un tablero cuadrado llamado "tablero de ajedrez".
- 1.2 El jugador con las piezas de color claro (blanco) hace el primer movimiento, luego los jugadores se mueven alternativamente y el jugador con las piezas de color oscuro (negro) hace el siguiente movimiento.
- 1.3 Se dice que un jugador "tiene el movimiento" cuando el movimiento de su oponente ha sido "realizado".
- 1.4 El objetivo de cada jugador es colocar al rey del oponente 'bajo ataque' de tal manera que el oponente no tenga ningún movimiento legal.
  - 1.4.1 Se dice que el jugador que logra este objetivo ha dado jaque mate al rey del oponente y ha ganado la partida. No se permite dejar al rey propio bajo ataque, exponerlo al ataque ni capturarlo.
  - 1.4.2 El oponente cuyo rey ha sido dado jaque mate ha perdido la partida.
- 1.5 Si la posición es tal que ningún jugador puede dar jaque mate al rey del oponente, el juego es tablas (ver Artículo 5.2.2).

*Si ningún jugador puede ganar, la partida se declara automáticamente en empate. Por lo tanto, el árbitro debe intervenir para declararlo cuando:*

*(a) ninguno de los jugadores tiene potencial de apareamiento, o*

*(b) la posición es tal que ningún jugador puede obtener jaque mate (conocida como "posición muerta").*

*El ejemplo más simple de (a) es K v K.*

*Lo que sigue, donde las blancas acaban de jugar h5, es un ejemplo de una posición muerta.*



## Artículo 2: La posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez

2.1 El tablero de ajedrez está compuesto por una cuadrícula de 8 x 8 de 64 casillas iguales, alternativamente claras (las casillas "blancas") y oscuras (las casillas "negras").

El tablero de ajedrez se coloca entre los jugadores de tal manera que la casilla de la esquina cercana a la derecha del jugador sea blanca.

2.2 Al comienzo del juego, las blancas tienen 16 piezas de color claro (las piezas "blancas"); las negras tienen 16 piezas de color oscuro (las piezas "negras").

Estas piezas son las siguientes:

|                        |                                      |                                                                                       |       |
|------------------------|--------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Un rey blanco          | Generalmente indicado por el símbolo |    | K     |
| Una reina blanca       | Generalmente indicado por el símbolo |    | Q     |
| Dos torres blancas     | Generalmente indicado por el símbolo |    | R     |
| Dos alfiles blancos    | Generalmente indicado por el símbolo |    | B     |
| Dos caballeros blancos | Generalmente indicado por el símbolo |    | norte |
| Ocho peones blancos    | Generalmente indicado por el símbolo |    |       |
| Un rey negro           | Generalmente indicado por el símbolo |   | K     |
| Una reina negra        | Generalmente indicado por el símbolo |  | Q     |
| Dos torres negras      | Generalmente indicado por el símbolo |  | R     |
| Dos alfiles negros     | Generalmente indicado por el símbolo |  | B     |
| Dos caballeros negros  | Generalmente indicado por el símbolo |  | norte |
| Ocho peones negros     | Generalmente indicado por el símbolo |  |       |

Piezas Staunton



p QK BN R

2.3 La posición inicial de las piezas en el tablero de ajedrez es la siguiente:



2.4 Las ocho columnas verticales de cuadrados se llaman "filas". Las ocho horizontales  
Las filas de casillas se llaman «filas». Una línea recta de casillas del mismo color, que va de un borde del tablero a un borde adyacente, se llama «diagonal».

*Los tableros de ajedrez pueden fabricarse con diferentes materiales. Las casillas deben ser de colores oscuros (negros o marrones) y claros (blancos o crema) que contrasten. Es conveniente que no sean brillantes para evitar reflejos y molestias a los jugadores. Las dimensiones del tablero deben coincidir con las de las piezas (para más información, véase el Manual FIDE C.02.01, Normas de Equipamiento de Ajedrez).*

*Es muy importante comprobar la orientación del tablero y la correcta posición de todas las piezas antes de comenzar la partida. De esta manera, el árbitro puede evitar numerosas reclamaciones sobre la inversión de la posición de reyes y reinas o de caballos y alfiles.*

*A veces, hay desacuerdo entre los jugadores sobre la dirección de los caballos. Cada jugador tiene sus propios hábitos al respecto. El oponente debe respetarlo, y cada jugador puede colocar sus caballos como desee antes del inicio de la partida. Un jugador solo puede ajustar piezas durante una partida cuando le toque jugar y solo después de haber informado a su oponente de que las va a ajustar.*

*(Ver Artículo 4.2.1: "J'adoube" – "Me ajusto").*

### Artículo 3: Los movimientos de las piezas

3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.

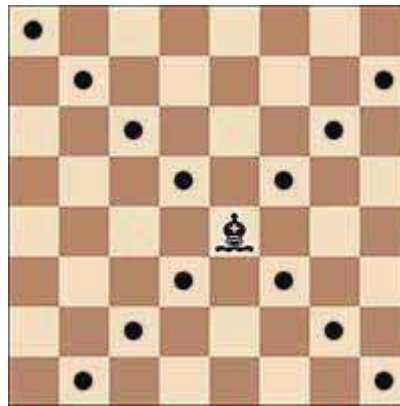
3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza del oponente, ésta es capturada y retirada del tablero de ajedrez como parte del mismo movimiento.

3.1.2 Se dice que una pieza ataca a una pieza del oponente si la pieza puede hacer una captura en esa casilla de acuerdo con los Artículos 3.2 a 3.8.

3.1.3 Se considera que una pieza ataca una casilla incluso si no puede moverse a esa casilla porque entonces dejaría o colocaría al rey de su propio color bajo ataque.

*Estar clavada contra su propio rey no impide que una pieza ataque las casillas a las que podría moverse. Incluso una pieza clavada puede dar jaque al rey del oponente.*

3.2 El alfil puede moverse a cualquier casilla a lo largo de la diagonal en la que se encuentra.

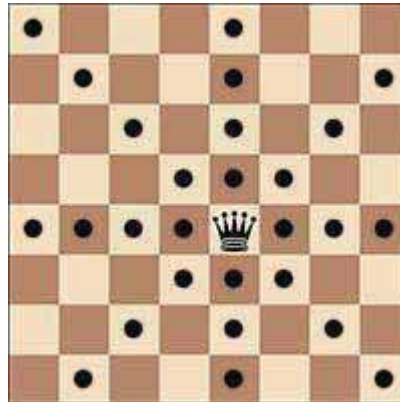


*Inicialmente, cada jugador tiene dos alfiles, uno de los cuales se mueve en las casillas claras y el otro en las casillas oscuras. Si un jugador tiene dos (o más) alfiles en casillas del mismo color, debe ser que el segundo alfil sea el resultado de una promoción (Ver artículo 3.7.3.5), o se haya realizado un movimiento ilegal.*

3.3 La torre puede moverse a cualquier casilla a lo largo de la columna o la fila en la que se encuentra.



3.4 La reina puede moverse a cualquier casilla a lo largo de la columna, fila o diagonal en la que se encuentra.



3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la reina no podrán moverse sobre ninguna pieza intermedia.

3.6 El caballo puede moverse a una de las casillas más cercanas a aquella en la que se encuentra, pero no en la misma fila, columna o diagonal.

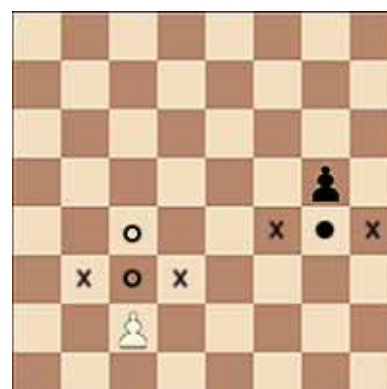


### 3.7 El peón:

3.7.1 El peón puede avanzar a la casilla inmediatamente frente a él en la misma columna, siempre que esta casilla esté desocupada, o

3.7.2 en su primer movimiento el peón puede moverse como en 3.7.1 o alternativamente puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas, o

3.7.3 el peón puede moverse a una casilla ocupada por una pieza del oponente en diagonal frente a él en una columna adyacente, capturando esa pieza.



3.7.3.1 Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente a un peón del oponente que acaba de avanzar dos casillas en un movimiento desde su casilla original, puede capturar el peón de este oponente como si este último se hubiera movido sólo una casilla.

3.7.3.2 Esta captura sólo es legal en movimiento después de este avance y se llama captura "al paso".



3.7.3.3 Cuando un jugador, al que le corresponde el turno, mueve un peón a la fila más alejada de su posición inicial, debe intercambiarlo, en el mismo movimiento, por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo color en la casilla de llegada prevista. Esto se denomina casilla de «coronación».

3.7.3.4 La elección del jugador no está restringida a las piezas que hayan sido capturadas previamente.

3.7.3.5 Este intercambio de un peón por otra pieza se llama promoción, y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

*En caso de una promoción cuando si el jugador no encuentra la pieza requerida, tiene derecho a pausar el reloj inmediatamente y pedirle al árbitro que le traiga la pieza que desea. El árbitro debe proporcionar la pieza solicitada y reiniciar el reloj. El jugador continúa considerando su movimiento. No está obligado a ascender a la pieza solicitada.*

### 3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

#### 3.8.1 moviéndose a una casilla contigua



3.8.2 Por enroque. Este es un movimiento del rey y una torre del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador. Se considera un solo movimiento del rey y se ejecuta de la siguiente manera: el rey se mueve desde su casilla original dos casillas hacia la torre en su casilla original, y luego esta torre se mueve a la casilla que el rey acaba de cruzar.



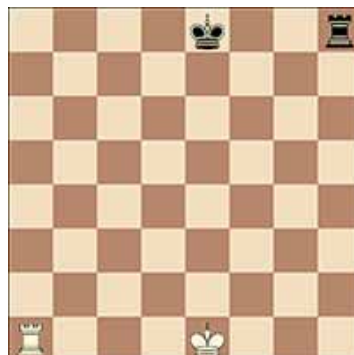
Antes del enroque del flanco de rey blanco



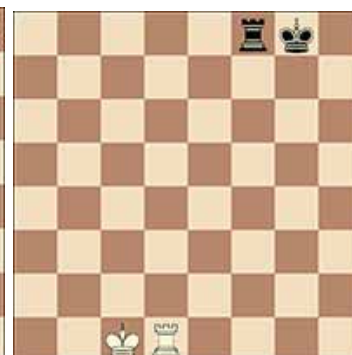
Después del enroque del flanco de rey blanco

Antes del enroque de las negras en el flanco de dama

Después del enroque del flanco de dama negro



Antes del enroque de las blancas en el flanco de dama



Después del enroque del flanco de dama blanco

Antes del enroque del flanco de rey negro

Después del enroque del flanco de rey negro

3.8.2.1 Se ha perdido el derecho al enroque:

3.8.2.1.1 Si el rey ya se ha movido, o

3.8.2.1.2 Con una torre que ya se ha movido.

3.8.2.2 El enroque se impide temporalmente:

3.8.2.2.1 si la casilla en la que se encuentra el rey, o la casilla que debe cruzar, o la casilla que debe ocupar es atacada por una o más piezas del oponente, o

3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se enroque se debe efectuar.

3.9 El rey en jaque:

3.9.1 Se dice que el rey está 'en jaque' si es atacado por una o más piezas del oponente, incluso si dichas piezas no pueden moverse a la casilla ocupada por el rey porque entonces dejarían o pondrían a su propio rey en jaque.

3.9.2 No se puede mover ninguna pieza que exponga al rey del mismo color a jaque o que deje a ese rey en jaque.

3.10 Movimientos legales e ilegales; posiciones ilegales:

3.10.1 Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los Artículos 3.1 a 3.9.

3.10.2 Un movimiento es ilegal cuando no cumple con los requisitos pertinentes de los Artículos 3.1 –3.9

*Ejemplos de posiciones ilegales incluyen: a)*

*Ambos reyes están en jaque.*

*b) Un jugador tiene ambos alfiles en las casillas del mismo color y los 8 peones todavía están en el tablero.*

**En Ajedrez estándar** Si un árbitro observa una posición ilegal, siempre debe intervenir inmediatamente.

**En Ajedrez rápido y blitz** El árbitro interviene cuando se produce una posición ilegal como consecuencia directa de una jugada ilegal que ha presenciado. En caso contrario, el árbitro interviene según el Artículo A.5.4 del Apéndice A, o cuando un jugador presenta una reclamación.

3.10.3 Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante ninguna serie de movimientos legales.



## Artículo 4: El acto de mover las piezas

4.1 Cada movimiento debe realizarse con una sola mano.

4.2 Ajuste de las piezas u otro contacto físico con una pieza:

4.2.1 Sólo el jugador al que le corresponde el turno puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que primero exprese su intención (por ejemplo diciendo "j'adoube" o "yo ajusto").

*El Artículo 4.2.1 solo puede utilizarse para corregir piezas desplazadas. Si el oponente no está presente, se deberá informar al árbitro, si lo hubiera, antes de realizar cualquier ajuste. El jugador siempre deberá anunciar su intención de ajustar una pieza. Si no lo hace, se aplicarán las reglas habituales de toque (véase 4.3).*

4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto un contacto claramente accidental, se considerará intencional.

4.3 Salvo lo dispuesto en el Artículo 4.2.1, si el jugador al que le toca mover toca el tablero con la intención de mover o capturar:

4.3.1 una o más de sus propias piezas, deberá mover la primera pieza tocada que pueda ser movida.

4.3.2 una o más piezas de su oponente, deberá capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada.

4.3.3 Una o más piezas de cada color, debe capturar la primera pieza del oponente tocada con su primera pieza tocada o, si esto es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si no está claro si la pieza del jugador o la del oponente fue tocada primero, se considerará que la pieza del jugador fue tocada antes que la del oponente.

*Según esta regla, si un jugador no ha dicho "Ajusto" o algo similar antes de tocar una pieza, y el toque no es accidental, la pieza tocada debe moverse. Por ejemplo, Si las blancas jugaron 1 Ae2xg5 levantando el alfil y luego quitando el caballo, el alfil en e2 debe moverse ya que fue tocado con la intención de mover.*



*El toque accidental no implica un análisis psicológico de las intenciones del jugador.*

4.4 Si a un jugador le toca el turno:

4.4.1 toca su rey y una torre; debe enrocar en ese lado si es legal hacerlo.

4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no se le permite enrocar en ese lado en ese movimiento y la situación se regirá por el Artículo 4.3.1.

*En este caso, el jugador debe mover su torre, si es posible. Si no es posible mover la torre, debe mover su rey. (Artículo 4.3.1)*

4.4.3 Con la intención de enrocar, toca al rey y luego a una torre, pero enrocar con esta torre es ilegal; el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (que puede incluir enrocar con la otra torre). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.

*Tenga en cuenta que el enroque es un movimiento del rey. Si un jugador intenta enrocar y se determina que es ilegal, debe realizar un movimiento de rey legal. Si no hay un movimiento legal del rey, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento; no está obligado a mover la torre (véase 4.4.2).*

*Puede ocurrir que un jugador mueva su rey a la última casilla de enroque, pero no mueva la torre antes de pulsar el reloj. En tal caso, debe determinarse si realizó una jugada ilegal o si omitió completar su enroque.*

*Este caso no se da si el enroque en sí es ilegal en ese lado.*

4.4.4 promueve un peón, la elección de la pieza se finaliza cuando la pieza ha tocado la casilla de promoción.

*Cuando un jugador coloca una torre invertida (boca abajo) en la casilla de coronación y continúa la partida, la pieza se considera torre, incluso si la nombra «reina» o cualquier otra pieza. Si mueve la torre invertida en diagonal, se convierte en una jugada ilegal. En su propio movimiento, el oponente puede colocar la torre boca arriba. Sin embargo, para evitar conflictos, es aconsejable solicitar un árbitro para que lo haga.*

4.5 Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con el Artículo 4.3 o el Artículo 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.

4.6 El acto de promoción podrá realizarse de diversas formas:

4.6.1 El peón no tiene por qué estar colocado en la casilla de llegada.

4.6.2 La retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.

4.6.3 Si una pieza del oponente está en la casilla de promoción, debe ser capturada.

- 4.7 Cuando, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, se suelta una pieza en una casilla, no puede moverse a otra casilla en este movimiento. El movimiento se considera realizado en caso de:

*Consulte el artículo 1.3 "para el traslado realizado"*

- 4.7.1 Una captura, cuando la pieza capturada ha sido retirada del tablero de ajedrez y el jugador, habiendo colocado su propia pieza en su nueva casilla, ha liberado esta pieza capturada de su mano.
- 4.7.2 Enroque: cuando la mano del jugador ha liberado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha liberado el rey de su mano, el movimiento aún no se ha realizado, pero el jugador ya no tiene derecho a realizar ningún movimiento aparte del enroque en ese lado, si este es legal.  
Si el enroque en este lado es ilegal, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.
- 4.7.3 Promoción, cuando la mano del jugador ha liberado la nueva pieza en la casilla de promoción y el peón ha sido retirado del tablero.
- 4.8 Un jugador pierde su derecho a reclamar contra la violación de su oponente.  
Artículos 4.1 – 4.7 una vez que el jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla.

*Si un árbitro observa una infracción del Artículo 4, deberá intervenir de inmediato. No debe esperar a que un jugador presente una reclamación.*

- 4.9 Si un jugador no puede mover las piezas, el jugador podrá proporcionar un asistente, que será aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

## Artículo 5: La finalización del juego

5.1.1 La partida la gana el jugador que haya dado jaque mate al rey de su oponente. Esto termina la partida inmediatamente, siempre que la jugada que produjo el jaque mate se haya realizado de acuerdo con el Artículo 3 y los Artículos 4.2 a 4.7.

5.1.2 La partida la pierde el jugador que declara su abandono (lo que termina la partida inmediatamente), a menos que la posición sea tal que el oponente no pueda dar jaque mate a su rey mediante ninguna de las posibles secuencias de movimientos legales. En este caso, el resultado de la partida es tablas.

*Un jugador puede renunciar de diferentes maneras:*

- *pausando el reloj*
- *anunciando su renuncia*
- *derribando a su rey*
- *Extender la mano hacia el oponente*
- *firmando las actas, etc.*

*Todas estas posibilidades pueden malinterpretarse. Por lo tanto, es necesario aclarar la situación.*

*Al final de un juego, el árbitro debe asegurarse de que ambas planillas muestren el mismo resultado. Un jugador que no desea continuar una partida y se retira sin renunciar ni notificar al árbitro está cometiendo una falta de cortesía. Podrá ser sancionado, a discreción del Árbitro Principal, por falta de deportividad.*

5.2.1 La partida es tablas cuando el jugador que debe mover no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice que la partida termina en tablas. Esto termina inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo el ahogado se haya realizado de acuerdo con el Artículo 3 y los Artículos 4.2 a 4.7.

5.2.2 La partida es tablas cuando surge una posición en la que ningún jugador puede dar jaque mate al rey oponente con ninguna serie de movimientos legales. Se dice que la partida termina en una «posición muerta». Esto termina inmediatamente la partida, siempre que la jugada que produjo la posición se haya ajustado a los Artículos 3 y 4.2.  
– 4.7.

5.2.3 La partida se considera tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante la misma, siempre que ambos hayan realizado al menos una jugada. Esto termina la partida inmediatamente.

*Esta regla es aplicable, solamente si se cumple el Artículo 9.1.1 (no aceptar tablas antes de un número específico de movimientos por cada jugador).no vigente*

*La mejor manera de concluir un partido es anotar el resultado en la hoja de anotación (si la hay, véase el Artículo 8) y que ambos jugadores la firmen. Esto constituye un documento legal, pero aun así, las cosas pueden salir mal.*

## REGLAS DE JUEGO COMPETITIVAS

### Artículo 6: El reloj de ajedrez

- 6.1 «Reloj de ajedrez» significa un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal manera que solo uno de ellos puede funcionar a la vez. En las Leyes del Ajedrez, «Reloj» significa uno de los dos indicadores de tiempo. Cada indicador de tiempo tiene una «bandera».
- 'Caída de bandera' significa la expiración del tiempo asignado para un jugador.

*Los relojes digitales de diferentes tipos pueden tener su propia forma de mostrar una "caída de bandera".*

#### 6.2 Manejo del reloj de ajedrez:

- 6.2.1 Durante la partida, cada jugador, después de haber realizado su movimiento en el tablero de ajedrez, **Detendrá su propio reloj y pondrá en marcha el del oponente (es decir, presionará su reloj).** Esto completa la jugada. Una jugada también se completa si:

6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los Artículos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.2.1, 9.6.1 y 9.6.2), o

6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, cuando su movimiento anterior no se ha completado.

*Normalmente, cuando el jugador olvida presionar su reloj después de realizar su movimiento, el oponente tiene las siguientes posibilidades:*

- (a) Esperar a que el jugador presione su reloj. En este caso, existe la posibilidad de que caiga una bandera y el jugador pierda por tiempo. Algunos podrían pensar que esto es bastante injusto, pero el árbitro no puede intervenir e informar al jugador.*
- (b) Para recordarle al jugador que presione su reloj. En este caso, el juego continuará normalmente.*
- (c) Realizar su siguiente movimiento. En este caso, el jugador también puede realizar su siguiente movimiento y presionar su reloj. Si el juego se juega con movimiento...contador activo, entonces Ambos jugadores han omitido un movimiento.*

*La siguiente situación puede ocurrir:*

*Un jugador realiza una jugada, olvida presionar el reloj y abandona la mesa (por ejemplo, para ir al baño). Al regresar, ve que su reloj sigue corriendo y, creyendo que su oponente ha completado su jugada, realiza otra y presiona el reloj. En esta situación, se debe llamar inmediatamente al árbitro para aclarar la situación (¿el oponente realizó una jugada o no?) y hacer las correcciones necesarias en el reloj y el tablero.*

- 6.2.2 Un jugador debe poder pausar su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que el oponente haya realizado el siguiente. El tiempo transcurrido entre la ejecución del movimiento en el tablero y la pulsación del reloj se considera parte del tiempo asignado al jugador.

- 6.2.3 Un jugador debe presionar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido mantener el dedo sobre el reloj o pasar el cursor sobre él.

*A veces sucede lo siguiente:*

*Un jugador desplaza algunas piezas. El oponente mantiene el dedo sobre el botón del reloj para evitar que el jugador presione el suyo. Esto está prohibido según este Artículo.*

*Si un jugador realiza un movimiento con una mano y presiona el reloj con la otra, no se considera un movimiento ilegal, pero se penaliza según el artículo 12.9.*

6.2.4 Los jugadores deben manipular el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido presionarlo. Forzarlo, cogerlo, presionarlo antes de moverlo o tirarlo. El manejo inadecuado del reloj será sancionado de conformidad con el Artículo 12.9.

*Cuando un jugador presiona el reloj sin realizar un movimiento, como se menciona en el artículo 6.2.4, se considera un movimiento ilegal y se penaliza de acuerdo con el artículo 7.5.3.*

6.2.5 Sólo el jugador cuyo reloj esté en marcha podrá ajustar las piezas.

6.2.6 Si un jugador no puede usar el reloj, un asistente, que debe ser aceptable. El jugador podrá proporcionar al árbitro la asistencia necesaria para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de forma equitativa. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador con discapacidad.

*Está claro que el propio jugador debe proporcionar un asistente. Debe presentarlo al árbitro con antelación, y no justo antes del inicio de la ronda.*

*Es habitual descontar 10 minutos del tiempo del jugador que necesita asistencia. No se descontará nada en el caso de un jugador con discapacidad.*

### 6.3 Tiempo asignado:

6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos o todos los movimientos en un período de tiempo asignado, incluyendo cualquier tiempo adicional añadido por cada movimiento. Todo esto debe especificarse con antelación.

*Una partida puede tener más de un periodo. Los requisitos del número total de movimientos subsiguientes y el tiempo adicional de cada movimiento para cada periodo deben especificarse con antelación. Estos parámetros no deben cambiar durante un torneo. Un desempate puede tener diferentes controles de tiempo.*

6.3.2 El tiempo ahorrado por un jugador durante un periodo se suma al tiempo disponible para el siguiente, si corresponde. En el modo de retardo, ambos jugadores reciben un tiempo de reflexión principal asignado. Cada jugador también recibe un tiempo extra fijo con cada jugada. La cuenta regresiva del tiempo de reflexión principal solo comienza una vez transcurrido el tiempo extra fijo. Si el jugador presiona el reloj antes de que finalice el tiempo extra fijo, el tiempo de reflexión principal no cambia, independientemente de la proporción del tiempo extra fijo utilizado.

*En las Leyes del Ajedrez, el Incremento y el Retraso se tratan de la misma manera. Por ejemplo, al calcular la duración de una sesión de juego, ambos se multiplican por 60 para obtener el tiempo total.*

*INCREMENTO: tiempo específico que se añade al tiempo de reflexión del jugador con cada movimiento. El primer incremento se añade al inicio de la partida. A menudo se denomina Bono Fischer y se muestra en algunos relojes como FISCH. Si un jugador se mueve rápidamente, su tiempo puede aumentar.*

*Hay dos tipos de retraso: Bronstein y Simple (o US). Con el retraso, un jugador nunca puede aumentar su tiempo más allá del que tenía al inicio de una jugada. Si se presiona el reloj antes de agotar todo el tiempo de bonificación, se pierde el tiempo de bonificación restante. Ambos métodos de retraso tienen el mismo efecto general.*

*RETRASO DE BRONSTEIN: El reloj añadirá el retraso solo después de completar la jugada. El retraso añadido será el máximo solo si el jugador utilizó más tiempo; de lo contrario, se añadirá el tiempo de reflexión exacto.*

*RETARDO SIMPLE: con este modo el tiempo principal solo comienza después de que expire la cuenta regresiva del retardo.*

6.4 Inmediatamente después de que caiga una bandera, se deberán verificar los requisitos del Artículo 6.3.1.

*Esto significa que el árbitro y/o los jugadores tienen que comprobar si se ha completado el número mínimo de movimientos.*

*Considere una partida de 90 minutos para 30 movimientos y 30 minutos para el resto de la partida. Es normal investigar si se han realizado 30 movimientos.terminadopor ambos jugadores sólo después de que haya caído una bandera.*

*Si se utiliza un contador de movimientos en un reloj digital, entonces es posible establecer si se han realizado 30 movimientos antes de que caiga la bandera, ya que aparece alguna indicación en el reloj si el jugador no completa los 30 movimientos antes del tiempo asignado.*

*Cuando se utilizan relojes electrónicos y ambos relojes marcan 0.00, el árbitro generalmente puede determinar qué bandera cayó primero, con la ayuda de alguna indicación o cualquier otra. Cuando se utilizan relojes mecánicos, se aplicará el artículo III.3.1 de las Directrices sobre partidas sin incremento, incluyendo Partida Rápida.Se aplican acabados.*

6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá dónde se colocará el reloj de ajedrez.

*En los torneos individuales, el reloj de ajedrez se coloca normalmente a la derecha del jugador con las piezas negras. Los tableros se colocarán de forma que el árbitro pueda revisar tantos relojes como sea posible simultáneamente.*

*Cuando alguno de los jugadores, debido a una discapacidad, tenga dificultades con la posición del reloj y prefiera tenerlo en el otro lado, esto se debe solucionar rotando el tablero en lugar de mover el reloj.*

*En las competiciones por equipos, los miembros de un mismo equipo suelen sentarse en fila. Luego, las piezas se alternan en blanco y negro, y todos los relojes apuntan en la misma dirección.*

*¡Cuidado! En las competiciones por equipos, es frecuente que un jugador presione el reloj de su vecino.*

6.6 A la hora determinada para el inicio de la partida se pone en marcha el reloj de las blancas.

*En partidos y torneos menores, cuando haya suficientes árbitros para ello, los árbitros podrán poner en marcha los relojes.*

*Por lo general, en torneos con muchos jugadores, el árbitro anuncia el inicio de la ronda e indica que el reloj de las blancas está en marcha. A continuación, recorre la sala comprobando que el reloj de las blancas se haya puesto en marcha en todos los tableros.*

*Cuando se utiliza el contador de movimientos para añadir tiempo después del primer control de tiempo (al menos 30 movimientos), es conveniente que los árbitros pongan en marcha todos los relojes de las blancas.*

*En torneos grandes donde se utiliza el contador de jugadas, el Árbitro Principal debe decidir si el tiempo necesario para poner en marcha todos los relojes justifica que lo hagan los árbitros en lugar del jugador. Si los jugadores ponen en marcha el reloj, al revisar la puesta en marcha de los relojes, los árbitros también deben asegurarse de que el reloj indique correctamente qué jugador es el de las blancas.*

6.7 Tiempo predeterminado:

6.7.1 El reglamento de un evento deberá especificar con antelación un tiempo de incomparecencia. Si no se especifica, se considerará cero. Cualquier jugador que llegue al tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida, a menos que el árbitro decida lo contrario.

6.7.2 Si las reglas de un evento especifican que el tiempo predeterminado no es cero y si ningún jugador está presente inicialmente, las blancas perderán todo el tiempo que transcurra hasta su llegada, a menos que las reglas de un evento especifiquen o el árbitro decida lo contrario.

*El inicio de la sesión es el momento en que el árbitro lo anuncia. Si la hora predeterminada es 0, el árbitro declarará perdida la partida para los jugadores ausentes. Es preferible mostrar una cuenta regresiva digital de gran tamaño en la sala de juego. En eventos de la FIDE con menos de 30 jugadores, el anuncio debe hacerse cinco minutos antes del inicio de la ronda y un minuto antes del inicio de la partida.*

*Alternativamente, debería haber un reloj en la pared dentro de la sala de juego que indique la hora oficial del torneo.*



*Si la hora por defecto no es 0, es aconsejable que el árbitro anuncie públicamente la hora de inicio de la ronda y que anote la hora de inicio.*

*Si el tiempo predeterminado es, por ejemplo, 30 minutos y la ronda estaba programada para comenzar a las 15.00, pero en realidad comenzó a las 15.15, entonces los jugadores no perder por defecto hasta las 15.45.*

6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro observa el hecho o cuando cualquiera de los jugadores ha hecho una reclamación válida a tal efecto.

*Se considera que una bandera ha caído cuando se detecta o se reclama, no cuando ocurre físicamente. Si se alcanza un resultado entre la caída de la bandera y el momento en que se detecta, el resultado no se modifica. El árbitro debe anunciar la caída de la bandera tan pronto como la detecte.*

6.9 Salvo que se aplique alguno de los Artículos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 o 5.2.3, si un jugador no completa el número de movimientos prescrito en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna de las posibles series de movimientos legales.

*También en el caso de los artículos 9.6.1 y 9.6.2, incluso si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, la partida es tablas.*

6.10 Ajuste del reloj de ajedrez:

*Esto significa que una simple caída de bandera podría no llevar al árbitro a declarar perdida la partida del jugador cuya bandera ha caído. El árbitro debe verificar la posición final en el tablero y solo si el oponente puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier serie posible de movimientos legales, podrá declarar la partida ganada. Si hay movimientos forzados que resulten en jaque mate o tablas, el resultado de la partida se declara tablas. La siguiente tabla muestra algunas situaciones con los resultados correspondientes:*

| Player who runs out of time's material | Opponents Material       | Result                                             |
|----------------------------------------|--------------------------|----------------------------------------------------|
| K + Q                                  | K + N or K + B           | Draw                                               |
| K + R                                  | K + N                    | Win for opponent as a mate is possible             |
| K + R                                  | K + B                    | Draw                                               |
| K + N                                  | K + N                    | Win for opponent                                   |
| K + N                                  | K + B                    | Win for opponent                                   |
| K + B                                  | K + N                    | Win for opponent                                   |
| K + B                                  | K + B (opposite colours) | Win for opponent                                   |
| K + B                                  | K + B (same colours)     | Draw                                               |
| K + Q + P                              | K + N or K + B           | Win for opponent. The pawn could be under promoted |

6.10.1 Toda indicación del reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de cualquier defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente será reemplazado por el árbitro, quien utilizará su mejor criterio para determinar los tiempos que se mostrarán en el reloj de reemplazo.

*Es conveniente controlar los relojes durante la ronda, por ejemplo cada 30 minutos, y registrar los tiempos y el número de movimientos realizados, utilizando una hoja de control de tiempo (ver al final del Manual), incluso aunque las partidas se retransmitan.*

*Esto puede ser especialmente valioso cuando se utiliza un incremento.*

*Si es necesario sustituir un reloj de ajedrez, debe hacerse lo antes posible y es imprescindible marcarlo como defectuoso y separarlo de los relojes que funcionan correctamente.*

6.10.2 Si durante una partida se descubre que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, cualquiera de los jugadores o el árbitro detendrá el reloj inmediatamente. El árbitro instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de jugadas, si es necesario. Deberá usar su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

*Es imprescindible anotar los tiempos que marcan los dos relojes y el número de movimientos realizados antes de realizar cualquier ajuste.*

6.11.1 Si es necesario interrumpir el juego, el árbitro pausará el reloj de ajedrez.

*Por ejemplo, si suena la alarma de incendios, antes de pedir a los jugadores que evacuen el edificio, el árbitro debería, si es posible, pedir a quienes están en sus mesas que detengan los relojes.*

6.11.2 Un jugador puede pausar el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando se ha producido una promoción y la pieza solicitada no está disponible.

6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se reiniciará el juego.

6.11.4 Si un jugador detiene el reloj para solicitar la asistencia del árbitro, este determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si no tiene una razón válida para detener el reloj, será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9.

*Las razones válidas para pausar el reloj incluyen:*

- *Una irregularidad, como un movimiento o posición ilegal, que sea descubierta por un jugador que es molestado por su oponente o por los espectadores;*
- *Enfermedad*
- *Ir al baño no suele ser una razón válida, pero podría serlo en el caso de un jugador discapacitado o enfermo.*

6.12.1 Se permiten en la sala de juego pantallas, monitores o tableros de demostración que muestren la posición actual en el tablero de ajedrez, los movimientos y el número de movimientos realizados/completados, y relojes que también muestren el número de movimientos.

6.12.2 El jugador no podrá realizar un reclamo basándose únicamente en la información mostrada de esta manera.

*El árbitro o jugador debe ser consciente de que la información mostrada puede ser incorrecta. Si el árbitro ha determinado el número de movimientos ya realizados antes de empezar a contar, el contador de movimientos puede utilizarse para confirmar que se han realizado 50/75 movimientos.*

## Artículo 7: Irregularidades

7.1 Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser restituidas a su posición anterior, el árbitro utilizará su mejor criterio para determinar los tiempos que se mostrarán en el reloj de ajedrez. Esto incluye el derecho a no modificar los tiempos del reloj. También ajustará, si es necesario, el contador de movimientos del reloj.

7.2.1 Si durante una partida se descubre que la posición inicial de las piezas era incorrecta, El juego se cancelará y se jugará un nuevo juego.

*El error debe descubrirse antes del final de la partida; de lo contrario, el resultado se mantendrá. Si un tablero electrónico muestra este error o deja de registrar las jugadas, el operador debe informar al árbitro. Es responsabilidad del árbitro verificar si dicha situación se debe a una irregularidad en el juego.*

7.2.2 Si durante una partida se comprueba que el tablero ha sido colocado de forma contraria al Artículo 2.1, la partida continuará pero la posición alcanzada deberá ser transferida a un tablero colocado correctamente.

7.3 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, y ambos jugadores han realizado menos de 10 movimientos, se suspenderá y se jugará una nueva partida con los colores correctos. Después de 10 movimientos o más, la partida continuará.

*Tras la décima jugada de las negras, la partida continúa; de lo contrario, se juega una nueva partida con los colores correctos. No importa la posición actual en el tablero ni cuántas piezas o peones se hayan capturado.*

*Si una partida con colores invertidos ha finalizado por medios normales (por ejemplo jaque mate, rendición o tablas por acuerdo), en menos de diez (10) movimientos por parte de ambos jugadores, entonces el resultado se mantiene.*

### 7.4 Piezas desplazadas:

7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, deberá restablecer la posición correcta en su propio tiempo.

7.4.2 Si es necesario, el jugador o su oponente pausarán el reloj de ajedrez y solicitarán la asistencia del árbitro.

7.4.3 El árbitro podrá penalizar al jugador que desplace las piezas.

*El reloj del jugador A está en marcha cuando el jugador B desplaza accidentalmente una pieza. El jugador A no debe reiniciar el reloj del jugador B, sino detenerlo y llamar al árbitro. El árbitro puede entonces añadir tiempo al reloj de A o restarle al de B. Si A reinicia el reloj de B, esto genera varios problemas, ya que se añaden incrementos incorrectamente y el contador de movimientos se ve afectado.*

*La mayoría de los problemas ocurren en ajedrez rápido o blitz. La penalización debe ser conforme al Artículo 12.9. Un jugador no debe ser declarado ausente inmediatamente por desplazar una pieza accidentalmente. Si lo hizo deliberadamente, quizás para ganar tiempo, o lo hace varias veces, es diferente.*

## 7.5

Movimientos ilegales:

- 7.5.1 Una jugada ilegal se completa una vez que el jugador presiona su reloj. Si durante una partida se descubre que se ha completado una jugada ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no se puede determinar la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los artículos 4.3 y 4.7 se aplican a la jugada que reemplaza la jugada ilegal. La partida continuará desde esta posición restablecida.

*Es muy importante que la irregularidad se descubra durante el partido. Después de que los jugadores hayan firmado las actas o quede claro de otra manera que el partido está...Además, no es posible realizar correcciones. El resultado se mantiene.*

*Si se descubre la irregularidad durante la partida, esta se reinicia desde la posición restaurada. Se aplica la regla de "toque", por lo que la pieza a jugar debe ser, de ser posible, la primera tocada, ya sea la jugada ilegal o la capturada.*

*Si la irregularidad fue causada por no haberse realizado un control, se debe utilizar la pieza tocada para bloquear el control o capturar la pieza que verifica, si es posible.*

*Un movimiento no puede ser declarado ilegal hasta que el jugador haya completado su movimiento.presionando suReloj. Por lo tanto, el jugador puede corregir su jugada sin penalización, incluso si ya ha liberado la pieza del tablero, siempre que no haya pulsado el reloj. Por supuesto, debe cumplir con las disposiciones pertinentes del artículo 4.*

*Si un árbitro observa una jugada ilegal, debe intervenir de inmediato. No debe esperar a que un jugador presente una reclamación.*

- 7.5.2 Si el jugador ha movido un peón a la fila más alejada, ha pulsado el reloj, pero no lo ha reemplazado por una nueva pieza, la jugada es ilegal. El peón será reemplazado por una reina del mismo color.

- 7.5.3 Si el jugador presiona el reloj sin realizar ningún movimiento, se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal.

*Si un jugador reinicia el reloj del oponente en lugar de pausarlo, un árbitro puede considerar esto como un accidente y castigarlo menos severamente.*

*Por ejemplo: El jugador B realiza una jugada ilegal. El jugador A, en lugar de detener el reloj, reinicia el del oponente. ¿Constituye esto una infracción del Artículo 7.5.3?*

*En este caso, el Jugador A no había iniciado deliberadamente el reloj del Jugador B.*

*Cuando el reloj de un oponente se haya puesto en marcha por error, el árbitro debe decidir si esta acción constituye un movimiento ilegal o una distracción.*

- 7.5.4 Si un jugador utiliza dos manos para realizar un solo movimiento (por ejemplo en caso de enroque, captura o coronación) y presiona el reloj, se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal.

*No es aplicable si el juego finalizó antes de presionar el reloj.*

7.5.5 Tras la acción prevista en los Artículos 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4 por la primera jugada ilegal completada por un jugador, el árbitro concederá dos minutos extra a su oponente; por la segunda jugada ilegal completada por el mismo jugador, el árbitro declarará la partida perdida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna de las posibles secuencias de jugadas legales.

*Los árbitros deben seguir la uniformidad en **reduciendo el incremento** (en general 30 segundos) para el jugador que completó el movimiento ilegal presionando el reloj y agregando dos minutos para su oponente.*

*En Rapid y Blitz también hay que reducir en consecuencia el incremento obtenido al presionar el reloj.*

*El jugador perderá la partida si realiza dos (2) de cualquiera de las jugadas ilegales mencionadas anteriormente. Sin embargo, cuando se producen dos (2) jugadas ilegales en una sola jugada (por ejemplo, enroque ilegal con dos manos, coronación ilegal con dos manos y captura ilegal con dos manos), se consideran una (1) jugada ilegal y el jugador no perderá la partida, a menos que se trate de la segunda infracción.*

*Una situación diferente ocurre cuando un jugador que previamente cometió un movimiento ilegal, realiza otro inmediatamente después de reiniciar el juego (es decir, en el mismo número de movimiento que antes).*

*Por ejemplo: Un peón blanco está en d6 y el rey negro en d7; ahora el jugador jugó Re7 y completó la jugada. Tras aplicar la penalización por la jugada ilegal, jugó Rc7. Se consideran dos jugadas ilegales.*

*Capturar al rey del oponente es ilegal y se penaliza como corresponde. Dos movimientos consecutivos de un jugador pueden ser penalizados según el artículo 12.9.*

7.6 Si durante una partida se descubre que alguna pieza ha sido desplazada de su casilla correcta, se restablecerá la posición anterior a la irregularidad. Si no se puede determinar la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. La partida continuará entonces desde esta posición restablecida.

*Es aconsejable que la investigación para determinar desde qué posición se debe continuar el juego se realice por los dos jugadores y bajo la supervisión del árbitro.*

## Artículo 8: El registro de las jugadas

### 8.1 Cómo se registrarán los movimientos:

8.1.1 Durante el juego, cada jugador deberá registrar sus propios movimientos y los de su oponente de forma correcta, movimiento tras movimiento, de la forma más clara y legible posible, de una de las siguientes maneras:

8.1.1.1 escribiendo en notación algebraica (Apéndice C), en la hoja de puntuación prescrito para la competición.

8.1.1.2 ingresando movimientos en la planilla electrónica certificada por la FIDE prescrita para la competencia.

8.1.2 Está prohibido registrar los movimientos con antelación, a menos que el jugador esté reclamando un empate de acuerdo con el Artículo 9.2 o 9.3 o aplazando un juego de acuerdo con las Directrices I.1.1.

*Tenga en cuenta que normalmente está prohibido registrar la jugada antes de ejecutarla. Solo se permite hacerlo en caso de reclamación de tablas (Artículos 9.2 y 9.3) y aplazamiento.*

*Incluso si un oponente sólo tiene una posición legal mover, esto no debe ser registrado por el jugador con antelación*

8.1.3 Un jugador puede responder a la jugada de su oponente antes de registrarla, si así lo desea. Debe registrar su jugada anterior antes de realizar otra.

8.1.4 La planilla se utilizará únicamente para registrar las jugadas, los tiempos de los relojes, ofertas de tablas, asuntos relacionados con una reclamación y otros datos relevantes.

8.1.5 Ambos jugadores deben registrar la oferta de tablas en la planilla con un símbolo (=).

8.1.6 Si un jugador no puede llevar la cuenta, podrá contar con un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para registrar las jugadas. El árbitro ajustará su reloj de forma equitativa. Este ajuste no se aplicará a jugadores con discapacidad.

### 8.2 La planilla deberá ser visible para el árbitro durante todo el juego.

*El acta no tiene que ser visible para el oponente (excepto cuando este la necesite para actualizar su propia acta, por ejemplo, para cumplir con el punto 8.5.2), pero el árbitro debe poder verla y, sobre todo, cuántos movimientos se han registrado. Es aceptable que un jugador tenga un bolígrafo en su acta, pero no debe ocultar el último movimiento del árbitro.*

### 8.3 Las actas son propiedad del organizador de la competición. Cualquier acta electrónica con un defecto evidente será reemplazada por el árbitro.

*Ningún jugador podrá conservar el acta original, a menos que el reglamento del torneo especifique lo contrario. Pertenecen a los organizadores. El jugador deberá entregarla al árbitro al finalizar la partida y conservar una copia (si la hubiera).*

8.4 Si a un jugador le quedan menos de cinco minutos en su reloj durante un período de tiempo asignado y no tiene tiempo adicional de 30 segundos o más agregado con cada movimiento, entonces durante el resto del período no estará obligado a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.1.

## 8.5 Planillas de puntuación incompletas:

8.5.1 Si ningún jugador lleva la cuenta según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente deberá intentar estar presente y llevar la cuenta. En este caso, inmediatamente después de que caiga una bandera, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez. A continuación, ambos jugadores actualizarán sus planillas utilizando la del árbitro o la del oponente.

*Sucede con frecuencia que, en esta fase de apuros de tiempo, el jugador pregunta al árbitro cuántos movimientos le quedan hasta el control de tiempo. El árbitro no debe responder, ya que estaría dando un consejo. Incluso si se ha realizado el número requerido de movimientos, el árbitro no debe intervenir hasta después de la caída de la bandera. En este punto, el árbitro debe pausar el reloj de ajedrez y solicitar a ambos jugadores que actualicen sus planillas. Una vez completadas, el árbitro reiniciará el reloj del jugador que esté moviendo. Si un jugador se demora en actualizar su planilla, a veces pensando en su siguiente movimiento, debe ser advertido. El árbitro debe vigilar que el jugador registre sus movimientos y los de su oponente correctamente, jugada tras jugada. Sin embargo, si se descubre que el jugador ha omitido uno o más movimientos por escrito y no está claro cuándo ocurrió, el árbitro deberá conformarse con una advertencia. Puede actuar de forma diferente si dichas infracciones son habituales.*

8.5.2 Si solo un jugador no ha anotado según el Artículo 8.4, deberá, en cuanto caiga cualquiera de las banderas, actualizar completamente su planilla antes de mover una pieza en el tablero. Si le toca a ese jugador, podrá usar la planilla de su oponente, pero deberá devolverla antes de realizar un movimiento.

*Tenga en cuenta que, en esta situación, tras la caída de la bandera, el árbitro no detiene los relojes. Si el oponente se niega a mostrar su planilla, el árbitro puede insistir en que lo haga.*

8.5.3 Si no se dispone de una planilla completa, los jugadores deberán reconstruir la partida en un segundo tablero bajo la supervisión del árbitro o un asistente. Este deberá registrar primero la posición real de la partida, los tiempos de reloj, el reloj de quién estaba en marcha y el número de movimientos realizados/completados, si esta información está disponible, antes de proceder a la reconstrucción.

*La reconstrucción deberá realizarse luego de que ambos relojes hayan sido pausados y deberá realizarse lejos de los otros juegos, para no perturbarlos.*

8.6 Si no es posible actualizar las planillas de puntuación para demostrar que un jugador ha excedido el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerado como el primero del siguiente período de tiempo, a menos que haya evidencia de que se han realizado o completado más movimientos.

8.7 Al finalizar el juego, ambos jugadores deberán indicar el resultado del mismo firmando ambas planillas o aprobando el resultado en sus planillas electrónicas.

Incluso si es incorrecto, este resultado se mantendrá, a menos que el árbitro decida lo contrario.

*Es muy importante que el árbitro registre el resultado correcto de las partidas. En el momento en que el árbitro vea que una partida ha finalizado, deberá dirigirse a la pizarra y verificar si los jugadores han registrado el resultado y firmado ambas actas. El árbitro deberá verificar inmediatamente que ambas actas muestren el mismo resultado.*

## Artículo 9: El Juego Empatado

### 9.1 Ofertas de sorteo y reglamento del evento:

9.1.1 El reglamento de un evento puede especificar que los jugadores no pueden ofrecer o aceptar tablas, ya sea en menos de un número específico de movimientos o en absoluto, sin el consentimiento del árbitro.

*Si una competición aplica esta regla, entonces el número requerido de movimientos o la condición de no acuerdo en absoluto, debería ser comunicado a los jugadores en la invitación al torneo. Es recomendable que el árbitro repita la regla antes del inicio del torneo. Es evidente que la regla solo se aplica a los acuerdos de tablas. Artículos 9.2,*

*Los puntos 9.3 y 9.6 se aplican durante toda la partida y ofrecen a los jugadores la posibilidad de empatar en menos del número especificado de movimientos, lo cual debe ser aceptado por el árbitro. Por ejemplo, si dos jugadores reclaman tablas por triple repetición después de 20...se mueve, En un torneo donde existe una regla de restricción de tablas antes de que ambos jugadores hayan completado 30 movimientos, el árbitro debe permitir las tablas. Si ningún jugador reclama unadibujar por triple ocurrencia, y un árbitro es consciente de que la misma posición (según 9.2.2) ha ocurrido al menos 5 veces, entonces él/ella debe intervenir, ver Artículo 9.6.1.*

*Este artículo no especifica ninguna sanción en caso de incumplimiento. Salvo que el reglamento del torneo lo especifique, el árbitro podrá actuar conforme al art. 12.9.*

9.1.2 Sin embargo, si las reglas de un evento permiten un acuerdo de empate se aplicará lo siguiente:

9.1.2.1 Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo tras haber realizado una jugada en el tablero y antes de pulsar su reloj. Cualquier oferta en cualquier otro momento del juego seguirá siendo válida, pero deberá tenerse en cuenta el Artículo 11.5. No se podrán imponer condiciones a la oferta. En ambos casos, la oferta no podrá retirarse y seguirá siendo válida hasta que el oponente la acepte, la rechace verbalmente, la rechace tocando una pieza con la intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra manera.

9.1.2.2 La oferta de tablas deberá ser registrada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).

*Esta es una regla valiosa para el árbitro y se debe fomentar su uso. Si un jugador alega que se está distrayendo con repetidas ofertas de tablas, se debe examinar su planilla para comprobarlo mediante la exhibición de varios (=).*



9.1.2.3 Una reclamación de empate según el Artículo 9.2 o 9.3 se considerará una oferta de empate.

*La secuencia correcta de una oferta de empate es clara:*

- 1. hacer un movimiento*
- 2. oferta de empate*
- 3. presione el reloj*

*Si un jugador se desvía de este orden, la oferta sigue siendo válida aunque se haya ofrecido de manera incorrecta.*

*En este caso, el árbitro debe sancionar al jugador, según el Artículo 12.9. No se pueden imponer condiciones a una oferta de tablas.*

***Algunos ejemplos de condiciones inaceptables:***

*El jugador exige al oponente que acepte la oferta en 2 minutos.*

*En una competición por equipos: se ofrece un empate con la condición de que se resigne otro juego del partido o que también se empate.*

*En ambos casos es válida la oferta de tablas, pero no la condición adjunta.*

*Respecto al 9.1.2.3: Si un jugador reclama tablas, el oponente tiene la posibilidad de aceptarlas inmediatamente. En este caso, el árbitro no necesita comprobar la exactitud de la reclamación. Pero tenga cuidado. Si existe una restricción de tablas (por ejemplo, no se permiten ofertas de tablas antes de que ambos jugadores hayan completado 30 movimientos) y la reclamación se ha presentado antes de ese movimiento (quizás después de 28), el árbitro deberá comprobarla, incluso si el oponente aceptara las tablas. Como se mencionó, una reclamación de tablas según los artículos 9.2 o 9.3 se considerará una oferta de tablas. Si el oponente decide comprobar la reclamación, la oferta pierde su validez.*

9.2 La partida se considera tablas, tras una reclamación correcta del jugador al que le corresponde el turno, cuando se repite la misma posición al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos):

9.2.1 está a punto de presentarse, si primero indica su movimiento, que no se puede cambiar, escribiéndolo en la planilla de papel o ingresando en la planilla electrónica y declara al árbitro su intención de realizar este movimiento, o Acaba de aparecer 9.2.2 y le toca al jugador que reclama el empate.

9.2.3 Las posiciones se consideran iguales si y solo si el mismo jugador tiene el turno, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son iguales si:

9.2.3.1 al inicio de la secuencia un peón podría haber sido capturado al paso

9.2.3.2 Un rey tenía derecho de enroque con una torre que no había sido movida, pero lo perdió tras moverla. El derecho de enroque se pierde solo después de mover el rey o la torre.

*Solo el jugador al que le corresponde el turno, y cuyo reloj está en marcha, puede reclamar tablas de esta manera. Si el procedimiento para reclamar tablas es correcto, pero el jugador olvida o desconoce que debe escribir su jugada, es aconsejable que, en lugar de rechazar la reclamación, el árbitro diga "Haga su reclamación legal". Si el jugador pregunta cómo puede legalizar su reclamación, el árbitro puede, según el artículo 11.2, explicar las condiciones para una reclamación correcta.*

*La exactitud de una reclamación debe comprobarse en presencia de ambos jugadores. También es aconsejable repetir la partida y no decidir basándose únicamente en las hojas de puntuación. Si se utilizan tableros electrónicos, es posible comprobarlo en el ordenador.*

9.3 La partida se considera tablas, tras una reclamación correcta del jugador al que le corresponde el turno, si:

9.3.1 indica su movimiento, que no puede cambiarse, escribiéndolo en la planilla de papel o ingresando en la planilla electrónica y declara al árbitro su intención de hacer este movimiento que dará como resultado que los últimos 50 movimientos de cada jugador se hayan realizado sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura, o

9.3.2 los últimos 50 movimientos de cada jugador se han completado sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura.

*Ver comentarios al artículo 9.2.3.2*

9.4 Si el jugador toca una pieza como en el Artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas según el Artículo 9.2 o 9.3 en ese movimiento.

*El derecho a reclamar tablas se devuelve en el siguiente movimiento, pero no se puede hacer de forma retroactiva.*

9.5 Reclamaciones de sorteo:

9.5.1 Si un jugador reclama un empate según el Artículo 9.2 o 9.3, él/ella o el árbitro deberá:  
Pausar el reloj de ajedrez. No se le permite retirar su reclamación.

9.5.2 Si se determina que la reclamación es correcta, el juego se declara inmediatamente empate.

9.5.3 Si se determina que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al El tiempo de reflexión restante del oponente. La partida continuará. Si la reclamación se basó en una jugada intencionada, esta deberá realizarse de acuerdo con los Artículos 3 y 4.

*Esta reclamación no se considera una acción ilegal, véase más abajo.*

*Se menciona que debe ejecutarse la jugada prevista, pero si esta es ilegal, debe realizarse otra jugada con esta pieza. Todos los demás detalles del Artículo 4 también son válidos.*

9.6 Si ocurre uno o ambos de los siguientes eventos, el juego es empate:

9.6.1 La misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces.

9.6.2 Cada jugador ha realizado una serie de al menos 75 movimientos sin mover ningún peón ni capturar ninguna pieza. Si el último movimiento resultó En caso de jaque mate, esto tendrá precedencia.

*En el caso 9.6.1, las cinco veces no necesitan ser consecutivas.*

*En los casos 9.6.1 y 9.6.2 el árbitro deberá intervenir y detener el juego, declarándolo empate.*

*Si durante el juego no se detecta un empate bajo ninguna de las condiciones anteriores, un jugador podrá apelar utilizando el procedimiento de apelaciones normal.*

## Artículo 10: Puntos

- 10.1 A menos que las reglas de un evento especifiquen lo contrario, un jugador que gana su juego o gana por incomparecencia, anota un punto (1), un jugador que pierde su juego o incomparece, no anota puntos (0) y un jugador que empata su juego anota medio punto ( $\frac{1}{2}$ ).

*Otro sistema de puntuación que se utiliza ocasionalmente es el de 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 puntos por derrota. La idea es fomentar un juego más positivo.*

*Otra es ganar 3 puntos, empatar 2, perder 1 y perder 0. Esto es para desalentar las pérdidas y puede alentar a los niños particularmente, ya que ganan un punto a pesar de perder.*

*Otra opción es ganar 2, empatar 1 y perder 0. Esto evita el  $\frac{1}{2}$  en la hoja de resultados.*

- 10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede superar la puntuación máxima asignada normalmente. Las puntuaciones otorgadas a un jugador deben ser las habituales para el juego; por ejemplo, no se permiten puntuaciones de  $\frac{3}{4}$  a  $\frac{1}{4}$ .

## Artículo 11: La conducta de los jugadores

11.1 Los jugadores no realizarán ninguna acción que pueda desacreditar el juego de ajedrez.

*Este es un artículo que puede utilizarse parametrocualquier infracción que no esté específicamente mencionada en los artículos de las Leyes del Ajedrez.*

### 11.2 Lugar de juego y área de juego:

11.2.1 El 'lugar de juego' se define como el 'área de juego', los baños, los sanitarios, zona de refrigerio, zona destinada para fumar y otros lugares que designe el árbitro.

11.2.2 El área de juego se define como el lugar donde se desarrollan los partidos de una competición.

11.2.3 Sólo con la autorización del árbitro se podrá:

11.2.3.1 un jugador abandona el lugar de juego,

11.2.3.2 al jugador al que le corresponde el turno se le permita abandonar el área de juego.

11.2.3.3 No se permitirá el acceso al área de juego a ninguna persona que no sea jugador ni árbitro.

*Si es posible, los espectadores no deben acceder al área de juego. Es recomendable que todas las demás áreas (zonas de fumadores, baños, zonas de refrigerios, etc.) estén siempre bajo la supervisión de los árbitros o asistentes.*

11.2.4 El reglamento de un evento puede especificar que el oponente del jugador que está jugando debe informar al árbitro cuando desee abandonar el área de juego.

*Este artículo no debe confundirse con los artículos 11.2.3.1 y 11.2.3.2. En el 11.2.3.1 se prohíbe a cualquier jugador abandonar el campo de juego sin permiso del árbitro, y en el 11.2.3.2 se prohíbe al jugador al que le corresponde la jugada abandonar el área de juego. Sin embargo, en el 11.2.4 es posible incluir en el reglamento la prohibición de que el oponente abandone el área de juego. Sin el permiso del árbitro.*

### 11.3 Notas y dispositivos electrónicos:

11.3.1 Durante el juego, los jugadores tienen prohibido utilizar notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier partida en otro tablero de ajedrez.

11.3.2 Durante un juego, a un jugador se le prohíbe tener cualquier dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro en el lugar de juego.

11.3.2.1 Sin embargo, las regulaciones de un evento pueden permitir que dichos dispositivos se almacenen en un Bolsa del jugador, siempre que el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse según lo acordado con el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido usarla sin permiso del árbitro.

11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva consigo dicho dispositivo en el recinto de juego, perderá la partida. El oponente ganará.  
El reglamento de una prueba puede especificar una pena diferente, menos severa.

11.3.3 El árbitro podrá exigir al jugador que permita que se inspeccionen su ropa, bolsos, otros artículos o su cuerpo, en privado. El árbitro o la persona autorizada por el El árbitro inspeccionará al jugador y deberá ser de su mismo sexo. Si un jugador se niega a cumplir con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de conformidad con el Artículo 12.9.

*Las regulaciones sobre dispositivos electrónicos son ahora muy estrictas. No se permite el uso de teléfonos móviles en el recinto de juego, y da igual si están encendidos o apagados. Si un jugador encuentra un teléfono móvil (incluso apagado), su partida se pierde inmediatamente y el oponente gana. El resultado será 1-0 o 0-1. No importa si, al encontrar el teléfono móvil, el oponente no puede dar jaque mate al jugador infractor mediante ninguna serie de movimientos legales: gana la partida. El oponente puede haber hecho trampa antes.*

*Es diferente si la partida aún no ha comenzado. Supongamos la siguiente situación: No hay tolerancia cero. El jugador A está en la sala de juego al comienzo de la ronda. Su oponente, el jugador B, está ausente.*

*Inmediatamente después de que el jugador A haya realizado su primer movimiento, suena su móvil. El árbitro declara perdida la partida para el jugador A. Unos minutos después, pero aún a tiempo, llega el jugador B. El marcador es “-/+”, no es una partida “jugada” y no se puede calificar.*

*Sin embargo, el árbitro o el organizador pueden especificar previamente (en el reglamento del evento) una sanción menos severa por la infracción de este artículo (quizás una multa). También pueden incluir en el reglamento la posibilidad de llevar dicho dispositivo al torneo, siempre que se cumplan ciertas condiciones: que esté completamente apagado y guardado en una bolsa aparte, de modo que no entre en contacto con el jugador y que este no tenga acceso a la bolsa durante el juego sin permiso del árbitro (y que no pueda llevar la bolsa al baño, etc.).*

*A un jugador que llegue después del inicio de una ronda se le debe dar la oportunidad de guardar su dispositivo antes de realizar su primer movimiento, ya sea con el organizador o colocado en una bolsa, si esto está permitido.*

11.3.4 Sólo se permite fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, en la sección del recinto designada por el árbitro.

*Si es posible, esta zona de fumadores deberá estar cerca del área de juego y supervisada por un árbitro o un asistente.*

11.4 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.

*Esto significa que los jugadores que hayan terminado sus partidas podrían tener que abandonar el área de juego. Sin embargo, permítales unos minutos para observar los demás tableros, asegurándose de no molestar a los jugadores que siguen jugando.*

11.5 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera. Esto incluye reclamos irrazonables, ofertas irrazonables de tablas o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

*Aunque las ofertas o reclamaciones de tablas sean razonables, repetirlas con demasiada frecuencia puede molestar al oponente. El árbitro siempre debe intervenir cuando el oponente se vea perturbado o distraído.*

11.6 La infracción de cualquier parte de los Artículos 11.1 a 11.5 dará lugar a sanciones de conformidad con el Artículo 12.9.

11.7 La negativa persistente de un jugador a cumplir las Leyes del Ajedrez se penalizará con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del oponente.

*Es muy difícil dar una pauta general para la aplicación de este Artículo, pero si un árbitro debe amonestar al jugador por tercera o cuarta vez, esto constituye una buena razón para declarar la partida perdida. Es necesario informar al jugador que el Artículo 11.7 se aplicará en la siguiente infracción.*

11.8 Si ambos jugadores son declarados culpables según el Artículo 11.7, el juego se declarará perdido para ambos jugadores.

11.9 Un jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro una explicación sobre puntos particulares de las Leyes del Ajedrez.

*Por ejemplo, los jugadores suelen preguntar si pueden enrocar o capturar al paso en la posición de su tablero. El árbitro no debe responder "sí" ni "no", sino informarles del significado de la Ley correspondiente. También es habitual que un jugador pregunte cómo reclamar tablas (véase el comentario en el artículo 9.2.3.2).*

11.10 A menos que el reglamento de un evento especifique lo contrario, un jugador puede apelar cualquier decisión del árbitro, incluso si el jugador ha firmado la planilla (ver Artículo 8.7).

*Es necesario informar al jugador de su derecho a apelar si no está de acuerdo con la decisión del árbitro. Si la apelación no se resuelve de inmediato, el juego continúa según lo decidido por el árbitro. Si el jugador se niega a continuar, se pone en marcha su reloj y, en su momento, perderá por tiempo.*

*Siempre debe existir una fecha límite para la presentación de una apelación.*

*Los detalles de las apelaciones El procedimiento debe ser parte del reglamento del evento.*

11.11 Ambos jugadores deben asistir al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de el juego, incluidas las reclamaciones de empate.

11.12 La comprobación de una reclamación de "tres veces ocurrencia de la posición" o de "50 movimientos" es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.

*Ambos jugadores deben realizar la reconstrucción, bajo la supervisión del árbitro. La reconstrucción debe detenerse cuando se considere que se ha producido la primera ocurrencia y luego la segunda. Esto permite que tanto los jugadores como el árbitro confirmen cada ocurrencia. Si un jugador se niega a participar, se aplica el Artículo 12.9.*

## Artículo 12: El papel del árbitro (véase el prefacio)

12.1 El árbitro deberá garantizar que se respeten las Leyes del Ajedrez.

*El árbitro debe estar presente y controlar los juegos.*

*Si el árbitro observa alguna infracción, deberá intervenir. No deberá esperar la reclamación de un jugador.*

*Ejemplo: Un jugador toca una pieza y realiza un movimiento con otra. El árbitro exigirá al jugador que juegue la pieza tocada, si es legal.*

12.2 El árbitro deberá:

12.2.1 garantizar el juego limpio,

12.2.2 actuar en el mejor interés de la competencia,

12.2.3 garantizar que se mantenga un buen ambiente de juego,

12.2.4 garantizar que los jugadores no sean molestados,

12.2.5 supervisar el desarrollo de la competición,

12.2.6 tomar medidas especiales en beneficio de los jugadores discapacitados y de aquellos que necesitan atención médica,

12.2.7 seguir las reglas o pautas de juego limpio

*El árbitro debe tener cuidado de evitar cualquier tipo de trampa por parte de los jugadores.*

12.3 El árbitro deberá observar las partidas, especialmente cuando los jugadores tengan un número insuficiente de jugadores.

tiempo, hacer cumplir las decisiones que ha tomado e imponer sanciones a los jugadores cuando sea apropiado.

12.4 El árbitro podrá designar asistentes para observar las partidas, por ejemplo cuando varios jugadores tengan poco tiempo.

12.5 El árbitro podrá conceder a uno o ambos jugadores tiempo adicional en caso de perturbación externa del juego.

12.6 El árbitro no debe intervenir en una partida, salvo en los casos descritos en las Leyes del Ajedrez. No indicará el número de movimientos completados, salvo en aplicación del Artículo 8.5 cuando haya caído al menos una bandera. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador que su oponente ha completado un movimiento o que el jugador no ha pulsado el reloj.

12.7 Si alguien observa una irregularidad, solo podrá informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no deben hablar sobre la misma ni interferir en ella. Los espectadores no pueden interferir en la partida. El árbitro podrá expulsar a los infractores del recinto.

*Si un espectador ve caer una bandera o cualquier otra infracción, debe informar al árbitro. No debe anunciarlo.*

12.8 A menos que lo autorice el árbitro, está prohibido que cualquier persona utilice un teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en el lugar de juego o en cualquier área contigua designada por el árbitro.

*En general, a nadie se le permite usar su móvil en el campo de juego, salón o zona contigua durante los juegos.*

12.9 Opciones disponibles para el árbitro en materia de penalizaciones:

12.9.1 advertencia,

12.9.2 aumentar el tiempo restante del oponente,

12.9.3 reducir el tiempo restante del jugador infractor,

12.9.4 aumentar los puntos obtenidos en el juego por el oponente hasta el máximo disponible para ese juego,

12.9.5 reducir los puntos obtenidos en el juego por la persona infractora,

12.9.6 declarar perdido el juego al jugador infractor (el árbitro también decidirá el puntaje del oponente),

12.9.7 una multa anunciada de antemano,

12.9.8 exclusión de una o más rondas,

12.9.9 expulsión de la competición.

*Estos castigos tienen un nivel aproximado de severidad. Por ejemplo, el Artículo 12.9.8 puede aplicarse a un jugador que llegue bajo los efectos del alcohol pero no cause problemas. El Artículo 12.9.9 puede requerir el acuerdo con el organizador del evento.*



## APÉNDICES

### Apéndice A. Ajedrez rápido

- A.1 Una partida de ajedrez rápido es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos para cada jugador; o bien el tiempo asignado más 60 veces cualquier incremento es de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos para cada jugador.

*Ejemplo 1* Según el Reglamento de Torneo de un evento, el tiempo de juego es de 30 minutos para toda la partida y un incremento de 30 segundos por cada movimiento. Es decir: para 60 movimientos, obtendríamos  $30 \text{ minutos} + (30'' \times 60) = 30 \text{ minutos} + 30 \text{ minutos} = 60 \text{ minutos}$ . En ese caso, dicha partida se considera ajedrez estándar. Según el Artículo A1, "Ajedrez Rápido" es una partida en la que todos los movimientos deben completarse en más de 10 minutos y menos de 60 minutos por jugador.

*Ejemplo 2* Según el Reglamento de Torneo de un evento, el control de tiempo es de 10 minutos para toda la partida y un incremento de 5 segundos por cada movimiento. Es decir: para 60 movimientos, obtendríamos  $10' + (5'' \times 60) = 10' + 5' = 15'$ . Por lo tanto, según el Artículo A.1, dicha partida se considera Ajedrez Rápido.

*Al realizar estos cálculos, los juegos que utilizan retrasos se tratan de la misma manera..*

- A.2 Los jugadores no necesitan registrar las jugadas, pero no pierden su derecho a reclamar, normalmente basado en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, solicitar al árbitro que le proporcione una planilla para anotar las jugadas.

*Los jugadores pueden registrar las jugadas, pero pueden dejar de registrarlas cuando lo deseen. Pueden reclamar tablas sin el respaldo de una planilla cuando juegan en tableros electrónicos. El árbitro también tiene derecho a aceptar o rechazar una reclamación sin el respaldo de una planilla, basándose en sus observaciones.*

- A.3 ElLas penalizaciones mencionadas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Juego Competitivas serán de un minuto en lugar de dos minutos.

- A.4 Las Reglas de Juego Competitivas se aplicarán si:

A4.1 Un árbitro supervisa como máximo tres juegos y

A4.2 Cada partida es registrada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos

A.4.3 El jugador podrá, en cualquier momento, cuando le toque jugar, solicitar al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto podrá solicitarse un máximo de cinco veces por partida. Cualquier solicitud adicional se considerará una distracción del oponente.

*Si un jugador pide al árbitro que le muestre la hoja de puntuación, el reloj no debe detenerse.*

*Si se aplican las Reglas de Competición, estas deben aplicarse a todas las rondas. No pueden introducirse, por ejemplo, solo para la final.*

A.5 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

A.5.1 Desde la posición inicial, una vez completados 10 movimientos por cada jugador,

A.5.1.1 No se podrá realizar ningún cambio en la configuración del reloj, a menos que ello afecte negativamente al cronograma del evento.

A.5.1.2 No se podrá realizar ninguna reclamación por una configuración u orientación incorrecta del Tablero de ajedrez. En caso de colocación incorrecta del rey, no se permite el enroque. En caso de colocación incorrecta de la torre, no se permite el enroque con esta torre.

A.5.2 Si el árbitro observa una acción tomada según el Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4. Actuará conforme al Artículo 7.5.5, siempre que el oponente no haya realizado su siguiente movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tendrá derecho a reclamar, siempre que no haya realizado su siguiente movimiento. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, la jugada ilegal se mantendrá y la partida continuará. Una vez que el oponente haya realizado su siguiente movimiento, una jugada ilegal no podrá corregirse a menos que los jugadores lo acuerden sin la intervención del árbitro.

*Esto significa que el jugador no pierde la partida con la primera jugada ilegal, sino solo con la segunda, como en el ajedrez estándar. La penalización consiste en añadir un minuto al oponente, en lugar de dos.*

A.5.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante puede detener el reloj de ajedrez y notificar al árbitro. Sin embargo, la partida se considera tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna de las posibles secuencias de movimientos legales.

*Si ambos relojes indican 0.00, los jugadores no podrán presentar ninguna reclamación por victoria por tiempo, pero el árbitro decidirá el resultado del juego por el banderique que se muestra en uno de los relojes. El jugador cuyo reloj muestre esta indicación pierde la partida.*

A.5.4 Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o que un peón se encuentra en la fila más alejada de su posición inicial, deberá esperar hasta que se complete el siguiente movimiento. Si aún persiste una posición ilegal en el tablero, declarará tablas.

*El árbitro llega a un tablero donde ambos reyes están en jaque. Si la situación persiste después de la siguiente jugada, el árbitro declarará tablas. Si con esa jugada se libera a su propio rey del jaque, pero el oponente sigue en jaque, la partida continúa, pues ya no es una posición ilegal. Si el segundo jugador permanece en jaque después de completar su siguiente jugada, el árbitro deberá declarar una jugada ilegal de ese jugador.*

A.5.5 El árbitro también deberá declarar la caída de la bandera, si la observa.

A.6 El reglamento de un evento especificará si el Artículo A.4 o el Artículo A.5 se aplicará para todo el evento.

## Apéndice B. Blitz

- B.1** Un juego 'blitz' es aquel en el que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos para cada jugador; o el tiempo asignado más 60 veces cualquier incremento es 10 minutos o menos para cada jugador.

*De acuerdo con el Reglamento del Torneo de un evento, el control de tiempo es de 5 minutos para todo el juego y 5 segundos de incremento para cada movimiento.*

*Es decir: para 60 movimientos obtendríamos  $5' + (5' \times 60) = 5' + 5' = 10'$ .*

*Según el Art. B.1, tenemos una partida Blitz.*

- B.2** Las Reglas del Concurso se aplicarán si:

- B.2.1** Un árbitro supervisa un juego y
- B.2.2** Cada partida será grabada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.
- B.2.3** El jugador podrá, en cualquier momento, cuando le toque jugar, solicitar al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto podrá solicitarse un máximo de cinco veces por partida. Cualquier solicitud adicional se considerará una distracción del oponente.

*Si se aplican las Reglas de Competición, estas deben aplicarse a todas las rondas. No pueden implementarse, por ejemplo, solo para la final.*

*Tanto en ajedrez Blitz como en ajedrez rápido, si el jugador pide al árbitro ver la planilla, el reloj no debe detenerse.*

- B.3** De lo contrario, el juego se regirá por las Reglas del ajedrez rápido tal como se estipula en los Artículos A.2, A.3 y A.5.
- B.4** El reglamento de un evento especificará si el Artículo B.2 o el Artículo B.3 se aplicará para todo el evento.

## Apéndice C. Notación algebraica

La FIDE reconoce para sus torneos y torneos un único sistema de notación, el Sistema Algebraico, y recomienda el uso de esta notación uniforme también para la literatura y las publicaciones periódicas de ajedrez. Las planillas que utilicen un sistema de notación distinto al algebraico no podrán utilizarse como prueba en los casos en que normalmente se utilice la planilla de un jugador para tal fin. Si un árbitro observa que un jugador utiliza un sistema de notación distinto al algebraico, deberá advertirle de este requisito.

### Descripción del sistema algebraico

- C.1 En esta descripción, "pieza" significa una pieza que no es un peón.
- C.2 Cada pieza se identifica mediante una abreviatura. En inglés, es la primera letra mayúscula de su nombre. Ejemplo: K = rey, Q = reina, R = torre, B = alfil, N = caballo. (Para evitar ambigüedades, se usa N para caballo).
- C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador puede usar el nombre común en su país. Ejemplos: F = fou (alfil en francés), L = loper (alfil en neerlandés). En publicaciones impresas, se recomienda el uso de figuritas.
- C.4 Los peones no se indican por su primera letra, sino que se reconocen por la ausencia de dicha letra. Ejemplos: las jugadas se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5.
- C.5 Los ocho archivos (de izquierda a derecha para las blancas y de derecha a izquierda para las negras) están indicados por las letras pequeñas a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.
- C.6 Las ocho filas (de abajo a arriba para las blancas y de arriba a abajo para las negras) están numeradas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Por lo tanto, en la posición inicial, las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda fila; los negros, en la octava y séptima.
- C.7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada uno de los sesenta y cuatro cuadrados está invariablemente indicado por una combinación única de una letra y un número.

|    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|
| a8 | b8 | c8 | d8 | e8 | f8 | g8 | h8 |
| a7 | b7 | c7 | d7 | e7 | f7 | g7 | h7 |
| a6 | b6 | c6 | d6 | e6 | f6 | g6 | h6 |
| a5 | b5 | c5 | d5 | e5 | f5 | g5 | h5 |
| a4 | b4 | c4 | d4 | e4 | f4 | g4 | h4 |
| a3 | b3 | c3 | d3 | e3 | f3 | g3 | h3 |
| a2 | b2 | c2 | d2 | e2 | f2 | g2 | h2 |
| a1 | b1 | c1 | d1 | e1 | f1 | g1 | h1 |

C.8 Cada movimiento de una pieza se indica mediante la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No es necesario un guion entre el nombre y la casilla. Ejemplos: Ae5, Cf3, Td1.

En el caso de los peones, solo se indica la casilla de llegada. Ejemplos: e5, d4, a5.

Se acepta una forma más larga que incluya la casilla de partida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

C.9 Cuando una pieza efectúe una captura, se podrá insertar una x entre: C.9.1 la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y

C.9.2 La casilla de llegada. Ejemplos: Axe5, Cxf3, Txd1; véase también C.10.

C.9.3 Cuando un peón realiza una captura, se debe indicar la columna de salida, Luego se puede insertar una x y luego la casilla de llegada. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En caso de una captura al paso, se puede añadir "ep" a la notación. Ejemplo: exd6 ep

C.10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica de la siguiente manera:

C.10.1 Si ambas piezas están en el mismo rango por:

C.10.1.1 la abreviatura del nombre de la pieza,

C.10.1.2 el expediente de salida, y

C.10.1.3 el cuadrado de llegada.

C.10.2 Si ambas piezas están en el mismo archivo por:

C.10.2.1 la abreviatura del nombre de la pieza,

C.10.2.2 el rango de la casilla de partida, y

C.10.2.3 el cuadrado de llegada.

C.10.3 Si las piezas están en diferentes filas y columnas, se prefiere el método 1. Ejemplos:

C.10.3.1 Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos se mueve a la casilla f3: Cgf3 o Cef3, según sea el caso.

C.10.3.2 Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos se mueve a la casilla f3: ya sea C5f3 o C1f3, según sea el caso.

C.10.3.3 Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos se mueve a la casilla f3: ya sea Chf3 o Cdf3, según sea el caso.

C.10.3.4 Si la captura tiene lugar en la casilla f3, la notación de los ejemplos anteriores sigue siendo aplicable, pero se puede insertar una x: 1) Cgxf3 o Cexf3, 2) C5xf3 o C1xf3, 3) Chxf3 o Cdxf3, según sea el caso.

C.11 En caso de coronación de un peón, se indica el movimiento real, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Ejemplos: d8D, exf8N, b1B, g1R.

C.12 La oferta de empate se marcará como (=).

## C.13 Abreviaturas

C.13.1 0-0= enroque con torre h1 o torre h8 (enroque del flanco de rey)

C.13.2 0-0-0= enroque con torre a1 o torre a8 (enroque en el flanco de dama)

C.13.3 x = captura

C.13.4 + = comprobar

C.13.5 ++ o # = jaque mate

C.13.6 ep = captura 'al paso'

Los artículos C.13.3 - C.13.6 son opcionales.

### Juego de muestra:

1.e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 epCxd6 7. Ag5 Cc6

8.De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

**O:**1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5 Cc6

8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1 (=)

**O:**1. e2e4 e7e5 2. Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5

6. e5xd6 ep Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0

10. 0-0-0Tf8e8 11. Rb1 (=)

## Apéndice D. Reglas para jugar con jugadores ciegos y con discapacidad visual

D.1 El organizador, tras consultar al árbitro, podrá adaptar las siguientes reglas a las circunstancias locales. En ajedrez competitivo entre jugadores videntes y ciegos, cualquiera de los dos jugadores podrá exigir el uso de dos tableros: el jugador vidente, uno normal, y el jugador con discapacidad visual, uno especialmente construido. Este tablero deberá cumplir los siguientes requisitos:

D.1.1 medir al menos 20 cm por 20 cm, tener los

D.1.2 cuadrados negros ligeramente elevados,

D.1.3 tener una abertura de seguridad en cada cuadrado,

D.1.4 Los requisitos para las piezas son:

D.1.4.1 Todos están provistos de una clavija que encaja en la abertura de fijación del tablero,

D.1.4.2 Todos son de diseño Staunton, y las piezas negras están especialmente marcadas.

D.2 El juego se regirá por las siguientes normas:

D.2.1 Las jugadas se anunciarán con claridad, serán repetidas por el oponente y ejecutadas en su tablero. Al coronar un peón, el jugador debe anunciar la pieza elegida. Para que el anuncio sea lo más claro posible, se sugiere usar los siguientes nombres en lugar de las letras correspondientes:

A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva F - Felix G - Gustav H - Héctor

A menos que el árbitro decida lo contrario, a los rangos del Blanco al Negro se les asignarán los números alemanes.

1 – uno                  2 – dos                  3 – tres                  4 – vier

5 – fuenf                  6 segundos                  7 – Sieben                  8 – acht

El enroque se anuncia "Lange Rochade" (en alemán, enroque largo) y "Kurze Rochade" (en alemán, enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: Koenig, Dame, Turm, Laeufer, Springer, Bauer.

D.2.2 En el tablero de un jugador con discapacidad visual, una pieza se considerará "tocada" cuando haya sido sacada de la abertura de seguridad.

D.2.3 Se considerará que un movimiento se ha realizado cuando:

D.2.3.1 en caso de captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador a quien le toca mover,

D.2.3.2 Se ha colocado una pieza en una abertura de seguridad diferente y

D.2.3.3 se ha anunciado el movimiento.

D.2.4 Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del oponente.

D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3, para el jugador vidente son válidas las reglas normales.

D.2.6 Reloj de ajedrez para jugadores con discapacidad visual:

- D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente diseñado para personas con discapacidad visual. Este deberá poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador con discapacidad visual.
- D.6.2.2 Alternativamente se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:
- 1) una esfera equipada con agujas reforzadas, con cada cinco minutos marcados por un punto en relieve y cada 15 minutos por dos puntos en relieve, y
  - 2) una bandera que se pueda sentir fácilmente; se debe tener cuidado de que la bandera esté dispuesta de manera que permita al jugador sentir la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de la hora completa.
- D.2.7 El jugador con discapacidad visual deberá llevar la cuenta del juego en Braille o a mano, o registrar los movimientos en un dispositivo de grabación.
- D.2.8 Un desliz lingüístico en el anuncio de un movimiento debe corregirse inmediatamente y antes de que se ponga en marcha el reloj del oponente.
- D.2.9 Si durante una partida surgen posiciones diferentes en los dos tableros, deben corregirse con la ayuda del árbitro y consultando las puntuaciones de ambos jugadores. Si las puntuaciones de ambas partidas coinciden, el jugador que anotó la jugada correcta pero realizó la incorrecta deberá ajustar su posición para que coincida con la jugada en las puntuaciones. Si se detectan diferencias en las puntuaciones, se revisarán las jugadas hasta que coincidan, y el árbitro reajustará los relojes en consecuencia.
- D.2.10 El jugador con discapacidad visual tendrá derecho a hacer uso de un asistente que tendrá cualquiera o todas las siguientes funciones:
- D.2.10.1 realizar el movimiento de cualquier jugador en el tablero del oponente,
  - D.2.10.2 anunciar los movimientos de ambos jugadores,
  - D.2.10.3 mantener la puntuación del juego del jugador con discapacidad visual y comenzar el reloj de su oponente
  - D.2.10.4 informar al jugador con discapacidad visual, sólo a petición suya, de la número de movimientos completados y el tiempo utilizado por ambos jugadores,
  - D.2.10.5 reclamar la partida en los casos en que se haya excedido el tiempo límite y informar al árbitro cuando el jugador vidente ha tocado una de sus piezas,
  - D.2.10.6 realizar las formalidades necesarias en los casos en que el juego sea suspendido.
- D.2.11 Si el jugador con discapacidad visual no cuenta con un asistente, el jugador vidente podrá contar con uno que realice las funciones mencionadas en los puntos D.2.10.1 y D.2.10.2. Se deberá contar con un asistente si un jugador con discapacidad visual juega con un jugador con discapacidad auditiva.



## **Pautas**

### **Introducción**

Las siguientes Directrices tienen como objetivo ayudar a organizar eventos donde sean necesarias. Si bien no forman parte de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, se recomienda encarecidamente su aplicación en todos los eventos cuando corresponda.

### **Directrices I. Juegos aplazados**

#### **I.1 Procedimiento de aplazamiento:**

- I.1.1 Si una partida no ha finalizado al término del tiempo establecido, el árbitro requerirá al jugador que tenga el turno que lo selle. El jugador deberá anotar su movimiento de forma inequívoca en una planilla, colocar su planilla y la de su oponente en un sobre, sellar el sobre y solo entonces pausar el reloj. Hasta que no haya pausado el reloj, el jugador se reserva el derecho a cambiar su movimiento sellado. Si, tras la orden del árbitro de sellar su movimiento, el jugador realiza un movimiento en el tablero, deberá anotarlo en su planilla como su movimiento sellado.
- I.1.2 Se considerará que un jugador que tiene el turno y suspende el juego antes del final de la sesión ha sellado el tiempo nominal para el final de la sesión, y su tiempo restante se registrará así.

#### **I.2. En el sobre se indicará lo siguiente:**

- I.2.1 los nombres de los jugadores,
- I.2.2 la posición inmediatamente anterior al movimiento sellado,
- I.2.3 el tiempo utilizado por cada jugador,
- I.2.4 el nombre del jugador que ha sellado el movimiento,
- I.2.5 el número del movimiento sellado,
- I.2.6 la oferta de un empate, si la propuesta es actual,
- I.2.7 la fecha, hora y lugar de reanudación del juego.

#### **I.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información contenida en el sobre y es responsable para su custodia.**

#### **I.4 Si un jugador propone tablas después de que su oponente haya sellado su movimiento, la oferta es válido hasta que el oponente lo haya aceptado o rechazado según el Artículo 9.1.**

#### **I.5 Antes de reanudar el juego, se deberá registrar la posición inmediatamente anterior al movimiento sellado. se colocarán en el tablero de ajedrez y se indicarán en los relojes los tiempos utilizados por cada jugador cuando se suspendió la partida.**

#### **I.6 Si antes de la reanudación se acuerda que el juego está empatado, o si uno de los jugadores notifica al árbitro que dimite, el juego queda concluido.**

#### **I.7 El sobre se abrirá únicamente cuando el jugador que debe responder a la jugada sellada esté presente.**

- I.8 Excepto en los casos mencionados en los artículos 5, 5.2.2, 6.9 y 9.6, la partida se pierde por un jugador cuya grabación de su movimiento sellado:
- I.8.1 es ambiguo, o
  - I.8.2 se registra de tal manera que es imposible establecer su verdadero significado, o
  - I.8.3 es ilegal
- I.9 Si, a la hora de reanudación acordada:
- I.9.1 El jugador que debe responder al movimiento sellado está presente, se abre el sobre, se realiza el movimiento sellado en el tablero y se pone en marcha su reloj.
  - I.9.2 Si el jugador que debe responder al movimiento sellado no está presente, se pondrá en marcha su reloj; a su llegada, podrá pausar su reloj y llamar al árbitro; entonces se abrirá el sobre y se realizará el movimiento sellado sobre el tablero; entonces se pondrá en marcha su reloj.
  - I.9.3 el jugador que selló la jugada no está presente, su oponente tiene derecho a registrar su respuesta en la planilla, sellar su planilla en un sobre nuevo, pausar su reloj y poner en marcha el reloj del jugador ausente en lugar de hacer su respuesta de la manera normal; si es así, el sobre deberá ser entregado al árbitro para su custodia y abierto a la llegada del jugador ausente.
- I.10 Cualquier jugador que llegue al tablero de ajedrez después del tiempo establecido perderá la partida a menos que El árbitro decide lo contrario. Sin embargo, si la jugada sellada resultó en la conclusión de la partida, dicha decisión se aplicará.
- I.11 Si el reglamento de un evento especifica que el tiempo predeterminado no es cero, se aplicará lo siguiente: aplicar: Si ningún jugador está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder al movimiento sellado perderá todo el tiempo que transcurra hasta su llegada, a menos que las reglas de un evento especifiquen o el árbitro decida lo contrario.
- I.12 Reanudar un juego aplazado:
- I.12.1 Si falta el sobre con la jugada sellada, la partida continuará desde la posición aplazada, con los tiempos registrados en el momento del aplazamiento. Si no se puede restablecer el tiempo empleado por cada jugador, el árbitro pondrá en hora los relojes. El jugador que selló la jugada realizará la jugada que declara haber sellado sobre el tablero.
  - I.12.2 Si no fuere posible restablecer la posición, se anulará la partida y se jugará una nueva.
- I.13 Si, al reanudarse el juego, cualquiera de los jugadores señala antes de realizar su primer movimiento Si el tiempo empleado se ha indicado incorrectamente en alguno de los relojes, el error deberá corregirse. Si no se establece el error, la partida continuará sin corrección a menos que el árbitro decida lo contrario.
- I.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el cronómetro del árbitro. La hora de inicio se anunciará con antelación.

## Directrices II. Reglas de Ajedrez 960

**II.1** Antes de una partida de Ajedrez 960, se establece aleatoriamente una posición inicial, sujeta a ciertas reglas. Después, la partida se juega de la misma manera que en el ajedrez tradicional. En particular, las piezas y los peones realizan sus movimientos habituales, y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey rival.

### II.2 Requisitos de la posición inicial

La posición inicial en Ajedrez 960 debe cumplir ciertas reglas. Los peones blancos se colocan en la segunda fila como en el ajedrez tradicional. El resto de las piezas blancas se colocan aleatoriamente en la primera fila, con las siguientes restricciones:

II.2.1 El rey se coloca en algún lugar entre las dos torres, y

II.2.2 Los alfiles se colocan en casillas de colores opuestos, y

II.2.3 Las piezas negras se colocan frente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes del partido mediante un programa informático, o usando dados, monedas, cartas, etc.

### II.3 Reglas del enroque en ajedrez 960

II.3.1 Ajedrez 960 permite a cada jugador enrocar una vez por partida, lo que puede implicar un movimiento tanto del rey como de la torre en una sola jugada. Sin embargo, se requieren algunas interpretaciones de las reglas del ajedrez para el enroque, ya que estas presuponen posiciones iniciales de la torre y el rey que a menudo no son aplicables en Ajedrez 960.

II.3.2 Cómo enrocar. En Ajedrez 960, dependiendo de la posición previa al enroque del rey y la torre, la maniobra de enroque se realiza mediante uno de estos cuatro métodos:

II.3.2.1 enroque de doble movimiento: haciendo un movimiento con el rey y un movimiento con la torre, o

II.3.2.2 enroque por transposición: transponiendo la posición del rey y la torre, o

II.3.2.3 Enroque con solo movimiento del rey: haciendo solo un movimiento con el rey, o

II.3.2.4 Enroque con solo movimiento de torre: se realiza solo un movimiento con la torre.

II.3.2.5 Recomendaciones:

1. Al enrocar en un tablero físico con un jugador humano, se recomienda mover el rey fuera de la superficie de juego junto a su posición final, luego mover la torre desde su posición inicial a su posición final y luego colocar el rey en su casilla final.

2. Después del enroque, las posiciones finales de la torre y el rey deben ser exactamente las mismas que tendrían en el ajedrez normal.

#### II.3.2.6 **Clarificación:**

Así, tras el enroque por el lado c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque de dama en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa en la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre en la casilla d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras el enroque por el lado g (anotado como 0-0 y conocido como enroque de rey en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa en la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre en la casilla f (f1 para las blancas y f8 para las negras).

#### II.3.2.7 **Notas**

1. Para evitar cualquier malentendido, puede ser útil decir "Estoy a punto de enrocar" antes de enrocar.
2. En algunas posiciones iniciales, el rey o la torre (pero no ambos) no se mueven durante el enroque.
3. En algunas posiciones iniciales, el enroque puede tener lugar ya en el primer movimiento.
4. Todas las casillas entre la casilla inicial y la casilla final del rey (incluida la casilla final) y todas las casillas entre la casilla inicial y la casilla final de la torre (incluida la casilla final) deben estar vacías, excepto el rey y la torre enroque.
5. En algunas posiciones iniciales, algunas casillas pueden permanecer ocupadas durante el enroque, que en el ajedrez tradicional deberían estar vacías. Por ejemplo, tras el enroque lateral c (0-0-0), es posible que a, b o e sigan ocupadas, y tras el enroque lateral g (0-0), es posible que e o h sigan ocupadas.

### Directrices III. Partidas sin incremento, incluidas las finalizaciones de partida rápida

III.1 Un 'final de juego rápido' es la fase de un juego en la que todos los movimientos restantes deben completarse en un tiempo finito.

*Ejemplo 1 Según el reglamento del torneo, el tiempo de control es de 2 horas para 30 movimientos y 1 hora para el final de la partida. La última hora se jugará según las reglas de la partida rápida.*

*Ejemplo 2 Según el reglamento del torneo, el tiempo de juego es de 2 horas. Esto significa que el partido se jugará según las reglas de la partida rápida.*

III.2.1 Las siguientes pautas relacionadas con el período final del juego, incluidos los finales de juego rápido, solo se podrán utilizar en un evento si su uso se ha anunciado de antemano.

III.2.2 Estas directrices se aplicarán únicamente a las partidas de ajedrez estándar y de ajedrez rápido sin incremento y no a las partidas blitz.

III.3.1 Si ambas banderas han caído y es imposible establecer cuál cayó primero, entonces:

III.3.1.1 El juego continuará si esto ocurre en cualquier período del juego excepto en el último período.

III.3.1.2 El juego es tablas si esto ocurre en el período de un juego en el que deben completarse todos los movimientos restantes.

III.4 Si al jugador que le toca mover le quedan menos de dos minutos en su reloj, podrá solicitar un incremento de cinco segundos para ambos jugadores. Esto constituye una oferta de tablas. Si la oferta se rechaza y el árbitro accede a la solicitud, se pondrán en hora los relojes con la prórroga; se concederán dos minutos adicionales al oponente y la partida continuará.

III.5 Si el Artículo III.4 no aplica y al jugador que le toca mover le quedan menos de dos minutos en su reloj, podrá reclamar tablas antes de que caiga su bandera (véase también el Artículo 6.12.2). Deberá convocar al árbitro y podrá detener el reloj. Podrá reclamar basándose en que su oponente no puede ganar por los medios normales o que no ha hecho ningún esfuerzo por ganar por los medios normales:

III.5.1 Si el árbitro coincide en que el oponente no puede ganar por los medios normales, o que no ha hecho ningún esfuerzo para ganar la partida por los medios normales, declarará tablas. En caso contrario, pospondrá su decisión o rechazará la reclamación.

III.5.2 Si el árbitro pospone su decisión, se podrán conceder al oponente dos minutos adicionales y la partida continuará, si es posible, en presencia de un árbitro. El árbitro anunciará el resultado final más tarde en la partida o tan pronto como sea posible después de que la bandera de cualquiera de los jugadores haya caído. Declarará tablas si coincide en que el oponente del jugador cuya bandera ha caído no puede ganar por los medios normales, o que no realizó suficientes intentos para ganar por los medios normales.

*Esto significa que el árbitro puede tomar la decisión de declarar un juego como empate, incluso después de que se haya producido la caída de la bandera.*

*Un control de tiempo con incrementos es una forma mucho mejor de concluir un juego.*

III.5.3 Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se concederán al oponente dos minutos adicionales.

III.6 Cuando la competición no esté supervisada por un árbitro se aplicará lo siguiente:

III.6.1 Un jugador podrá reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto da por concluida la partida. Podrá reclamar tablas basándose en:

III.6.1.1 que su oponente no puede ganar por medios normales, y/o

III.6.1.2 que su oponente no ha hecho ningún esfuerzo para ganar por medios normales. En III.6.1.1 El jugador debe anotar la posición final y su oponente debe verificarla. En III.6.1.2, el jugador debe anotar la posición final y presentar una planilla actualizada. El oponente deberá verificar tanto la planilla como la posición final.

III.6.2 La reclamación se remitirá al árbitro designado.

### Glosario de términos de las leyes del ajedrez

El número después del término se refiere al primer **referencia** Aparece en las Leyes.

- **aplazamiento: 8.1.** En lugar de jugar el juego en una sesión, se detiene temporalmente y luego se continúa en otro momento.
- **notación algebraica: 8.1.** Registrando los movimientos usando ah y 1-8 en el tablero de 8x8.
- **analizar: 11.3.** Donde uno o más jugadores realizan movimientos en un tablero para intentar determinar cuál es la mejor continuación.
- **apelación: 11.10** Normalmente, un jugador tiene derecho a apelar una decisión del árbitro o del organizador.
- **árbitro: Prefacio.** La(s) persona(s) responsable(s) de garantizar que se cumplan las reglas de una competición.
- **discreción del árbitro: N/A.** Hay aproximadamente 39 instancias en las Leyes en las que el árbitro debe usar su criterio.
- **asistente: 8.1.** Una persona que pueda ayudar al buen funcionamiento de la competición en varias maneras.
- **ataque: 3.1.** Se dice que una pieza ataca a una pieza del oponente si la pieza del jugador puede hacer un captura en ese cuadrado.
- **negro: 2.1.1.** Hay 16 piezas oscuras y 32 casillas llamadas negras. O 2. En mayúscula, también se refiere al jugador de las piezas negras.
- **bombardeo: B.** Un juego en el que el tiempo de pensamiento de cada jugador es de 10 minutos o menos.
- **tablero: 2.4.** Abreviatura de tablero de ajedrez.
- **Modo Bronstein: 6.3.2.** Ver modo de retardo
- **captura: 3.1.** Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente, esta se retira del tablero. Véase también 3.7.4.1 y 3.4.7.2. En la notación x.
- **enroque: 3.8.2.** Movimiento del rey hacia una torre. Véase el artículo. En la notación 0-0 enroque del flanco de rey, 0-0-0 enroque del flanco de dama.
- **Teléfono móvil:** Ver teléfono móvil.
- **comprobar: 3.9.** Cuando un rey es atacado por una o más piezas del oponente. o En notación +.
- **jaque mate: 1.2.** Donde el rey es atacado y no puede detener la amenaza. o En notación ++ o #.
- **tablero de ajedrez: 1.1.** La cuadrícula de 8x8 como en 2.1.
- **reloj de ajedrez: 6.1.** Un reloj con dos pantallas horarias conectadas entre sí.
- **juego de ajedrez: N/A** Las 32 piezas del tablero de ajedrez.
- **Ajedrez960: II** Una variante del ajedrez en la que las piezas de la última fila se colocan en una de las 960 posiciones posibles distinguibles.
- **reclamación: 6.8.** El jugador podrá presentar una reclamación al árbitro en diversas circunstancias.

- **reloj: 6.1.** Una de las dos pantallas de tiempo.
- **movimiento completado:** Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego ha presionado su 6.2.1. reloj.
- **área contigua: 12.8.** Un área que toca pero que no forma parte del lugar de juego. Para Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.
- **modo acumulativo (Fischer):** Donde un jugador recibe una cantidad de tiempo extra (a menudo 30 segundos) antes de cada movimiento.
- **posición muerta: 5.2.2.** Donde ningún jugador puede dar mate al rey del oponente con ninguna serie de movimientos legales.
- **tiempo predeterminado: 6.7.** El tiempo especificado en el que un jugador puede llegar tarde sin ser penalizado.
- **modo de retardo (Bronstein): 6.3.2. o**
  - Ambos jugadores reciben un tiempo asignado para pensar. Cada jugador también recibe un tiempo extra fijo con cada movimiento.
  - El conteo regresivo del tiempo principal de reflexión solo comienza después de que haya expirado el tiempo extra fijado.
  - Siempre que el jugador presione su reloj antes de que expire el tiempo extra fijado, el tiempo de reflexión principal no cambia, independientemente de la proporción del tiempo extra fijado utilizado.
- **Tablero de demostración: 6.12.1.** Una visualización de la posición en el tablero donde las piezas se mueven con la mano.
- **diagonal: 2.4.** Una línea recta de cuadrados del mismo color, que va desde un borde del tablero hasta un borde adyacente.
- **discapacidad: 6.2.6.** Una condición, como una discapacidad física o mental, que resulta en la pérdida parcial o total de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.
- **desplazados: 7.4.1.** Colocar o retirar piezas de su lugar habitual. Por ejemplo, un peón de a2 a a4.5; una torre a medio camino entre d1 y e1; una pieza tumbada; una pieza tirada al suelo.
- **empate: 5.2.** Donde el juego concluye sin que ninguno de los dos bandos gane.
- **oferta de empate: 9.1.2.** Cuando un jugador puede ofrecer tablas al oponente, esto se indica en la planilla con el símbolo (=).
- **cigarrillo electrónico:** Dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza y se inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco.
- **de paso: 3.7.4.1.** Consulte ese artículo para obtener una explicación. En notación ep
- **Intercambio: 3.7.5.3.** 1. 3.7.5.3 Cuando un peón es promovido.
  - Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya y dicha pieza es recapturada.
  - Donde un jugador ha perdido una torre y el otro ha perdido un alfil o un caballo.



- **explicación: 11.9.** Un jugador tiene derecho a que se le explique una regla.
- **juego limpio: 12.2.1.** A veces hay que preguntarse si se ha hecho justicia cuando se habla de...  
El árbitro considera que las leyes son inadecuadas.
- **archivo: 2.4.** Una columna vertical de ocho casillas en el tablero de ajedrez.
- **Modo Fischer:** Ver modo acumulativo
- **bandera: 6.1.** El dispositivo que muestra cuando un período de tiempo ha expirado.
- **caída de bandera: 6.1.** Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.
- **pérdida: 4.8.1.** Perder el derecho a reclamar o mover. O 2. Perder un juego debido a una infracción de las Leyes.
- **handicap:** Ver discapacidad
- **Me ajusto:** Mira mi adobe
- **ilegal: 3.10.2.** Una posición o movimiento que es imposible debido a las leyes del ajedrez.
- **discapacidad:** Ver discapacidad
- **incremento: 6.1** Tiempo añadido (de 2 a 60 segundos) desde el inicio antes de cada movimiento para el jugador. Puede ser en modo de retardo o acumulativo.
- **intervenir: 12.7.** Involucrarse en algo que está sucediendo con el fin de afectar la resultado.
- **Me encantó: 4.2.** tengo Dar aviso de que el jugador desea ajustar una pieza, pero no necesariamente intención de moverlo.
- **flanco de rey: 3.8.1.** La mitad vertical del tablero en la que se encuentra el rey al comienzo de la partida. juego.
- **movimiento legal: 3.10.1.** Consulte el artículo para obtener una explicación.
- **hecho: 1.1.** Se dice que un movimiento se ha "realizado" cuando la pieza se ha movido a su nueva casilla, la mano ha abandonado la pieza y la pieza capturada, si la hay, ha sido retirada del tablero.
- **compañero:** Abreviatura de jaque mate
- **pieza menor:** alfil o caballo
- **teléfono móvil: 11.3.2.** Teléfono móvil
- **Monitor: 6.12.1.** Una visualización electrónica de la posición en el tablero.
- **movimiento: 1.1.** 1. 40 movimientos en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos de cada jugador.
  - Tener la jugada se refiere al derecho del jugador a jugar a continuación. La
  - mejor jugada de las blancas se refiere a la única jugada de las blancas.
- **Contador de movimientos: 6.10.2.** Un dispositivo en un reloj de ajedrez que puede usarse para registrar el número de veces que cada jugador ha presionado el reloj.
- **medio normal: G.III.5.** Jugar de manera positiva para intentar ganar; o tener una posición tal que exista una posibilidad realista de ganar el juego además de la simple caída de la bandera.

- **Organizador: 8.3.**La persona responsable del lugar, las fechas, los premios en metálico, las invitaciones, el formato del concurso, etc.
- **por encima del tablero:**Introducción. Las Leyes solo cubren este tipo de ajedrez, no internet, ni correspondencia, etc.
- **sanciones: 12.3.**El árbitro podrá aplicar las sanciones enumeradas en el punto 12.9 en orden ascendente de gravedad.
- **pieza: 2.1.**Una de las 32 figuras del tablero. O dos: una reina, una torre, un alfil o un caballo.
- **Área de juego: 11.2.** El lugar donde se juegan los partidos de una competición.
- **Lugar de juego: 11.2.** El único lugar al que los jugadores tienen acceso durante el juego.
- **puntos: 10.**Normalmente, un jugador anota 1 punto por victoria, ½ punto por empate y 0 por derrota. Una alternativa es 3 puntos por victoria, 1 punto por empate y 0 puntos por derrota.
- **presione (pausar) el reloj: 6.2.1.**El acto de presionar el botón o la palanca de un reloj de ajedrez que detiene el reloj del jugador y pone en marcha el de su oponente.
- **promoción: 3.7.5.3.**Cuando un peón alcanza la octava fila y es reemplazado por una nueva reina, torre, alfil o caballo del mismo color.
- **reina:**Como en reina a peón, es decir, promover un peón a reina.
- **flanco de dama: 3.8.1.**La mitad vertical del tablero en la que se encuentra la reina al comienzo del juego.
- **Final de juego rápido: III.**La última parte de un juego en la que un jugador debe completar un número ilimitado de movimientos en un tiempo finito.
- **rango: 2.4.**Una fila horizontal de ocho casillas en el tablero de ajedrez.
- **ajedrez rápido: A**Un juego en el que el tiempo de reflexión de cada jugador es superior a 10 minutos, pero inferior a 60.
- **repetición: 9.2.1.1.** Un jugador puede reclamar tablas si la misma posición se repite tres veces. Una partida es tablas si la misma posición se repite cinco veces.
- **dimite: 5.1.2.**Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de seguir jugando hasta que le den mate.
- **baños: 11.2.**Baños, también la sala destinada en los Campeonatos del Mundo donde los jugadores pueden relajarse.
- **resultado: 8.7.**Normalmente, el resultado es 1-0, 0-1 o ½-½. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (Artículo 11.8), o uno puede anotar ½ y el otro 0. En partidas no jugadas, los resultados se indican con +/- (las blancas ganan por incomparecencia), -/+ (las negras ganan por incomparecencia), -/- (ambos jugadores pierden por incomparecencia).
- **Reglamento de una prueba: 6.7.1.**En varios puntos de las Reglas existen opciones. El reglamento de un evento debe indicar cuáles se han elegido.
- **movimiento sellado: 1.1.1.**Cuando se aplaza un juego, el jugador sella su siguiente movimiento en un sobre.

- **hoja de puntuación: 8.1.** Una hoja de papel con espacios para escribir las jugadas. También puede ser electrónica. Una
- **pantalla: 6.12.1.** pantalla electrónica que muestra la posición en el tablero.
- **espectadores: 11.4.** Personas que no sean árbitros ni jugadores que vean los partidos. Esto incluye jugadores después de que sus juegos hayan concluido.
- **ajedrez estándar: III.3.2.** Un juego en el que el tiempo de reflexión de cada jugador es de al menos 60 minutos.
- **estancamiento: 5.2.1.** Donde el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.
- **Cuadrado de promoción: 3.7.5.1.** La casilla en la que aterriza un peón cuando alcanza la octava fila.
- **supervisar: 12.2.5.** Inspeccionar o controlar.
- **control de tiempo:**
  - 1. La reglamentación sobre el tiempo asignado al jugador. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos, más 30 segundos acumulados desde el primer movimiento.
  - 2. Se dice que un jugador "ha alcanzado el control de tiempo" si, por ejemplo, ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.
- **período de tiempo: 8.6.** Una parte del juego en la que los jugadores deben completar una serie de movimientos o todos los movimientos en un tiempo determinado.
- **toque mover: 4.3.** Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.
- **verticales: 2.4.** La octava fila suele considerarse la zona más alta del tablero. Por ello, cada columna se denomina «vertical».
- **blanco: 2.2.**
  - 1. Hay 16 piezas de color claro y 32 cuadrados llamados blancos.
  - 2. Cuando se escribe con mayúscula también se refiere al jugador de las piezas blancas.
- **tolerancia cero: 6.7.1.** Cuando un jugador debe llegar al tablero de ajedrez antes del inicio de la partida. sesión.
- **Regla de los 50 movimientos: 9.3.** Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos han sido completados por cada jugador sin movimiento de ningún peón y sin ninguna captura.
- **Regla de los 75 movimientos: 9.6.2.** La partida es tablas si los últimos 75 movimientos han sido completados por cada jugador sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura.

# CAPÍTULO 3: NORMAS CONTRA LAS TRAMPAS (A09)

Aprobado en la primera reunión del Consejo de la FIDE en Abu Dabi en 2022 y el 18 de noviembre de 2024

## DEFINICIONES DE JUEGO LIMPIO DE LA FIDE

### Definiciones<sup>1</sup>

1 Título Normas - FPO/FPE - Reglamento de Procedimiento de la Comisión de Fair Play 2022 (21-24; 37-43)

#### Director de Juego Limpio (CFPO)

El FPO, que es el FPO principal en un evento y toma todas las decisiones finales de Fair Play con respecto a El evento. El CFPO también puede actuar como supervisor de un máximo de un candidato en cualquier evento.

**Evento FPE** La persona que actúa como FPE en cualquier evento.

**Evento FPO** El especialista en Fair Play que actúa como FPO en cualquier evento.

#### Experto en Juego Limpio (FPE)

Especialista en Juego Limpio que se caracteriza por su integridad, atención, confiabilidad y una actitud de trabajo en equipo. Los FPE pueden dirigir torneos de Nivel 2 y Nivel 3 y formar parte de un Equipo de Juego Limpio en eventos de Nivel 1. También pueden actuar como FPO de Eventos en eventos de Nivel 1 bajo la supervisión de un Supervisor de FPL.

#### Oficial de Juego Limpio (FPO)

Un especialista en Fair Play de alto nivel se caracteriza por su máxima integridad, alta atención, total confiabilidad, excelente conocimiento del marco legal de Fair Play y excelentes habilidades organizativas y de comunicación. Los FPO pueden gestionar un evento por su cuenta, diseñando el plan de Fair Play y luego implementándolo en coordinación con los demás miembros del Equipo de Fair Play, si los hubiera. Los FPO de categorías A y B también pueden actuar como supervisores de FPL.

#### Equipo de Juego Limpio (FPT)

Los Equipos de Juego Limpio se encargan de garantizar el Juego Limpio en eventos donde se requieren FPT. Los FPT están compuestos por Especialistas en Juego Limpio, voluntarios, guardias de seguridad y otros, coordinados por el Director de Juego Limpio a cargo del evento. El FPT puede consultar con expertos externos, incluyendo, entre otros, Grandes Maestros, expertos en lenguaje corporal, psicólogos e ingenieros informáticos.

#### Eventos de la FIDE

Eventos de la FIDE - como se enumeran en [Manual de la FIDE](#)- Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3 – Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros.

**Candidato a FPE**

Una persona que no posee el título de FPE pero actúa como FPE en un evento bajo la supervisión remota de un supervisor de FPL.

**Supervisor de FPL**

Categoría A/B de FPO que supervisa a cualquier candidato de FPO/candidato de FPE. La supervisión garantiza que el Candidato sea seguido en cada paso, desarrollando el conocimiento necesario para manejar las tareas cotidianas del Fair Play.

Al supervisar a un candidato de FPE, los deberes del supervisor se limitarán a ayudar al candidato.

Cuando se requiera un FPO y no haya ningún titular de FPO en el evento que pueda actuar como CFPO, el Supervisor también actuará como CFPO del Evento, y sus responsabilidades incluirán idear medidas de juego limpio y asegurarse de que se implementen.

Cuando un CFPO preste servicio en un evento y, al mismo tiempo, uno o más Supervisores supervisen a uno o más Candidatos, todas las decisiones finales sobre el Evento las tomará el CFPO. Su responsabilidad se limitará a supervisar a los Candidatos FPO/FPE, en conformidad con el CFPO.

Generalmente, el Supervisor de FPL actuará remotamente. Cuando el FPT esté compuesto por dos Especialistas de FPL, uno de los cuales sea Candidato, el CFPO podrá actuar como Supervisor.

**Candidato a FPO**

Un especialista en Fair Play que posee el título FPE y actúa como FPO en un evento bajo la supervisión de un supervisor FPL.

**Especialista Nacional en Juego Limpio (NFS)**

Es un especialista autorizado a nivel nacional en Fair Play que puede ayudar en torneos de nivel 3.

## REGLAMENTO DE JUEGO LIMPIO

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 10/11/2024 Aplicado a partir del 18 de noviembre de 2024

### 1. Propósito, principios rectores, definiciones

1.1 Este reglamento regula la investigación de presuntos incidentes de trampa y otras violaciones del juego limpio. Complementa y aclara las disposiciones de la Carta de la FIDE, el Código de Ética y Disciplina de la FIDE y las Reglas de Procedimiento de la Comisión de Juego Limpio.

1.2 "En este reglamento, "hacer trampa" significa:

a) el uso deliberado de dispositivos electrónicos (01. Leyes del Ajedrez / Leyes del Ajedrez de la FIDE que entran en vigor a partir del 1 de enero de 2023 / Art.

11.3.2 Leyes del Ajedrez de la FIDE) u otras fuentes de información o asesoramiento (01. Leyes del Ajedrez / Leyes del Ajedrez de la FIDE en vigor a partir del 1 de enero de 2023 / Art. 11.3.1 Leyes del Ajedrez de la FIDE) durante una partida; o

*Las palabras **otras fuentes de información** se refieren a datos recopilados de fuentes distintas a las del propio jugador durante la partida. La información puede provenir de libros de ajedrez, apuntes, entrenadores o padres, entre otras fuentes.*

*A los efectos del presente reglamento, **Los intentos de hacer trampa se considerarán trampa.***

b) la manipulación de competiciones de ajedrez, incluyendo, entre otras, manipulación de resultados, sandbagging, arreglo de partidas, fraude de calificación, identidad falsa y participación deliberada en torneos o partidas ficticias.

**Manipulación** de competiciones de ajedrez significa un arreglo, acto u omisión intencional dirigido a una alteración indebida del resultado o del curso de una competición de ajedrez con el fin de eliminar todo o parte de la naturaleza impredecible de la mencionada competición con vistas a obtener una ventaja indebida para uno mismo o para otros.

El término "**competencia**" cubre cada evento, es decir, juego y partido, pero no debe interpretarse necesariamente como si abarcara todo el torneo ni todas las competiciones que se celebran en el marco de un evento que comprende varias competiciones o torneos (por ejemplo, el Campeonato Mundial). Dado que procesos como el sorteo de los oponentes o la designación del árbitro son relevantes para la competición, deben considerarse parte de ella.

Las palabras "**dirigido a**" indican que la definición incluye no sólo los arreglos, actos u omisiones que alteren indebidamente el resultado o el curso de una competición de ajedrez, sino también los actos cometidos con la intención de alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición, incluso si el arreglo, acto u omisión no tiene éxito.

**Sacos de arena** se refiere a jugar deliberadamente por debajo de la propia capacidad real con el fin de reducir la propia calificación para jugar en un evento futuro con un hándicap mayor y en consecuencia con una mejor posibilidad de ganar.

El término "**con el fin de**" indica una intención de obtener una ventaja indebida para uno mismo o para otros, incluso si este arreglo, acto u omisión intencional, destinado a modificar indebidamente los resultados o el curso de una competición de ajedrez, no logra obtener la ventaja buscada.

*Las Leyes del Ajedrez de la FIDE han introducido disposiciones contra las trampas. En concreto:*

## **12.2 El árbitro deberá:**

*12.2.1 garantizar el juego limpio.*

### **12.2.7 seguir las reglas o pautas antitrampas**

*Esto significa que es deber del árbitro evitar las trampas de los jugadores. Las Reglas también prohíben explícitamente los dispositivos electrónicos:*

*11.3.1 Durante el juego, los jugadores tienen prohibido utilizar notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier partida en otro tablero de ajedrez.*

*11.3.2 Durante un juego, a un jugador se le prohíbe tener cualquier dispositivo electrónico no específicamente aprobado por el árbitro en el lugar de juego.*

*11.3.2.1 Sin embargo, las regulaciones de un evento pueden permitir que dichos dispositivos se guarden en la bolsa de un jugador, siempre que el dispositivo esté completamente apagado.*

*Esta bolsa deberá ser colocada según lo acordado con el árbitro.*

*Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin permiso del árbitro.*

*11.3.2.2 Si es evidente que un jugador lleva consigo dicho dispositivo en el recinto de juego, perderá la partida. El oponente ganará. El reglamento de un evento puede especificar una sanción diferente, menos severa.*

*11.3.3 El árbitro podrá exigir al jugador que permita que su ropa, bolsos, otros objetos o su cuerpo sean inspeccionados (de acuerdo con las leyes del país), en privado.*

*El árbitro o la persona autorizada por este inspeccionará al jugador y deberá ser de su mismo sexo. Si un jugador se niega a cumplir con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de conformidad con el Artículo 12.9.*

*Los organizadores del torneo también tienen la libertad de introducir sus propias regulaciones y condiciones para los eventos, siempre que estén de acuerdo con las Leyes del Ajedrez.*



1.3 También se puede considerar que ha ocurrido trampa en línea cuando la evidencia estadística es insuficiente para fundamentar la supuesta trampa, pero hay evidencia adicional de que el individuo puede haber hecho trampa, por ejemplo, evidencia en video, opiniones de expertos en ajedrez (GM, IM y otros especialistas) y otros factores situacionales (sospecha de violación del juego limpio).

1.4 Otras violaciones del juego limpio son:

a) Violación de las reglas sobre el tablero:

Las infracciones de las reglas OTB incluyen diversas infracciones que ocurren durante el torneo. Esto incluye traer un teléfono a la sala de juego, traer otros dispositivos prohibidos (p. ej., billeteras, gafas inteligentes, bolígrafos, relojes), no cooperar con el Equipo de Juego Limpio o el Árbitro, y negarse a ser registrado o escaneado. La lista de infracciones de las reglas OTB no es exhaustiva.

b) Violación de las reglas técnicas en línea:

Infracciones técnicas relacionadas con el sistema de videoconferencia utilizado para supervisar la competición, por ejemplo, desconexiones, jugar sin cámara, jugar sin pantalla compartida, jugar sin micrófono (si así lo exige el reglamento de la competición) *en sí*, no implica que se haya cometido una infracción de juego limpio, pero el jugador puede ser penalizado en consecuencia tanto por el Equipo de Juego Limpio como por el Árbitro.

1.5 Se presume trampa

Se presumirá que se ha cometido trampa si el análisis estadístico realizado mediante un algoritmo y/u otra metodología validados y aprobados por la FIDE aplicados al rendimiento de un jugador en una sola partida, o en una serie de partidas o torneos de competición, muestra una puntuación Z (que refleja la desviación entre el rendimiento real del jugador y el juego limpio proyectado para un jugador con una calificación Elo comparable) superior al umbral oficial de puntuación Z. En tal caso, si FIDE PFL Si se inicia un procedimiento disciplinario contra el jugador en cuestión, la carga de refutar la presunción de trampa y demostrar su inocencia recaerá sobre el jugador.

1.6 Umbrales

La medida de improbabilidad denominada puntuación Z (es decir, el número de desviaciones estándar de la norma) se utiliza comúnmente en ciencia y puede ser una combinación de varios resultados.

Actualmente, la FIDE solo aprueba la metodología del profesor Kenneth W. Regan. Para proporcionar un juicio estadístico, el modelo del profesor Regan utiliza tres pruebas estadísticas independientes, cada una de las cuales genera una puntuación z que indica la desviación del rendimiento proyectado: Emparejamiento de Movimientos (MM), Movimientos de Valor Máximo Igual (VE) y Diferencia Escalada Promedio (DSA). Los resultados de las pruebas MM, VE y DSA se combinan en una única puntuación Z general. El concepto de puntuación Z no se limita a la metodología del profesor Regan. Los resultados de otras metodologías aprobadas pueden considerarse puntuaciones Z y, por lo tanto, quedar igualmente por debajo de los siguientes umbrales propuestos:

a) Para el ajedrez en línea, un umbral de 4,25. Esto representa una frecuencia natural de 0,000011, una entre casi 100.000. Considerando la tasa observada de trampas en el ajedrez en línea, esto arroja una probabilidad estimada de aproximadamente 1.000 a 1 contra la probabilidad nula.

hipótesis de juego limpio, hacia el extremo superior del rango de confianza del 99% al 99,9%, considerada como que cumple con el criterio CAS de “satisfacción cómoda” en el contexto del ajedrez.

b) Para el ajedrez presencial, el umbral es de 5,00. Esto representa una frecuencia natural de uno en casi 3,5 millones, y se sitúa de forma similar con respecto a la tasa de trampas observada en persona.

Estas disposiciones se aplican si no existen otras pruebas. Si se dispone de ellas, se podrá utilizar un Z-score de 2,50 o superior como prueba.

1.7 Acusación imprudente o manifiestamente infundada de hacer trampa en ajedrez:

Cualquier jugador u oficial que, o Federación Nacional que, haga acusaciones públicas o privadas de trampa contra otro jugador u oficial sin que existan motivos aceptables para una sospecha razonable de trampa; siempre que a un jugador o capitán no se le impida informar en privado a un árbitro o a un oficial antitrampas durante una competición cualquier sospecha de trampa por parte de otra persona con el fin de monitorear el comportamiento de dicha persona.

1.8 A los efectos del presente reglamento se considerarán como tales los intentos de hacer trampa.

## 2. Jurisdicción

2.1 La Comisión de Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción en todos los asuntos relacionados con trampas, incluyendo acusaciones falsas. Las personas sujetas a la jurisdicción de la FPL incluyen a cualquier persona con identificación de la FIDE, jugadores, personal de apoyo y capitanes de equipo. Entre las personas de apoyo se incluyen, entre otras, jefes de delegación, segundos, entrenadores, representantes, psicólogos, organizadores, espectadores, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros involucrados en incidentes de trampas.

2.2 Todos los juegos de mesa clasificados por la FIDE están sujetos a la jurisdicción de la FPL.

2.3 El ajedrez en línea está bajo la jurisdicción de la FPL para las competiciones oficiales de la FIDE. Para estos torneos, se aplicarán además las disposiciones del Apéndice 1 del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE.

Asimismo, la FIDE podrá supervisar eventos privados en línea que cumplan criterios específicos, como aquellos que ofrecen premios económicos o en los que participan jugadores de alto nivel.

2.4 Todos los incidentes de trampa ocurridos en torneos que requieren niveles máximos y elevados de protección (según se define en las Medidas de Protección Antitrampas) deben reportarse a la FPL. Sin embargo, la FPL puede decidir remitir un incidente de trampa ocurrido en dichos torneos a una Federación Nacional (FN).

2.5 Los incidentes de trampas que ocurran en torneos que requieren niveles de protección estándar (según se define en las Medidas de Protección Antitrampas) deben remitirse a las FN, excepto cuando el incidente afecte la concesión de un título de FM/WFM o involucre a una persona, ya sea como demandante o demandada, titular del título de FM/WFM, IM/WIM o GM/WGM. Estos casos también deben reportarse a la FPL. Si no se reportan como se requiere, la FPL de la FIDE podrá iniciar una investigación independiente y remitir a la EDC a la Federación Nacional responsable o al organizador del torneo.

2.6 Cuando una investigación se remite a una FN, esta investigará el caso y aplicará las sanciones que considere pertinentes. Las FN deben notificar a la FPL sus decisiones, junto con las pruebas consideradas durante el procedimiento. La FPL puede adoptar esta medida. Decisión de NF y/o remitir el caso a EDC. Si la FPL no adopta la decisión de NF,

- Entonces la sanción sólo se aplicará a nivel nacional.
- 2.7 Si una FN sanciona a un jugador en un caso relacionado con trampas y no está obligada a informar el caso a la FPL, la sanción solo se aplicará a nivel nacional. Sin embargo, la NF puede solicitar a FPL que adopte la sanción si se ha impuesto una prohibición de al menos 12 meses.
- 2.8 Si bien la FPL tiene jurisdicción como se detalla en la Sección II, se espera que las Federaciones Nacionales creen sus propias regulaciones y sistemas contra las trampas.

### 3. Quejas e investigaciones

#### 3.1 Desencadenar una investigación

3.1.1 Se pueden iniciar investigaciones a partir de una denuncia:

- a) una queja durante el torneo ("ITC");
- b) una queja posterior al torneo ("PTC").

Las investigaciones también pueden iniciarse por:

- a) un informe del Director de Juego Limpio o del Árbitro Principal de un torneo;
- b) Iniciativa FPL;
- do) una solicitud de la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) o de cualquier otro organismo de la FIDE autorizado por la Carta de la FIDE.

#### 3.2 Quejas

3.2.1 Cualquier persona que posea un Número de Identidad FIDE puede presentar una queja.

3.2.2 Todas las quejas deben presentarse por escrito y dirigirse a la FPL en [fpl@fide.com](mailto:fpl@fide.com).

3.2.3 Las quejas durante y después del torneo deben presentarse mediante el formulario de quejas correspondiente (Anexos AB). Si una queja no cumple este requisito, se le solicitará al reclamante que presente el formulario dentro de un plazo determinado. Si esto no ocurre, el presidente de la FPL rechazará la denuncia por inadmisibles.

3.2.4 El reclamante deberá proporcionar toda la información requerida en el Formulario de Queja y deberá detallar las razones por las cuales presenta la Queja, enumerando todas las bases disponibles al momento de la presentación.

3.2.5 No se aceptan quejas orales o informales.

3.2.6 Las quejas durante el torneo deben presentarse al Oficial Jefe de Juego Limpio. Si no existe un Oficial Jefe de Juego Limpio, deben dirigirse al Árbitro Principal. Al recibir un ITC, el Director de Juego Limpio o el CA deberá:

- a) Informar al reclamante sobre la sanción que le corresponde por presentar una denuncia manifiestamente infundada;
- b) Adoptar medidas para investigar el caso de la manera habitual, con referencia al Artículo 12.9 para posibles sanciones;
- do) Envíe la queja y su informe, incluidos todos los hallazgos, a la FIDE FPL y a la FIDE ARB.

Si el Director de Fair Play llega a la conclusión de que la ITC es infundada

Podrá desestimar la queja durante el torneo, sujeto a sus obligaciones según el apartado 3.2.6.c anterior. El jugador se reserva el derecho a presentar una queja posterior al torneo sobre el mismo incidente.

3.2.7 Cuando se presenta una queja posterior al torneo, la queja debe contener una explicación de por qué no se presentó un ITC antes.

3.2.8 Todas las quejas deberán enumerar todas las bases disponibles al momento de la presentación.

3.2.9 Todas las quejas basadas únicamente en la suposición sin fundamento de que una persona está jugando más fuerte de lo esperado debido a su calificación se considerarán manifiestamente infundadas.

3.2.10 FPL puede iniciar una investigación basándose en cualquier información que pueda llegar a su conocimiento. su conocimiento sobre un posible incidente de trampa, incluida una acusación falsa.

3.2.11 Cuando una investigación se desencadena por una solicitud de la EDC o cualquier otro organismo de la FIDE autorizado por la Carta de la FIDE, la FPL actuará como un Comité de Investigación del organismo desencadenante.

3.2.12 Toda la información sobre quejas e investigaciones se mantendrá confidencial. Hasta que la FPL concluya la investigación. Los funcionarios pertinentes de la FIDE y otras partes involucradas recibirán la información que el PI considere apropiada; sin embargo, se mantendrá estricta confidencialidad durante todo el proceso de investigación. En caso de incumplimiento de los requisitos de confidencialidad por parte de los denunciantes, el Árbitro Principal o cualquier otra persona con conocimiento de la denuncia o la investigación antes de que esta concluya, la FPL podrá remitir a todos los infractores a la EDC.

#### **4. Procedimiento de investigación**

4.1 Cuando se lleva a la atención de la FPL un incidente de trampa, se puede designar un Panel de Investigación (IP) o un Investigador para investigarlo.

4.2 FPL tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares con respecto a cualquier caso presunto o posible de violación relacionada con trampas.

4.3 Si una queja es inadmisibles o manifiestamente infundada a simple vista, el Presidente de la FPL podrá rechazarla. El apartado 3.2.3 no se verá afectado.

4.4 El IP estará compuesto por hasta tres miembros de la FPL. Los miembros del IP nominados posteriormente elegirán a un Presidente del IP.

4.5 El IP considerará las pruebas físicas y observacionales presentadas. También considerará las pruebas estadísticas recopiladas durante la investigación. Asimismo, podrá recabar pruebas adicionales durante la investigación, incluyendo, entre otras, la opinión del GM.

4.6 Jugadores, organizadores, árbitros, federaciones nacionales y demás partes están obligados a cooperar con el IP. De no hacerlo, el caso podría ser remitido a la EDC.

4.7 El IP deberá investigar cada caso dentro de un plazo razonable.

4.8 La carga y el estándar de la prueba se rigen por los artículos 16.13 a 16.16 del Código Ético y Disciplinario.

4.9 Si el IP llega a la conclusión unánime de que no hubo fraude o de que no existen pruebas suficientes para cumplir con el estándar de prueba, desestimará la denuncia e informará al Presidente y al Secretario de la FPL, al denunciante y al acusado mediante una breve nota. Si la Federación Nacional del acusado estuvo involucrada, también será informada. Si se designa un investigador, se aplicará el artículo 4.10.

4.10 Cuando al final de la investigación se llegue a una conclusión distinta del sobreseimiento unánime, el IP deberá:

4.10.1 Preparar un informe que indique: la acción que dio lugar a la investigación, las circunstancias del incidente, las conclusiones de la investigación y la sanción propuesta. El informe puede abarcar cualquier otra infracción de las normas de la FIDE detectada por el PI y

4.10.2 Presentar la decisión e informar a FPL para su consideración.

FPL podrá solicitar al IP que considere hechos adicionales y/o realice investigaciones más exhaustivas.

4.11 Una vez que el IP considera definitivo un informe, la FPL decide por mayoría si el caso se remite a la EDC para su dictamen. Si el caso no se remite a la EDC, se considera desestimado. La FPL remitirá sus conclusiones al denunciante y al acusado. Si la Federación Nacional del acusado estuvo involucrada, también será informada.

4.12 Cuando el IP actúe en nombre de EDC, deberá presentar un informe preliminar a FPL para su consideración. FPL podrá solicitar al IP que considere hechos adicionales o realice investigaciones adicionales. Una vez que el IP considere el informe definitivo, FPL lo remitirá a EDC.

4.13 En caso de violación de las reglas de juego limpio que no sean trampas y en caso de presunción de trampa, se aplican las normas del "Procedimiento de vía rápida" (véanse los arts. 9.3, 9.4, 9.5 y 9.7 del Código de Ética y Disciplina y los arts. 32 – 36 de las Reglas de procedimiento de la Comisión de Juego Limpio).

4.14 La FPL podrá establecer un subcomité para gestionar quejas e investigaciones de denuncias de trampas ("Departamento Legal"). Este Departamento Legal estará compuesto por un Presidente, un Secretario y otros miembros con formación jurídica o experiencia en la investigación de denuncias de trampas. Si se establece un Departamento Legal, su Presidente, en consulta con el Secretario, decidirá sobre la composición y el número de miembros de un PI, sobre la presentación de una queja ante otra Comisión de la FIDE, sobre la transferencia de un caso de trampas a una FN y, de acuerdo con el Presidente de la FPL, sobre las decisiones de conformidad con el art. 4.3.

## **5. Acusaciones manifiestamente infundadas**

5.1 Una acusación de fraude manifiestamente infundada es una queja con escasa o nula evidencia y basada principalmente en la emoción. Una acusación no es manifiestamente infundada si, con base en la evidencia presentada, una persona razonable creería que el fraude pudo haber ocurrido.

5.2 Cuando la FPL determine que un ITC o un PTC es manifiestamente infundado, el reclamante podrá recibir una advertencia de la FPL.

5.3 En casos particularmente graves o reiterados de acusaciones manifiestamente infundadas, la FPL podrá investigar el caso y remitirlo a EDC. Una acusación manifiestamente infundada se considera grave cuando perjudica o distrae al jugador acusado (normalmente al difundirla a otros jugadores o publicarla en redes sociales).

#### **6. Disposiciones sobre el procedimiento**

6.1 El plazo de prescripción es de cinco años, en los eventos online un año después de la última ronda del torneo en cuestión.

6.2 El idioma de trabajo del PI es el inglés. El PI podrá, a petición de cualquiera de las partes, autorizar el uso de un idioma distinto del inglés. En tal caso, podrá ordenar a cualquiera de las partes, o a todas ellas, que sufraguen total o parcialmente los costes de traducción e interpretación. El PI podrá ordenar que todos los documentos presentados en idiomas distintos del inglés se presenten junto con una traducción certificada al idioma del procedimiento.

6.3 Cuando el IP no desestima un caso por unanimidad, el acusado debe haber sido informado por escrito (ya sea por carta, correo electrónico u otro medio) del caso pendiente y se le debe haber dado el derecho de presentar al IP cualquier declaración y documento que respalde su posición.

6.4 El denunciante y el acusado tienen derecho a ser representados o asistidos por personas de su elección. Sin embargo, cualquier panel que represente al acusado solo podrá expresar su opinión e interactuar con el PI a través de un único representante.

6.5 Los documentos relativos al procedimiento deberán presentarse por escrito, preferiblemente por correo electrónico.

6.6 Cada parte involucrada en una investigación es responsable de sus propios costos asociados directa o indirectamente con el caso.

6.7 Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE sea parte de una investigación, FPL proporcionará la información pertinente a esa Comisión de la FIDE.

**Algunos puntos para los árbitros:**

*Según el Artículo 11.3.3 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, el árbitro puede exigir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos u otros objetos en privado. El árbitro, o una persona autorizada por este, inspeccionará al jugador y deberá ser de su mismo sexo.*

*Estas búsquedas son ilegales en algunos países. Los árbitros no deben realizar procedimientos de fairplay que contravengan las leyes del país.*

*Por lo general, el árbitro inspeccionará a un jugador, como se describe en el Artículo 11.3.3 de las Leyes del Ajedrez, solo en caso de sospecha de incumplimiento de las normas de la AC o tras recibir una queja oficial durante el torneo, pero solo tras concluir que la queja no es evidentemente infundada. El árbitro y cualquier otra persona que realice la inspección deberán actuar con calma, cortesía y discreción. La inspección de un jugador deberá realizarse en una sala separada, también por una persona del mismo sexo. Solo esta persona, el jugador y un testigo (también del mismo sexo) podrán acceder a esta sala durante la inspección. El jugador tendrá derecho a elegir un segundo testigo de su elección (de cualquier sexo). Si no hay urgencia, la inspección de un jugador y sus pertenencias deberá realizarse, por lo general, antes o inmediatamente después de finalizar la partida. Aun así, el árbitro debe ser consciente de que es posible ocultar dispositivos electrónicos en algún lugar dentro o cerca del recinto de juego, o dárselos a un tercero poco antes del final de la partida. El árbitro también tiene derecho a inspeccionar a un jugador que haya abandonado el recinto de juego durante una partida, o a petición de un jugador que haya presentado una queja durante el torneo, pero solo una vez durante la ronda. Solo si la sospecha de trampa es abrumadora o si hay una razón sólida para creer que se destruirán las pruebas antes del final de la partida, se debe inspeccionar a un jugador durante una partida. Si el jugador es inocente, la perturbación causada lo habrá perturbado y podría afectar su rendimiento en el resto de la partida.*

*Cualquier acusación que se haga debe ser tratada con seriedad e investigada a fondo.*

*Se le debe decir al jugador que presenta la queja que no le diga a nadie sus sospechas ya que eso podría contaminar cualquier evidencia (por ejemplo, el sospechoso podría enterarse de que lo están vigilando).*

*Es aceptable que un árbitro pregunte a los jugadores si han visto algo preocupante. NO es aceptable que el árbitro pregunte a los jugadores si han visto al Jugador X hacer algo sospechoso. Las preguntas a otros jugadores no deben identificar al sospechoso.*

*Si un jugador tiene preocupaciones genuinas sobre otro competidor y no comparte esa opinión con los demás jugadores, no se tomarán medidas contra quien realiza la acusación. Si la acusación es maliciosa o se comparte con otros jugadores, especialmente si inicia una venganza, el jugador que la realiza debe ser castigado severamente e informado a la FIDE.*

## ANEXO AL REGLAMENTO DE JUEGO LIMPIO

### Comentario explicativo del art. 1.2a

Las palabras **otras fuentes de información** se refieren a datos recopilados de fuentes distintas al jugador durante la partida. La información puede provenir de libros de ajedrez, notas, entrenadores o espectadores, entre otras fuentes.

### Comentario explicativo del art. 1.2b

**Manipulación de competiciones de ajedrez** significa un acuerdo, acto u omisión intencional dirigido a una alteración indebida del resultado o el curso de una competición de ajedrez con el fin de eliminar todo o parte de la naturaleza impredecible de la mencionada competición de ajedrez con vistas a obtener una ventaja indebida para uno mismo o para otros.

El término "**competencia**" cubre cada evento, es decir, juego y partido, pero no debe interpretarse necesariamente como si abarcara todo el torneo ni todas las competiciones que se celebran en el marco de un evento que comprende varias competiciones o torneos (por ejemplo, el Campeonato Mundial). Dado que procesos como el sorteo de los oponentes o la designación del árbitro son relevantes para la competición, deben considerarse parte de ella.

Las palabras "**dirigido a**" indican que la definición incluye no sólo los arreglos, actos u omisiones que alteren indebidamente el resultado o el curso de una competición de ajedrez, sino también los actos cometidos con la intención de alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición, incluso si el arreglo, acto u omisión no tiene éxito.

El término "**con el fin de**" indica una intención de obtener una ventaja indebida para uno mismo o para otros, incluso si este arreglo, acto u omisión intencional, destinado a modificar indebidamente los resultados o el curso de una competición de ajedrez, no logra obtener la ventaja buscada.

**Sacos de arena** se refiere a jugar deliberadamente por debajo de la propia capacidad real con el fin de reducir la propia calificación para jugar en un evento futuro con un hándicap mayor y en consecuencia con una mejor posibilidad de ganar.



## MEDIDAS DE PROTECCIÓN DEL JUEGO LIMPIO

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 10/11/2024

Aplicado a partir del 18 de noviembre de 2024

### PREFACIO

El juego limpio es la piedra angular del espíritu deportivo, encarnando los principios de honestidad, respeto e integridad. Sin embargo, a lo largo de la historia del deporte, se han producido numerosos casos de violaciones del juego limpio que empañan el espíritu de competición. Estas violaciones no solo afectan negativamente el aspecto competitivo del juego, sino también la credibilidad de los eventos y la comercialización del ajedrez. Esto representa un peligro claro y presente para el ajedrez.

Debido al rápido desarrollo tecnológico, estas Medidas de Protección del Juego Limpio no pueden anticipar todas las posibles situaciones o requisitos que puedan surgir durante un evento. Ante una situación sin precedentes, la respuesta debe ser una interacción más estrecha entre el Equipo de Juego Limpio, el Equipo Organizador (generalmente representado por el Director del Torneo) y el Equipo de Árbitros para encontrar una solución adecuada. En general, esta colaboración es un elemento crucial de la labor de Juego Limpio. También se debe contar con guardias de seguridad y voluntarios, siempre que sea necesario. En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá reducir el nivel de protección de un evento en un solo nivel.

Fundamentalmente, los jugadores deben recordar siempre que las Medidas de Juego Limpio son en su propio interés y, por tanto, deben cooperar con su implementación.

### INTRODUCCIÓN

Las Medidas de Protección del Juego Limpio (FPPM) cubren lo que se espera de los diferentes niveles de eventos desde el punto de vista de todas las partes involucradas en un torneo (Equipo Organizador, Árbitros, Jugadores y Equipo de Juego Limpio).

La principal motivación de estas medidas es crear un entorno seguro y justo para que los jugadores jueguen al ajedrez. Este documento describe los requisitos mínimos para cada evento, aunque se anima al Equipo Organizador a ir más allá. Como regla general, los recursos asignados al Juego Limpio deben ser razonables y proporcionales a la naturaleza y el nivel del torneo.

Para que un torneo se rija por estas regulaciones, el evento debe tener clasificación FIDE y las partidas deben jugarse de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE.<sup>1</sup>

Los organizadores del torneo deben cumplir con el Nivel de protección apropiado (Estándar, Aumentado o Máximo) como se especifica en la Sección 1. Los eventos que infrinjan sustancialmente las Medidas de protección del FP pueden no ser calificados por QC.

Se recomienda al equipo organizador consultar con el Director de Juego Limpio en una etapa temprana para garantizar que se implementen las medidas adecuadas antes del inicio del evento.

<sup>1</sup>En la fase inicial de su implementación, el FPPM solo será obligatorio para los eventos mundiales de la FIDE y para cualquier evento que reciba financiación directa o indirecta de la FIDE. Se recomienda encarecidamente a los torneos del Circuito FIDE que cumplan con el FPPM, y la FIDE se reserva el derecho de no asignar puntos del Circuito FIDE a ningún evento que no lo cumpla. Se anima a todos los demás torneos a adoptar el FPPM lo antes posible.

## Sección 1 – Niveles de protección Los

niveles de protección son los siguientes:

### a) Eventos que requieren máxima protección:

- Todos los eventos mundiales de la FIDE.
- Todos los eventos continentales principales (Campeonato Continental Individual Abierto y Femenino, Campeonato Continental por Equipos Abierto y Femenino, Campeonato Continental Junior Abierto y Femenino, Copa Continental de Clubes Abierta y Femenina, Campeonato Continental de Rápidas y Blitz Abierto y Femenino).
- Torneos todos contra todos con una puntuación media de 2650 o más (2450 en eventos femeninos). Eventos con premios superiores a 100.000 EUR.
- Torneos de Circuito Fide y Torneos Zonales donde sea aplicable el Nivel 1.

### b) Eventos que requieren mayor protección:

- Eventos continentales menores.
- Campeonatos Nacionales (individuales y por equipos, excluidos los Campeonatos Junior/Juveniles).
- Eventos Normativos (competiciones para obtener títulos y normas de GM (W) y MI (W) de la FIDE). Eventos con premios de 15.000 EUR o más.
- Todos contra todos con una calificación promedio de 2500 o más (2300 para eventos femeninos)
- Torneos de Circuito Fide y Torneos Zonales donde sea aplicable el Nivel 2.

### c) Eventos que requieren protección estándar:

- Campeonatos Nacionales Juveniles/Juveniles (Individuales y por equipos).
- Todas las competiciones restantes clasificadas por la FIDE.

Las medidas de Juego Limpio varían en las tres categorías, al igual que el papel y los deberes de la FPO.

Las medidas detalladas se proporcionan en la Sección 2: "Diferentes estándares de FPPM".

El Equipo Organizador es responsable de garantizar que las Medidas de Protección de FP estén en su lugar.

El Director de Juego Limpio verifica el cumplimiento de las Medidas de Protección del Juego Limpio y las regulaciones individuales del torneo establecidas por el Director del Torneo, procede con su implementación y revela cualquier incumplimiento en su informe.

## Sección 2 – Normas de protección

### Máxima protección (Nivel 1)

En los eventos GSC y EVE, se designa un Equipo de Juego Limpio liderado por un CFPO (cuando el equipo está formado por más de un jugador) de acuerdo con el Reglamento de Designación de la FIDE FPL. El CFPO será invitado a las reuniones del Equipo Organizador lo antes posible. El CFPO elaborará un plan de juego limpio en coordinación con el Equipo Organizador. **Los miembros del Equipo Fair Play no pueden tener ningún otro rol oficial en el evento.** (Por ejemplo, ser árbitro o encargado de emparejamientos. En los eventos de GSC, el Equipo de Juego Limpio debe estar compuesto por 1 FPS por cada 50 jugadores. También se aplican las siguientes reglas:

- En eventos mixtos con menos de 100 jugadores se designarán no menos de dos FPS (un hombre y una mujer, uno de los cuales un FPO).
- En eventos mixtos con más de 100 jugadores se designarán no menos de dos FPO (un hombre y una mujer).
- En torneos con más de 200 jugadores, una vez designados los primeros cuatro FPS (al menos dos FPO y dos FPE), hasta el 50% del total del Equipo Fair Play podrá estar formado por locales/voluntarios sin formación.

En los eventos de EVE, esta proporción se reduce a 1 FPS por cada 100 jugadores. También se aplican las siguientes reglas:

- En eventos de género mixto con menos de 100 jugadores, se designará un FPO y se proporcionará un voluntario del sexo opuesto.
- En eventos mixtos con más de 100 jugadores, se designarán al menos dos FPS (un hombre y una mujer, uno de los cuales será un FPO, mejor si son ambos).
- En torneos con más de 400 jugadores una vez designados los primeros cuatro FPS (al menos dos FPO y dos FPE), hasta el 50% del número total del Fair PlayTeam podrá estar formado por locales/voluntarios sin formación.

Todos los voluntarios deben participar en una capacitación sobre Juego Limpio proporcionada por el FPS y se espera que trabajen a tiempo completo en asuntos relacionados con el juego limpio.

Se pueden tener en cuenta condiciones especiales al determinar la composición del equipo (por ejemplo, un recinto complejo o la presencia de una empresa de seguridad externa). En cualquier caso, es fundamental para el evento que la proporción sea lo más cercana posible a 1/50.

Las siguientes tablas ilustran la composición teórica de un Equipo Fair Play en función del número de jugadores:

| Jugadores | GSC   |           | VÍSPERA |           |
|-----------|-------|-----------|---------|-----------|
|           | FPS   | LOCALIDAD | FPS     | LOCALIDAD |
| 50        | 1 / 2 |           | 1       | (1)       |
| 100       | 2     |           | 1       | (1)       |
| 150       | 3     |           | 2       |           |
| 200       | 4     |           | 2       |           |
| 250       | 4     | 1         | 2       | 1         |
| 300       | 4     | 2         | 2       | 1         |
| 350       | 4     | 3         | 2       | 2         |
| 400       | 4     | 4         | 2       | 2         |
| 450       | 5     | 4         | 3       | 2         |
| 500       | 5     | 5         | 3       | 2         |
| Jugadores | GSC   |           | VÍSPERA |           |
|           | FPS   | LOCALIDAD | FPS     | LOCALIDAD |
| 550       | 6     | 5         | 3       | 3         |
| 600       | 6     | 6         | 3       | 3         |
| 650       | 7     | 6         | 4       | 3         |
| 700       | 7     | 7         | 4       | 3         |
| 750       | 8     | 7         | 4       | 4         |
| 800       | 8     | 8         | 4       | 4         |
| 850       | 9     | 8         | 5       | 4         |
| 900       | 9     | 9         | 5       | 4         |
| 950       | 10    | 9         | 5       | 5         |
| 1000      | 10    | 10        | 5       | 5         |

Como recomendación general, el plan de juego limpio debe incluir al menos lo siguiente:

**Funciones del equipo organizador (en colaboración con el CFPO):**

- Invitar al CFPO a las reuniones de la Organización lo antes posible;
- Coordinar y colaborar con el FPO;
- Proporcionar áreas designadas para juegos y espectadores, garantizando que se evite cualquier forma de comunicación no autorizada entre jugadores y espectadores durante el juego;
- Proporcionar áreas separadas designadas para refrigerios, baños y fumadores (si corresponde);
- Proporcionar dispositivos técnicos según lo determine razonablemente la CFPO en consulta con FIDE GSC, EVE, DIS y FPL cuando sea necesario;
- En el caso de eventos por equipos, se deben tomar medidas adicionales para evitar cualquier forma de comunicación no permitida entre los capitanes del equipo y los jugadores;
- Identificar una oficina de FPS adecuada y una sala de almacenamiento para el equipo técnico de FPL;

- Identificar una ubicación adecuada para la cabina de escaneo Fair Play;
- Verificar el sistema de acreditación, incluyendo la identificación del personal con dispositivos electrónicos en el área de juego;
- Proporcionar al evento pegatinas para identificar al personal con dispositivos electrónicos autorizados. Idealmente, estas pegatinas deben tener un tamaño aproximado de 5 x 5 cm.
- Proporcionar bolsas de tela para los artículos personales de los jugadores;
- Proporcionar almacenamiento seguro para los dispositivos electrónicos de los jugadores; Determinar los requisitos de flujo y gestión de multitudes;
- Coordinar con CFPO para implementar el flujo de acceso; Proporcionar a CFPO los archivos PGN del evento.

#### **Funciones del Director de Juego Limpio:**

- Colaborar y armonizar con el Equipo Organizador, el Equipo de Árbitros y otros equipos funcionales en el evento;
- Elaborar un plan de juego limpio en coordinación con el Equipo Organizador;
- Determinar los dispositivos técnicos que se utilizarán razonablemente durante el evento (ver Anexo A);
- Diseñar e implementar planes de control aleatorios y posteriores al juego;
- Identificar los artículos prohibidos en el área de juego, en coordinación con el Director del Torneo y el Árbitro Jefe, y enumerarlos en el reglamento del torneo;
- Diseñar un plan para realizar controles regulares del lugar;
- Ilustrar las Normas y medidas de Juego Limpio en uso, incluyendo cualquier dispositivo prohibido previamente identificado, en la Reunión Técnica del evento;
- Anotar las irregularidades y llevar un registro de las exploraciones realizadas;
- Enviar todos los juegos en formato PGN para su revisión y actuar en función de los resultados;
- Gestionar el equipo de Juego Limpio;
- Colaborar y armonizar con el Equipo Organizador, el Equipo de árbitros y otros equipos funcionales en el evento;
- Preparar el informe final del evento para ser presentado a la Oficina de FPL y FIDE.

En el Anexo B se proporciona una lista de recursos generales y humanos que se consideran necesarios en eventos de Nivel 1. El CFPO se coordinará con el Equipo Organizador y otros equipos en el evento para determinar cualquier medida de compensación que sea necesaria cuando uno o más elementos de la lista no estén (temporalmente) disponibles.

### **Protección aumentada (Nivel 2)**

En eventos de nivel 2, se recomiendan mayores medidas de protección. A continuación se presenta un conjunto de Se recomiendan los requisitos mínimos, pero cada torneo puede decidir aumentar uno o más aspectos de la protección, según las necesidades y los recursos disponibles. El equipo organizador puede solicitar a la FIDE FPL que designe un FPS o un FPT oficial de la FIDE para que se puedan obtener las normas FPE en el torneo.

- El Equipo Organizador designará un Especialista en Juego Limpio (FPO o FPE) encargado de los asuntos de Juego Limpio. Si es razonable y factible, designará un Equipo Oficial de Juego Limpio (la proporción recomendada es un FPE/FPO por cada 100 jugadores). Consulte a la Comisión de Juego Limpio de la FIDE para el nombramiento de los miembros del Equipo.

- Para los torneos con un fondo de premios de 15.000 EUR o más, debe haber un FPO que no tenga ningún otro rol oficial en el evento;
- En los round robins, se permite que el FPO/FPE tenga roles fusionados (por ejemplo, árbitro y juego limpio);
- Designar áreas de juego y de espectadores, garantizando que el contacto entre jugadores y espectadores se minimice y controle;
- Designar áreas separadas o vigiladas para refrigerios, baños y fumadores, si corresponde;
- En el caso de eventos por equipos, se deberán tomar medidas para evitar el contacto no autorizado entre los capitanes del equipo y los jugadores;
- Definir los dispositivos técnicos apropiados y cualquier otra medida apropiada que se utilizará para el torneo (ver Anexo A);
- Se recomienda encarecidamente al Equipo Organizador que proporcione instalaciones de almacenamiento para dispositivos electrónicos y bolsas de tela para los artículos personales de los jugadores (o pedirles que utilicen una);
- Cuando sea razonable, diseñar e implementar planes de control aleatorios y posteriores al juego;
- Enumere los artículos que están prohibidos en el área de juego;
- El Equipo Organizador enviará todas las partidas disponibles, incluidas todas las partidas jugadas por los ganadores de la norma, al Oficial de Clasificación Nacional para su carga en el Servidor de Clasificación de la FIDE.
- Proporcionar tantos recursos en el marco del Anexo B como sea razonablemente posible.

### **Protección estándar (Nivel 3)**

La Protección Estándar se aplica a todos los torneos que no aplican un nivel de protección superior. A continuación se presentan los requisitos mínimos, pero cada torneo puede decidir aumentar uno o más aspectos de la protección, según las necesidades y los recursos disponibles. El Equipo Organizador puede solicitar a la FIDE FPL que designe un FPS o un FPT oficial de la FIDE para que se puedan obtener las normas FPE en el torneo. Designar a una persona responsable del Juego Limpio (posibilidad de fusionar funciones).

- Designar zonas de juego y para espectadores, garantizando que el contacto entre jugadores y espectadores se minimice y supervise en la medida de lo posible. De ser posible, proporcionar zonas separadas y vigiladas para refrigerios, baños y fumadores. En eventos por equipos, se deben tomar medidas adicionales para evitar el contacto entre capitanes y jugadores.
- Adoptar al menos una medida de seguridad de los dispositivos técnicos enumerados en el Anexo A;
- Si es posible, proporcione instalaciones de almacenamiento para dispositivos electrónicos y bolsas de tela para los artículos personales de los jugadores (o pídale que usen una);
- Fomentar controles aleatorios antes, durante y después de los partidos;
- Siempre que sea posible, el Equipo Organizador deberá enviar todas las partidas disponibles al Oficial de Clasificación Nacional para su carga en el Servidor de Clasificación de la FIDE;

Proporcionar tantos recursos en el marco del Anexo B como sea razonablemente posible.

*Se prevé que esta herramienta de evaluación esté disponible para todos los Árbitros Principales. Si bien esto aún no es así, cualquier árbitro principal que tenga sospechas sobre un jugador debe contactar inmediatamente a la Comisión de Juego Limpio.*

*Se han dado casos en los que se ha acusado a un jugador de recibir consejos externos. En algunos casos, en lugar de que el jugador acusado jugara a un nivel superior al esperado, fueron los oponentes quienes jugaron por debajo de su nivel. Analizar las partidas en un motor de ajedrez normal puede ayudar a determinar si es necesaria una investigación más profunda. Sin embargo, esto podría no ser la conclusión definitiva sobre la existencia de trampas.*

## **Anexo A**

### **Dispositivos técnicos:**

- Detectores de metales de seguridad portátiles.
- Detectores de metales de paso.
- Cámaras de circuito cerrado.
- Imanes.
- Escáneres no lineales.
- Cámaras térmicas.
- Escáneres Bluetooth.
- Dispositivos/aplicaciones de detección de señales.
- Otros tipos de dispositivos de escaneo.

## **Anexo B**

### **Recursos generales**

- Mapas/Diseño de lugares.
- Oficina de FP equipada y no compartida.
- Dos cabinas Fair Play para realizar controles posteriores al juego.
- Lugar de juego limpio/área específicamente designada en la sala de juego con enchufes eléctricos.
- Sala de almacenamiento segura para dispositivos FPL (puede ser una oficina de FPL si se puede cerrar con llave).
- Taquillas metálicas (bolsas tipo jaula de Faraday) para los dispositivos electrónicos de los jugadores.
- Gerentes Q.
- Bolsas de tela para los artículos personales de los jugadores.
- Acreditación de acceso total para el Equipo Fair Play.
- Pegatinas para teléfonos para personal autorizado (acreditación medios/VIP).
- Si el equipo organizador planea tener camisetas uniformes, la camiseta del equipo Fair Play debe ser negra.
- Guantes de mano desechables.

### **Recursos humanos**

- Equipo de juego limpio.
- Voluntarios.
- Guardias de seguridad.

*Un árbitro debe saber reconocer comportamientos y artimañas en casos pasados. La definición de trampa, según el Artículo 11.3.1 de las Leyes del Ajedrez, incluye*

*i) aceptar información de otra persona (espectador, capitán, cojugador, etc.); y*

*ii) obtener información de cualquier fuente de información o comunicación (como libros, apuntes, etc., o cualquier dispositivo electrónico).*

*El uso de un teléfono móvil escondido en un bolsillo está prohibido según los artículos 11.3.2.1 y 11.3.2.2 de las Leyes del Ajedrez, por lo que un árbitro debe saber cómo encontrar teléfonos móviles y otros dispositivos electrónicos ocultos.*

*Un árbitro debe saber usar dispositivos como detectores de metales portátiles y otros equipos. Si un detector de metales emite una señal, es importante determinar el motivo. En algunos eventos de la FIDE, esta función recae en los Oficiales de Juego Limpio.*

*Muchos torneos utilizan escáneres de mano para examinar a los jugadores que regresan del baño. Esto detectará a los jugadores que llevan teléfonos, pero no a los que los han escondido. Resulta sospechoso que los jugadores, al ir al baño, solo visiten el mismo cubículo. Este comportamiento puede ser motivo de mayor investigación. Si un jugador se ausenta frecuentemente del tablero, el árbitro debe anotar el número de movimiento. Si se demuestra que los movimientos posteriores a una ausencia tienen una alta correlación con los recomendados por el ordenador, esto puede ayudar a construir un caso contra el jugador.*

*El árbitro debe controlar discretamente a los jugadores que abandonan el área de juego con frecuencia, debido a su contacto con otros jugadores, espectadores y otras personas, según el Artículo 11 de las Leyes del Ajedrez. El árbitro debe ser consciente de que, en algunos casos, un jugador puede obtener información de un tercero. El árbitro debe evitar cualquier contacto entre jugadores y espectadores, como hablar o dar/recibir señales. El árbitro nunca debe tolerar el uso de programas de ajedrez en el recinto de juego. Detectar que un jugador o espectador utiliza un programa de ajedrez en el área de juego requiere una acción inmediata en conjunto con el Árbitro Principal. Durante un torneo, se recomienda al árbitro utilizar la herramienta de cribado de la FIDE con partidas PGN, ya que esta herramienta puede identificar casos que requieren mayor atención o, más probablemente, demostrar que un jugador no debe considerarse sospechoso en función de sus partidas.*



## **APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones en Línea con Supervisión**

Las siguientes reglas rigen el ajedrez en línea. Se aplicarán a todos los torneos oficiales de la FIDE.

Competiciones. Para las competiciones nacionales y privadas, se recomienda encarecidamente adoptar estas reglas, con sus modificaciones correspondientes.

### **A. Disposiciones generales**

1. Todos los partidos de una competición deberán ser supervisados por un software de monitorización (software Fair Play) durante y/o después de que se jueguen los partidos.
2. El único software de Juego Limpio autorizado por la FIDE es la Herramienta de Cribado de Partidas de la FIDE. Otros programas requieren la aprobación explícita de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE (FPL).
3. La mayoría de las plataformas procesan automáticamente las partidas de una competición mediante sus propios procedimientos antitrampas. Estos procedimientos en las competiciones de la FIDE no son definitivos, pero el Árbitro Principal o el panel de expertos pueden considerarlos suficientes para imponer una sanción.
4. Los jugadores deben jugar con sus nombres reales.
5. Se podrá exigir a los jugadores que sean visibles en la cámara mediante una plataforma de videoconferencia (entre rondas, se les podrá permitir apagar la cámara). El organizador podrá grabar las imágenes de la plataforma de videoconferencia. Se deberá garantizar que solo el Árbitro Principal, el panel de expertos, si lo hubiera, y los miembros de EDC y FPL puedan acceder a ellas si es necesario, y que la grabación se elimine un año después del anuncio oficial de los resultados, a menos que FPL o EDC hayan iniciado previamente procedimientos contra los participantes de la competición en cuestión.
6. Se podrá solicitar a los jugadores que muestren su entorno y el Administrador de Tareas de su ordenador en cualquier momento. El árbitro podrá indicarles que compartan su pantalla y desactiven el chat durante el juego. Si el reglamento de una competición lo prevé, el organizador deberá asegurarse de que la invitación o el reglamento incluyan la información legal pertinente sobre privacidad y protección infantil. Si es necesario, el organizador podrá consultar al equipo de protección de datos de la FIDE.
7. Las demás competiciones deberán celebrarse de conformidad con los principios anteriores o con las políticas de Juego Limpio en Línea de las Federaciones Nacionales. En tales casos, cuando una competición se celebre en una plataforma que aplique sus propias políticas de Juego Limpio, se debe informar a los jugadores que los árbitros no pueden intervenir en las decisiones tomadas por la plataforma.
8. Los árbitros deben estar familiarizados con los procedimientos de la plataforma:
  - i) Para hacer frente a las acusaciones de fraude,
  - ii) Para el señalamiento o cierre de cuentas,
  - iii) Para la tramitación de recursos.

9. En los casos en que los resultados oficiales los determine el Árbitro Principal y no la plataforma, el reglamento de competición deberá especificar si los puntos obtenidos por los jugadores posteriormente excluidos o descalificados se concederán o no a sus oponentes.
10. No se entregarán premios a los jugadores hasta que se hayan completado las comprobaciones de juego limpio realizadas por la plataforma y con la herramienta de evaluación de juegos de la FIDE.
11. En algunas competiciones, en particular las oficiales de la FIDE, el reglamento puede especificar la descalificación y otras sanciones impuestas sin que se haya determinado que se han cometido trampas. En tal caso, las sanciones no se extenderían al juego fuera de pista si no se presentan más pruebas.
12. El reglamento de la competición no podrá prever que la decisión del Árbitro Principal o de un panel de expertos designado al efecto, sobre la pérdida de la partida o la exclusión de la competición por sospecha de trampa, sea inapelable. El órgano competente para apelar es el Comité de Apelación (JdA) de la competición. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente designar con antelación al menos a un experto en juego limpio en el JdA. El reglamento de la competición establecerá con antelación un procedimiento adecuado para apelar las decisiones de juego limpio y un plazo para su aplicación, teniendo en cuenta el calendario del torneo y el anuncio de la clasificación final.
13. La FPL podrá crear una subcomisión o grupo de trabajo dedicado exclusivamente al ajedrez en línea.
14. El reglamento de competición no puede prever que todas las cuestiones relacionadas con el juego limpio de la competición sean responsabilidad exclusiva de la plataforma.

## **B. Delitos de trampa en línea**

1. Conceptualmente, hacer trampa en el ajedrez en línea se define como cualquier comportamiento que un jugador utiliza para obtener una ventaja sobre su compañero o lograr un objetivo en un juego en línea si, según las reglas del juego, la ventaja o el objetivo es uno que no se supone que debería haber logrado.
2. En concreto, «hacer trampa» significa:
  - i) el uso deliberado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejos durante un juego; o
  - ii) la manipulación de competiciones de ajedrez, es decir, un arreglo, acto u omisión intencional dirigido a alterar indebidamente el resultado o el curso de una competición de ajedrez con el fin de eliminar total o parcialmente la naturaleza impredecible de dicha competición con vistas a obtener una ventaja indebida para uno mismo o para otros.

La manipulación de las competiciones de ajedrez incluye, entre otras cosas, la manipulación de los resultados, manipulación de partidos, amaño de partidos, fraude de calificación y participación deliberada en competiciones o juegos ficticios.

3. Los delitos relacionados con las trampas específicos del ajedrez en línea son la piratería informática y el robo de identidad, es decir, cuando otra persona juega en lugar del jugador. El tratamiento de este tipo de delitos es similar al de las trampas, incluyendo la aplicación de las medidas disciplinarias internas de la FIDE.
4. La evidencia estadística puede llevar a suponer que se ha cometido una infracción de trampa. El jugador siempre tiene derecho a apelar y presentar sus argumentos ante el JdA.
5. Infracciones técnicas relacionadas con el sistema de videoconferencia utilizado para supervisar la competición, por ejemplo, desconexiones, jugar sin cámara, jugar sin pantalla compartida con barra de tareas, jugar sin micrófono (si así lo exige el reglamento de la competición), etc.*en sí*no implica que se haya cometido una infracción de fraude, pero el jugador puede ser penalizado en consecuencia.

### **C. Cargas y estándares de prueba**

1. FPL tendrá la carga de probar la existencia de un delito de fraude en línea. El estándar de prueba será si FPL ha probado un delito de fraude en línea a satisfacción del tribunal, considerando la gravedad de la acusación. Este estándar de prueba, en todos los casos, es superior a un simple balance de probabilidades, pero inferior a la prueba más allá de toda duda razonable. El artículo B.4 permanece inalterado.
2. Cuando estas Reglas de Juego Limpio impongan la carga de la prueba al Jugador u otra Persona presuntamente culpable de haber cometido un supuesto delito de trampa en línea para refutar una presunción o establecer hechos o circunstancias específicos, el estándar de prueba será un balance de probabilidad.

### **D. Falsa acusación**

1. Una acusación falsa constituye un abuso de la libertad de expresión. Una acusación falsa, tanto en ajedrez como en cualquier otro ámbito, puede dañar la reputación. El derecho a la protección de la reputación está protegido como parte del derecho al respeto a la vida privada. Para determinar si una acusación es manifiestamente infundada y, por lo tanto, puede considerarse un abuso de la libertad de expresión, se tienen en cuenta los siguientes criterios:
  - a) la suficiencia de la base fáctica de la acusación;
  - b) el nivel de la competencia;
  - c) el título y la calificación del jugador que presuntamente hace trampa en línea;
  - d) el resultado final del jugador en la competición en cuestión
  - e) la forma y la escala de difusión de la acusación (redes sociales, entrevista pública, blog, etc.). La lista de criterios no es exhaustiva.
2. Las acusaciones falsas en el ajedrez en línea se tratan *mutatis mutandis* igual que en el ajedrez presencial.

**acusaciones falsas** En el ajedrez, como en cualquier otro ámbito, puede tener un efecto perjudicial en la reputación. El artículo 8 del Convenio Europeo de Derechos Humanos protege el derecho a la reputación como parte del derecho al respeto a la vida privada. Así, cuando un ajedrecista es sospechoso de hacer trampa, se entrecruzan dos derechos: 1) el derecho a la igualdad de condiciones sin trampas; 2) el derecho a la privacidad y, más específicamente en el ámbito del ajedrez, el derecho a jugar sin sufrir un sufrimiento psicológico indebido. Naturalmente, cuando existe una sospecha de trampa, este último derecho puede verse limitado en beneficio del primero. Sin embargo, cuando una acusación es infundada, prevalece el derecho a la privacidad. Para determinar si una acusación es falsa y, por lo tanto, constituye una vulneración del derecho a la igualdad de condiciones, deben considerarse los siguientes criterios:

- 1) La suficiencia de la base fáctica de la acusación.
- 2) El nivel de dificultad del torneo.
- 3) El nombre y la calificación del presunto tramposo.
- 4) El potencial futuro del presunto tramposo, es decir, su calificación, se examinará a largo plazo. La lista anterior no es exhaustiva.

## E. Sanciones

1. Las sanciones impuestas por hacer trampa en línea pueden extenderse al ajedrez OTB. La sanción especificada en el Código de Ética de la FIDE, que consiste en una suspensión de un año, puede reducirse a seis meses para el ajedrez OTB.
2. Otros aspectos de la sanción se aplican mutatis mutandis al ajedrez en línea como al ajedrez presencial: se tienen en cuenta exhaustivamente la edad del jugador, la frecuencia y la naturaleza de la infracción, la naturaleza de la competición y otras circunstancias.

## F. Jurisdicción

La Comisión de Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción en todos los asuntos relacionados con trampas, incluyendo acusaciones falsas en todos los eventos oficiales de la FIDE. Entre las personas sujetas a la jurisdicción de la FPL se incluyen jugadores, personal de apoyo y capitanes de equipo. Entre las personas de apoyo se incluyen, entre otras, jefes de delegación, segundos, entrenadores, representantes, psicólogos, organizadores, espectadores, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros cuando estén involucrados en incidentes de trampas.

## G. Quejas e Investigaciones

### a. INICIO DE UNA INVESTIGACIÓN

- i. Se podrán iniciar investigaciones a partir de una queja posterior a la competición.
- 1.2. Las investigaciones también pueden iniciarse por:
  - i) un informe del árbitro principal de una competición;
  - ii) Iniciativa FPL;
  - iii) una solicitud de la Comisión de Ética y Disciplina (CED) o de cualquier otro organismo de la FIDE autorizado por la Carta de la FIDE.

## **b. QUEJAS**

- 2.1. El derecho a reclamar corresponde a los participantes (jugadores, capitanes y oficiales) con el número de identificación FIDE de la competición en cuestión. El plazo para presentar una reclamación finaliza 24 horas después de la finalización de la última ronda.
- 2.2. Todas las quejas deben presentarse por escrito y dirigirse a la FPL a través de la Oficina de Fide. El reclamante deberá proporcionar toda la información requerida en el formulario de queja y detallar los motivos de la queja, incluyendo todos los fundamentos disponibles al momento de la presentación.
- 2.3. No se aceptan quejas orales o informales.
- 2.4. No se considerarán ninguna queja basada únicamente en el supuesto de que una persona está jugando más fuerte de lo esperado debido a su calificación.
- 2.5. FPL podrá iniciar una investigación basándose en cualquier pieza de información que llegue a su conocimiento respecto a un posible incidente de trampa, incluida una acusación falsa.
- 2.6. Toda la información sobre quejas e investigaciones se mantendrá confidencial hasta que la FPL concluya la investigación. En caso de incumplimiento de los requisitos de confidencialidad por parte de los denunciantes, el Árbitro Principal o cualquier otra persona con conocimiento de la queja o la investigación antes de que esta concluya, la FPL podrá remitir a todos los infractores a la EDC.

## **H. Procedimiento de investigación**

- a. FPL tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares con respecto a un caso presunto o posible de violación relacionada con trampas en línea.
  - b. Si una queja es inadmisibile o manifiestamente infundada, la FPL podrá rechazarla por mayoría de votos.
  - c. Un miembro del FPL (Persona Investigadora – PI), designado por el Presidente del FPL mediante un sistema de rotación, será designado para investigar la denuncia. Este miembro es un organismo independiente y no está sujeto a las órdenes de terceros.
- El IP considerará la evidencia estadística presentada. También considerará la evidencia física y observacional recopilada como parte de la investigación, si la hubiere. Asimismo, podrá recabar evidencia adicional durante la investigación.
- Los jugadores, organizadores, árbitros, federaciones nacionales, el anfitrión de la plataforma en línea donde se juegan los partidos y otras partes deben cooperar con el IP. De no hacerlo, el caso podría ser remitido a EDC.
- f. El IP investigará cada caso dentro de un plazo razonable, normalmente no mayor a dos semanas.

- g. Al finalizar la investigación, el PI elaborará un informe para la FPL, que deberá ser considerado, indicando: la acción que dio origen a la investigación, las circunstancias del incidente, las conclusiones de la investigación y la sanción propuesta. El informe podrá abarcar cualquier otra infracción de las normas de la FIDE detectada por el PI. La FPL podrá solicitar al PI que considere hechos adicionales o realice investigaciones adicionales.
- h. Una vez que el IP considera definitivo un informe, la FPL decide por mayoría si el caso se remite a la EDC para su dictamen. Si el caso no se remite a la EDC, se considera desestimado. La FPL remitirá sus conclusiones al denunciante y al acusado. Si la Federación Nacional del acusado estuvo involucrada, también será informada.

#### **I. Reglas de procedimiento**

1. El plazo de prescripción es de un año a partir de la última ronda del concurso en línea en cuestión.
2. El idioma de trabajo del PI es el inglés. El PI podrá, a petición de cualquiera de las partes, autorizar el uso de un idioma distinto del inglés por las partes implicadas. En tal caso, el PI podrá ordenar a cualquiera o a todas las partes que sufraguen la totalidad o parte de los costes de traducción e interpretación. El PI podrá ordenar que todos los documentos presentados en idiomas distintos del inglés se presenten junto con una traducción certificada al idioma del procedimiento.
3. Cuando el IP no desestime un caso, el acusado debe haber sido informado por escrito (ya sea por carta, correo electrónico o de otro modo) del caso pendiente y se le debe haber dado el derecho de presentar al IP cualquier declaración y documento que respalde su posición.
4. El denunciante y el acusado tienen derecho a ser representados o asistidos por personas de su elección.
5. Los documentos relativos al procedimiento deberán presentarse por escrito, preferiblemente por correo electrónico.
6. Cada parte involucrada en una investigación es responsable de sus propios costos asociados directa o indirectamente con el caso.
7. Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE sea parte de una investigación, la FPL podrá proporcionar la información pertinente a esa Comisión de la FIDE.

#### **J. Condición de entrada a un evento deportivo en línea**

Al participar en la competición, cada jugador acepta las medidas mencionadas anteriormente como condición de participación y acepta que su participación está sujeta a ellas. En concreto, acepta ser evaluado mediante una herramienta de evaluación en línea y acepta que podría enfrentarse a sanciones disciplinarias.

## **REGLAS DE PROCEDIMIENTO DE LA COMISIÓN DE JUEGO LIMPIO**

**Aprobado por el Consejo de la FIDE el 27/10/2021 Aplicado desde el 01/01/2022**

### **1.Apuntar**

- 1.1 La FIDE, en estrecha colaboración con las Federaciones Miembros, el Comité Olímpico Internacional y los Comités Olímpicos Nacionales, dedica sus esfuerzos a garantizar que en el ajedrez prevalezca el espíritu del "Juego Limpio", lidera la lucha contra las trampas y el dopaje en el deporte y toma medidas para evitar poner en peligro la salud de los competidores (Artículo 37.1 Carta de la FIDE).
- 1.2 La lucha contra las trampas en todas sus manifestaciones está a cargo de la Fair Play Commission (FPL).
- 1.3 La FPL supervisará la implementación general de las disposiciones relacionadas con el juego limpio en la Carta de la FIDE y el Código de Ética y Disciplina, incluida la investigación de casos sospechosos de trampa a través de Paneles de Investigación y la imposición de sanciones limitadas por la violación de otras reglas de juego limpio en la competencia, según lo determine el Panel de Juego Limpio para la competencia, de acuerdo con los procedimientos establecidos a continuación.
- 1.4 Los comisionados de la FPL, los funcionarios de la FIDE, los miembros de la FIDE, los árbitros, los organizadores y los jugadores deben cooperar entre sí.
- 1.5 La FPL hará recomendaciones a otros órganos y miembros de la FIDE sobre temas relacionados con las medidas de juego limpio.
- 1.6 La FPL será responsable de analizar y diseñar medidas y herramientas encaminadas a prevenir las trampas en el ajedrez.

### **2.Membresía de la Comisión FPL**

- 2.1 El número total de comisionados de la FPL será determinado por el Consejo de la FIDE. Sin embargo, el número mínimo de comisionados será de 15.
- 2.2 El Presidente y el Secretario de la FPL serán designados por el Presidente de la FIDE.
- 2.3 Los demás Comisarios serán seleccionados por el Presidente de la FIDE en consulta con el Presidente y el Secretario.
- 2.4 Los comisionados de la FPL se seleccionan en función de sus habilidades, experiencia y conocimientos. No hay restricciones de nacionalidad. No se requiere autorización de la Federación Nacional. La FPL aspira a un mínimo de un tercio de su membresía femenina.
- 2.5 Al menos un Comisionado deberá ser un IM o GM activo, un Comisionado deberá ser un IA activo, un Comisionado deberá ser un IO activo, dos Comisionados deberán ser expertos técnicos en el área de trampas asistidas por computadora y al menos tres Comisionados más deberán tener formación legal.
- 2.6 A propuesta del Presidente, el Presidente de la FIDE tiene el derecho de terminar con una decisión motivada la autoridad de cualquier Comisionado en cualquier momento y designar un reemplazo simultáneamente.

### 3. Actas

- 3.1 El Presidente de la FPL informará sobre sus actividades al menos una vez al año. Formulará recomendaciones a la Asamblea General, al Presidente de la FIDE y, cuando sea necesario, al Consejo de la FIDE.
- 3.2 El Presidente preparará el presupuesto del FPL para su aprobación por la Asamblea General. Las propuestas presupuestarias se enviarán al Tesorero.
- 3.3 Los Comisionados de la FPL se reúnen periódicamente en línea. Al menos una vez al año, el Presidente se reúne en persona con el Secretario y los Consejeros para tratar cuestiones fundamentales y considerar propuestas para actualizar la normativa antifraude (reunión anual).
- 3.4 El orden del día de las reuniones será preparado por el Presidente y el Secretario y se enviará, junto con los documentos de trabajo, a todos los Comisionados al menos una semana antes de las reuniones en línea y un mes antes de la reunión anual. Todos los Comisionados tienen derecho a incluir puntos.
- 3.5 Las actas de las reuniones son responsabilidad del Secretario. Para las reuniones en línea, solo se elabora un protocolo de resultados. Las actas se envían a todos los comisionados de la FPL.
- 3.6 En caso de existir alguna discrepancia entre las reglas y regulaciones generales especificadas en las reglas y regulaciones de la FIDE (excepto la Carta) con respecto a la FPL, prevalecerán las reglas específicas de la FPL.

### 4. Paneles de Juego Limpio / Oficial de Juego Limpio

- 4.1 Para cada torneo organizado bajo la égida de la Comisión de Eventos (EVE) o la Comisión de Estrategia Global (GSC), tanto online como presencial, habrá un Panel de Juego Limpio (FPP) o un Oficial de Juego Limpio (FPO) independiente y remunerado, según el tipo de torneo. La función del FPP/FPO es supervisar el torneo en cuestión para detectar posibles trampas e implementar medidas contra ellas. El FPP/FPO se coordinará estrechamente con el árbitro principal y el organizador principal, pero no estará sujeto a sus instrucciones ni a las de ninguna otra persona.
- 4.2 Los miembros de cada FPP o FPO son designados por el presidente de la FPL, en consulta con el Director General de la FIDE y sujeto a lo dispuesto en el Artículo 8.4.
- 4.3 Cada FPP estará compuesto por un mínimo de tres personas con al menos el título de FPE. Un miembro, con el título de FPO, actuará como presidente y tendrá voto decisivo en caso de empate. El FPP podrá consultar con expertos externos, incluyendo, entre otros, Grandes Maestros, expertos en lenguaje corporal, psicólogos e ingenieros informáticos.
- 4.4 Los árbitros de torneos organizados bajo la égida de EVE y GSC no pueden ser FPO o miembros de la FPP al mismo tiempo.



## **5. Paneles de investigación**

5.1 La FPL llevará a cabo investigaciones independientes sobre infracciones del Código de Ética y Disciplina relacionadas con fraudes y tendrá la posibilidad de presentar informes motivados a la Comisión de Ética y Disciplina (CED) o a los organismos nacionales competentes, cuando corresponda. Los informes motivados deberán incluir información objetiva, pericia técnica y todos los resultados de las investigaciones iniciadas.

5.2 Para investigar las acusaciones de fraude, se forma un Panel de Investigación (PI). El Presidente del FPL selecciona, caso por caso, hasta tres miembros del PI, quienes no necesariamente deben ser Comisionados del FPL.

5.3 El IP es un organismo independiente y no está sujeto a las instrucciones de ninguna otra parte.

5.4 Los detalles de la jurisdicción y el procedimiento se determinarán en el Reglamento Antifraude.

5.5 Una vez finalizada la investigación, el IP envía su informe al Presidente de la FPL. Este someterá a votación a la Comisión. La FPL decide por mayoría si el caso se remite a la EDC para su dictamen. Si la investigación se inicia a raíz de una denuncia, el IP tiene la facultad de desestimarla si sus miembros llegan a la conclusión unánime de que no hubo fraude o de que no existen pruebas suficientes para cumplir con el estándar de prueba.

5.6 El Presidente de la FPL nombra a tres Comisionados de la FPL para un Comité de Investigación de Fair Play permanente, de conformidad con el Artículo 26.13 de la Carta de la FIDE. El Comité de Investigación de Fair Play actúa cuando la EDC emite una solicitud de investigación a la FPL, de conformidad con el Artículo 26.14 de la Carta de la FIDE. En ese caso, los Artículos 5.1, 5.2 y 5.4 anteriores no son aplicables.

5.7 El Presidente de cada IP será remunerado.

## **6. Procedimiento de vía rápida**

6.1 La FPL seguirá un procedimiento denominado “Vía Rápida” diseñado para perseguir las violaciones del juego limpio dentro del torneo que no sean trampas (Artículo 9 del Código de Ética y Disciplina).

6.2 Se incluirá una lista de posibles violaciones del juego limpio en el Reglamento Anti-Trampas de la FPL, o en el Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE, o en el reglamento del torneo que rija una competición.

6.3 Se nombrará a uno o más Comisionados de la FPL para tratar los casos de infracciones durante el torneo, distintas de las trampas, que los Paneles de Juego Limpio o los Oficiales de Juego Limpio pongan en conocimiento de la FPL. Estos cargos serán remunerados.

6.4 En los casos de vía rápida, las sanciones se limitarán a la prohibición de toda actividad formal de ajedrez por un periodo de uno, dos o tres meses, según la gravedad de la infracción. No se podrán imponer otras sanciones.

6.5 El jugador en cuestión tendrá la opción de admitir su culpabilidad por una violación de las reglas de juego limpio y someterse a la prohibición impuesta, o de que EDC decida su caso sobre la base de sus méritos en una composición unipersonal.

## **7. Títulos de la FPL**

7.1 La FPL será responsable de otorgar los siguientes títulos FPL:

7.1.1 Profesor de FPL (da conferencias a aspirantes a FPE/FPO)

7.1.2 Oficial de Juego Limpio (FPO, puede presidir el FPP o actuar como FPO)

7.1.3 Experto en Juego Limpio (FPE, puede ser parte de los FPP)

7.2 Los títulos FPL son otorgados por FPL de acuerdo con los siguientes criterios:

7.2.1 Los títulos iniciales serán otorgados por FPL en base a experiencia.

7.2.2 Después de la expiración de un período transitorio el 30/06/2023, los títulos estarán sujetos a cualquiera o una combinación de los siguientes requisitos: asistencia a seminarios, aprobación de exámenes, cumplimiento de los requisitos de la norma.

## **8. Formación de oficiales de juego limpio**

8.1 La FPL es responsable de la capacitación de los árbitros encargados de aplicar medidas de juego limpio (FPEs/FPO). La FPL ofrecerá capacitación periódica para este fin.

8.2 Para tal efecto, FPL establecerá y mantendrá una lista de docentes.

8.3 Las capacitaciones tendrán una duración mínima de seis horas y abordarán los siguientes temas: Medidas para combatir las infracciones del juego limpio, Medidas de investigación, Manejo de denuncias de infracciones del juego limpio, Pruebas estadísticas y Normas de procedimiento. La FPL se reserva el derecho de realizar un examen final.

8.4 Después de la expiración de un período de transición el 30/06/2023, solo aquellos que posean un título FPE o FPO podrán ser nominados para un FPP.

## **9. Reglamento de Juego Limpio**

De acuerdo con el Artículo 37.3 de la Carta de la FIDE, los detalles adicionales del trabajo de la FPL se regirán por Reglamento de Juego Limpio de la FIDE.

## 1.Requisitos para los títulos de Fair Play<sup>1 2</sup>

### 1.1Experto en Juego Limpio (FPE)

#### 1.1.1Requisitos básicos

- El FPE debe tener al menos 18 años
- Asista a un seminario FPE y apruebe el examen FPE
- 3 Normas FPE

#### 1.1.2Obtención de normas FPE

##### 1.1.2.1Para obtener una Norma FPE, el Candidato FPE debe:

- haber aprobado el examen FPE
- ser designado como Evento FPE por la FIDE FPL
- ser asistido por un supervisor de FPL
- obtener una evaluación positiva del Supervisor de FPL, para ser presentada a la Secretario de FPL dentro de los 14 días siguientes a la finalización del evento.

##### 1.1.2.2Las Normas FPE se pueden obtener en todos los torneos enumerados en el Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3 – Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros /1.3 Categorías de Torneos.

Sin embargo, solo una de las tres normas se puede obtener en los torneos oficiales de Rapid y Blitz.

### 1.2Oficial de Juego Limpio (FPO)

#### 1.2.1Requisitos básicos

- El FPO debe tener al menos 21 años
- Tener el título FPE durante al menos 2 años
- Asista a un seminario de FPO y apruebe el examen de FPO
- 4 Normas FPO

#### 1.2.2Obtención de normas FPO

##### 1.2.2.1Para obtener una Norma FPO, el candidato a FPO debe:

- haber aprobado el examen FPO;
- ser designado como FPO de Evento por la FIDE FPL;
- ser asistido por un supervisor de FPL;
- informar diariamente al supervisor de FPL;
- Preparar y presentar al Supervisor de FPL un informe sobre el evento dentro de los 14 días siguientes a su finalización.
- obtener una evaluación positiva del Supervisor de FPL, para ser presentada a El Secretario de la FPL dentro de los 14 días de recibir el informe del candidato de la FPO

---

<sup>1</sup> A la espera de las adaptaciones en la base de datos de la FIDE, la FPL mantendrá una lista de titulares de títulos y normas de Fair Play. <sup>2</sup>

Todos los asuntos financieros relacionados con normas, títulos y seminarios están contemplados en el Reglamento Financiero de la FPL..

1.2.2.2 Las normas FPO se pueden obtener en torneos de nivel 1, como se define en las Medidas de protección del juego limpio.

1.2.2.3 La CFPO podrá otorgar una norma FPO en una Olimpiada en caso de: desempeño excepcional de un candidato de FPO que se desempeña como FPE.

### 1.3 Certificación de normas

1.3.1 Al finalizar el Evento, el Supervisor de FPL deberá completar el Informe de Norma FPE/FPO, indicando si el Candidato FPE/FPO cumplió exitosamente con los estándares para obtener una norma FPE/FPO.

1.3.2 El Supervisor de FPL podrá solicitar la opinión del Árbitro Principal del Evento o del Organizador del Evento sobre el trabajo del Candidato a FPE/FPO. Esta opinión podrá incluirse en el Informe de Normas de FPE/FPO.

### 1.4 Procedimiento de solicitud de título

1.4.1 Cuando un candidato FPE/FPO completa las normas requeridas, sus Federaciones Nacionales envían el formulario de solicitud de título FPE/FPO y las normas a los títulos de la FIDE, quienes lo remiten a la FPL de la FIDE.

1.4.2 La FIDE FPL considerará las solicitudes y enviará la recomendación al Consejo de la FIDE para su aprobación.

1.4.3 Todos los formularios de solicitud de título se publicarán en el sitio web de la FIDE durante al menos 60 días.

### 1.5 Seminarios de FPL

1.5.1 Tipos de seminarios FPL organiza dos tipos de seminarios:

- Seminarios de FPE
- Seminarios de FPO

1.5.2 Alcance de los seminarios

Todos los seminarios abordarán, en sus respectivos niveles, al menos los siguientes temas:

- Marco legal del juego limpio
- Reglamento de Juego Limpio
- Estadística
- Dispositivos técnicos
- Teoría y práctica del juego limpio en eventos OTB

1.5.3 Profesores de FPL

Todos los seminarios de FPL serán impartidos por profesores de FPL. FPL mantiene una lista de profesores seleccionados por el presidente de FPL.

1.5.4 Exámenes

Todos los seminarios irán seguidos de un examen, según el nivel del seminario. Quienes no aprueben un examen podrán realizar un nuevo examen en el plazo de un año sin necesidad de asistir a un nuevo seminario. El nuevo examen solo podrá presentarse al finalizar un seminario regular.

### 1.5.5 Licencias FPE/FPO

La Licencia FPE/FPO será válida de por vida, siempre que la FPE/FPO permanezca activa y entrará en vigor a partir del día siguiente a que la FIDE haya recibido la tarifa.

Se dice que un especialista en Fair Play está activo cuando presta servicio en al menos un evento cada cuatro años.

Independientemente del estado activo, cada seis años, todos los titulares del título deben asistir a un nuevo seminario de capacitación/actualización de FPL.

Las tasas de licencia se regulan en el Reglamento Financiero de la FPL.

## 2. Clasificación de las FPO

### 2.1 General

La Comisión de Juego Limpio tendrá la responsabilidad de clasificar a las FPO en las siguientes categorías:

- Categoría A
- Categoría B
- Categoría C

### 2.2 Clasificación

#### 2.2.1 Categoría A

La categoría A es el nivel más alto de clasificación de FPO.

Para ser clasificadas en la Categoría A, las FPO deberán cumplir todos los criterios siguientes:

- Hayan estado clasificados en la Categoría B por al menos dos (2) años
- Su estatus de FPO es "activo" y ha actuado como FPO en los últimos cinco (5) años:
  - a) en al menos tres (3) Torneos de Categoría A; o
  - b) en al menos dos (2) Torneos de Categoría A y tres (3) Torneos de Categoría B.
- Han demostrado un excelente conocimiento del Reglamento de Juego Limpio y no se les han impuesto sanciones disciplinarias como resultado de sus actividades como FPO en los últimos cinco (5) años.

#### 2.2.2 Categoría B

Categoría B es el segundo más alto nivel de FPO clasificación.

Para ser clasificadas en la Categoría B, las FPO deberán cumplir todos los criterios siguientes:

- Posean el título de FPO por al menos tres (3) años
- Su estatus de FPO es "activo", y han actuado como FPO en los últimos tres años en al menos tres (3) Torneos de Categoría B.
- Han demostrado un buen conocimiento del Reglamento de Juego Limpio y no se les han impuesto sanciones disciplinarias como resultado de sus actividades como FPO en los últimos tres (3) años.

#### 2.2.3 Categoría C

La categoría C se asigna por defecto a todas las nuevas FPO.

### **3.Designación de los FPE, FPO y Equipos de Juego Limpio (FPT)**

- 3.1 Las asignaciones FPE/FPO/FPT son obligatorias para todas las categorías de torneo A, B y C, excepto las siguientes: 1.3.2.3 (Eventos de alto nivel) y 1.3.3.2 (Eventos internacionales fuertes), como se detalla en las Regulaciones de la FIDE para Árbitros (vigentes a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3 –Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros
- 3.2 Los FPO de eventos que actúan en los torneos son designados por el Presidente de la FIDE a sugerencia del Presidente de la FPL y en consulta con el Miembro de la Junta responsable, de acuerdo con el Reglamento de Designación de la FPL.
- 3.3 Los FPE de eventos que actúan en los torneos son designados por el presidente de la FPL.
- 3.4 Todos los asuntos financieros relacionados con el nombramiento de FPE, FPO y FPT se tratan en el Reglamento Financiero de la FPL.

### **4.Inactividad y revocación de títulos**

- 4.1. Los titulares de títulos FPE/FPO se consideran inactivos si, en un período de cuatro (4) años, nunca han actuado como FPE/FPO en ningún evento enumerado en el Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3 – Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros /1.3. Categorías de torneos
- 4.2 En caso de inactividad, los titulares de títulos FPE/FPO deben asistir a un Seminario FPL antes de que puedan ser designados nuevamente y deberán renovar su Licencia.
- 4.3 La FPL podrá revocar el Título de FPE/FPO en caso de incumplimiento del Código de Ética o de errores graves. Las infracciones serán evaluadas por un Subcomité Disciplinario ad hoc de la FPL.

### **5.Especialistas Nacionales en Juego Limpio (NFS)**

- 5.1 Se alienta a las Federaciones Nacionales a formar sus propios Especialistas Nacionales en Juego Limpio.
- 5.2 FIDE FPL ofrecerá seminarios en línea para Especialistas Nacionales en Juego Limpio y entregará certificados de asistencia.
- 5.3 Las tarifas de los seminarios y licencias nacionales se contemplan en el Reglamento Financiero.
- 5.4 Las Federaciones Nacionales son responsables de diseñar el sistema de calificación nacional de Especialistas Nacionales en Juego Limpio.

### **6. “Premio “Konstantin Landa”**

- El premio “Konstantin Landa” se entregará dos veces al año en la Olimpiada de Ajedrez al jugador más destacado. Rendimiento sobresaliente de un FPE/FPO. La FIDE FPL elabora el reglamento y coordina los premios.

## **7.Disposiciones temporales**

- 7.1 Estas disposiciones temporales se aplicarán hasta el 30 de junio de 2026 y podrán renovarse posteriormente mediante decisión del Consejo.
- 7.2 Dada la escasez de FPO y de candidatos a FPO, la Comisión de Fair Play se reserva el derecho de nombrar a un FPE que aún no haya aprobado el examen del seminario de FPO como FPO de Evento bajo estricta supervisión. En este caso, el FPO de Evento designado podría recibir una norma de FPO, según la evaluación del Supervisor de FPL.
- 7.3 Dada la escasez de FPE/FPO y de candidatos a FPE/FPO, la Comisión de Fair Play se reserva el derecho, en circunstancias excepcionales, de nombrar a un candidato a FPE como FPO de Evento, bajo estricta supervisión. En este caso, el candidato a FPE designado podría recibir una norma FPE doble, según la evaluación del Supervisor de FPL.
- 7.4 Los títulos y categorías FPE y FPO podrán ser otorgados por la Comisión FPL por motivos motivados y discrecionales.

## REGLAMENTO FINANCIERO DE LA FIDE FPL

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 10/11/2024

Aplicado a partir del 1 de enero de 2025

Este documento regula las finanzas de la FPL de la FIDE. Todas las referencias a la remuneración de los árbitros se refieren al Reglamento de Estipendios de Árbitros, según se indica en el Manual B.06.6 de la FIDE.

### 1. Tarifas de eventos de FPL

#### 1.1 Tarifas mínimas de FPO

- 1.1.1 Cualquier persona que actúe como Jefe de FPO en torneos de la FIDE bajo la jurisdicción de la Comisión de Eventos (EVE) y la Comisión de Estrategia Global (GSC) recibirá una remuneración equivalente a la del Árbitro Jefe Adjunto +15 %. Cuando el CFPO también actúe como Supervisor de otros FPS, la remuneración será la misma que la del Árbitro Jefe.
- 1.1.2 Cualquier persona que actúe como FPO en torneos de la FIDE bajo la jurisdicción de la Comisión de Eventos (EVE) y la Comisión de Estrategia Global (GSC) será remunerada en los mismos términos que un Árbitro Jefe Adjunto -15%.
- 1.1.3 Cuando un candidato a FPO ocupe un puesto de FPO, este tendrá derecho a dos tercios de la cuota regular de FPO. El tercio restante será pagado por el Organizador a la Comisión de Juego Limpio a través de la FIDE en concepto de cuota de supervisión.

#### 1.2 Tarifas mínimas de FPE

- 1.2.1 Cualquier persona que actúe como FPE en torneos de la FIDE bajo la jurisdicción de la Comisión de Eventos (EVE) y la Comisión de Estrategia Global (GSC) será remunerada al mismo nivel que un Árbitro de Partido.
- 1.2.2 En equipos más grandes, cuando se designan más de diez FPS/voluntarios, por ejemplo en la Olimpiada, un FPE interino masculino y una FPE femenina serán remunerados al mismo nivel que un Árbitro de Sector.
- 1.2.3 Cuando un rol de FPE es desempeñado por un Candidato FPE, el Organizador deducirá 200 EUR de la tarifa regular de FPE y lo pagará a la Comisión de Juego Limpio a través de la FIDE como tarifa de supervisión.

#### 1.3 Honorarios de supervisión

- 1.3.1 Al supervisar de forma remota un FPE o un FPO, el Supervisor tendrá derecho a los siguientes honorarios de la Comisión de Juego Limpio a través de la FIDE:
- 1.3.2 La tarifa por supervisar de forma remota a un candidato a FPO, cuando el supervisor también actúa como FPO jefe del evento, es igual a  $\frac{1}{3}$  de la tarifa regular de FPO.
- 1.3.3 La tarifa por supervisar remotamente a un candidato FPE es de 200 EUR por candidato.



## **REGLAMENTO DE NOMBRAMIENTO DE LA FIDE FPL**

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 10/11/2024

Aplicado a partir del 18 de noviembre de 2024

### **PREFACIO**

La composición ideal del Equipo Fair Play depende de una serie de factores difíciles de determinar. Se anticipan con antelación y, por lo tanto, no pueden determinarse completamente sin conocer las particularidades de cada torneo. A continuación, se presenta un conjunto de criterios que se tendrán en cuenta para determinar los Equipos de Juego Limpio. La composición del Equipo de Juego Limpio será determinada por la Comisión de Juego Limpio, considerando factores como la competencia, el equilibrio de género, la distribución equitativa del trabajo, la experiencia y el desarrollo de capacidades, y estará sujeta en todos los casos a la aprobación del Presidente de la FIDE. En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá apartarse de estas normas en beneficio del evento.

Este documento regula los nombramientos de FPE, FPO y FPT en los torneos de Nivel 1 y Nivel 2. Se remite a las Regulaciones de Título de la Comisión de Juego Limpio para las Definiciones y las Medidas de Protección del Juego Limpio.

#### **1.Composición de los equipos de Fair Play**

##### **1.1Reglas generales**

1.1.1 Los eventos de Nivel 1 (Máxima Protección) deben tener un mínimo de un FPO.

1.1.2 La composición de los Equipos de Juego Limpio puede variar en su desglose de FPO/FPE. Los torneos más complejos pueden requerir un mayor número de FPO.

1.1.3 Cuando un FPE sea designado como FPO en un evento, también se designará un Supervisor. En este caso, la Comisión de Fair Play informará previamente a los Organizadores.

1.1.4 En eventos de Nivel 1 y algunos de Nivel 2, según lo especificado en las Medidas de Protección del Juego Limpio, los miembros del Equipo de Juego Limpio deben trabajar exclusivamente en asuntos relacionados con el Juego Limpio. Esto significa que no pueden desempeñar ninguna otra función oficial en el evento.

##### **1.2.Número de especialistas en juego limpio**

El número recomendado de especialistas en juego limpio en un evento se especifica en las medidas de protección del juego limpio.

##### **1.3.Torneos Abiertos y Femeninos OTB**

1.3.1 En cada torneo abierto, el Equipo Fair Play está formado por al menos un hombre y una mujer.

1.3.2 En cada torneo femenino, el equipo Fair Play está formado únicamente por mujeres.

#### 1.4. Factores relacionados con el lugar

1.4.1 Es posible que sea necesario aumentar el número de miembros del Equipo de Juego Limpio debido a los siguientes factores: distribución del lugar, número esperado de invitados, número esperado de equipos de medios, número esperado de espectadores.

1.4.2 El número de miembros del Equipo de Juego Limpio puede reducirse cuando: (o ambos) de los siguientes están presentes: i) cuando se contrata un servicio de seguridad y los miembros del equipo de seguridad están asignados a tareas de Fair Play o ii) hay un número significativo de voluntarios disponibles para el Equipo de Fair Play.

#### 2. Procedimiento de nombramiento

2.1 Para determinar la composición real del Equipo de Juego Limpio en un evento donde se requieren Especialistas de Juego Limpio (ver Medidas de Protección de Juego Limpio), el Equipo Organizador se comunicará con FPL por correo electrónico lo antes posible, pero preferiblemente al menos dos meses antes del inicio del evento, y proporcionará el diseño inicial del lugar junto con cualquier otra información que pueda ser útil para una evaluación temprana de problemas críticos de juego limpio.

2.2 Con base en las disposiciones de las Medidas de Protección del Juego Limpio y de la información proporcionada en el apartado 2.1, FPL, en cooperación con el Equipo Organizador, determinará el número real de Especialistas y/o voluntarios en Juego Limpio necesarios.

2.3 Una vez establecida la composición del FPT, el Presidente del FPL, después de consultar con el Equipo Organizador y el Miembro del Comité Directivo supervisor, y cuando corresponda con GSC, EVE o DIS, proporcionará al Presidente de la FIDE los Especialistas en Juego Limpio propuestos para el evento específico.

2.4 La Comisión de Fair Play emitirá convocatorias de interés al menos dos veces al año para determinar la disponibilidad de posibles FPE y FPO para eventos. Al informarse de las fechas finales para un evento específico que requiera Especialistas en Fair Play, la Comisión verificará la disponibilidad real para confirmar las citas.

2.5 Para todos los eventos mundiales oficiales de la FIDE, los nombramientos son realizados por el Presidente de la FIDE a sugerencia del Presidente de la FPL y en consulta con el miembro supervisor del Comité Ejecutivo.

2.6 Después de que el Presidente de la FIDE haya designado a los Especialistas en Juego Limpio, la Comisión de Juego Limpio informará por escrito a los Especialistas en Juego Limpio designados, a la Comisión pertinente (GSC, EVE o DIS) y a los organizadores.

#### 3. Asuntos financieros

Todos los asuntos financieros relacionados con el nombramiento de FPE, FPO y FPT se tratan en el Reglamento Financiero de la FPL.

## **ÁRBITRO PRINCIPAL-OFICIAL PRINCIPAL DE JUEGO LIMPIO DIVISIÓN DE TAREAS**

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 10/11/2024

Aplicado a partir del 18 de noviembre de 2024

Cuando se nombra un CFPO en un torneo, la cooperación entre el CFPO, el CA y el Equipo Organizador (generalmente representado por el Director del Torneo) es fundamental. No todas las situaciones de un torneo pueden preverse con antelación, y se espera que los altos funcionarios colaboren para resolver cualquier problema que surja en beneficio del torneo. Todas las disposiciones relativas a la interacción entre el CFPO y, principalmente, el CA (aunque, en realidad, cualquier otro oficial del torneo), deben interpretarse desde esta perspectiva, siendo la cooperación en beneficio del torneo el principio rector de cualquier acción.

En los torneos donde se designe un Oficial de Juego Limpio (CFPO), todos los asuntos relacionados con el Juego Limpio se remitirán a él. El CFPO es responsable de tomar todas las decisiones relacionadas con el Juego Limpio. Siempre que sea posible, el CFPO consultará con otros oficiales del torneo interesados (CA y TD) antes de tomar decisiones que puedan afectar gravemente al torneo. Cualquier decisión que implique una sanción se tomará por escrito. Todas las decisiones del CFPO sobre asuntos de la jurisdicción del Juego Limpio serán definitivas.

Es fundamental que la CFPO notifique inmediatamente a la CA sobre cualquier decisión, con la expectativa de que esta la reciba. Sin embargo, la CA se reserva el derecho de revocar una decisión de la CFPO. Si la CA desea revocar la decisión, deberá hacerlo por escrito, tras consultar con la CFPO sobre los motivos de su decisión, y deberá indicar los fundamentos legales en los que se basa. La decisión revocada deberá justificarse detalladamente en los informes de la CA y la CFPO, y ambos informes deberán presentarse a la Comisión de Fair Play y a la Comisión de Árbitros.

Toda decisión de la CFPO está sujeta al procedimiento normal de apelación. Las revocaciones de decisiones también pueden ser objeto de apelación por cualquier parte interesada, incluida la CFPO, de conformidad con el procedimiento normal de apelación.

Las principales áreas de responsabilidad del Equipo de Fair Play en un evento son los aspectos de fair play: control de público (incluyendo árbitros, medios de comunicación, VIP y espectadores), uso de dispositivos electrónicos, artículos permitidos para amañar partidos en la sala de juego y distribución del recinto. Antes del inicio del evento, el CFPO interactuará con el Equipo Organizador y el CA para determinar la mejor solución en términos de fair play en cada una de estas áreas, y todas las decisiones se compartirán con prontitud con todos los árbitros del torneo interesados. Todas las medidas de fair play adoptadas en un evento se reflejarán en el reglamento específico del evento y serán presentadas por el CFPO en la Reunión Técnica del evento. Tenga en cuenta que la lista anterior no es exhaustiva y podría requerir modificaciones para adaptarlas a las necesidades del torneo tras consultar con el Equipo Organizador.

La siguiente tabla presenta las áreas generales de responsabilidad. Esta lista no es exhaustiva, pero cualquier asunto no contemplado en relación con el Juego Limpio debe remitirse a la CFPO.

| <b>Áreas generales de responsabilidad</b>                                                                                                   |                                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ÁRBITRO PRINCIPAL-</b>                                                                                                                   | <b>DIRECTOR DE JUEGO LIMPIO</b>                                                                                                            |
| <i>Implementa el plan de eventos de TD</i>                                                                                                  | <i>Construcción del Plan Fair Play</i>                                                                                                     |
| <i>A cargo del equipo Arbiter</i>                                                                                                           | <i>Encargado del Equipo de Juego Limpio</i>                                                                                                |
| <i>Inspección del recinto en relación con asuntos del torneo. Los hallazgos se informarán al Director del Torneo.</i>                       | <i>Inspección del recinto en relación con el Juego Limpio. Los hallazgos se informarán al Director del Torneo.</i>                         |
| <i>En colaboración con la CFPO, decide cualquier desviación de las normas del torneo en cuanto a quién puede entrar a la sala de juego.</i> | <i>En colaboración con el CA, decide cualquier desviación del reglamento del torneo en cuanto a quién puede entrar a la sala de juego.</i> |
| <i>Se ocupa de asuntos relacionados con el torneo.</i>                                                                                      | <i>Se ocupa de asuntos relacionados con el Juego Limpio.</i>                                                                               |
| <i>Se asegura de que los miembros del equipo implementen el plan del evento.</i>                                                            | <i>Se asegura de que los miembros del equipo implementen el Plan de Juego Limpio.</i>                                                      |
| <i>Garantiza que el flujo de tráfico hacia la sala de juego no moleste a los jugadores.</i>                                                 | <i>Gestión del flujo, incluidos los VIP, desde el punto de vista de la evaluación de riesgos del juego limpio</i>                          |
| <i>Contribuye a determinar la disposición del lugar con respecto a las necesidades del torneo.</i>                                          | <i>Contribuye a determinar la disposición del lugar con respecto a las necesidades de Fair Play.</i>                                       |
| <i>Garantiza el buen funcionamiento del torneo.</i>                                                                                         | <i>Previo al evento y en consulta con el Equipo Organizador, determina los artículos prohibidos en la sala de juego.</i>                   |
| <i>Sanciones a jugadores por violaciones a las reglas.</i>                                                                                  | <i>Sanciones a jugadores por violaciones del Fair Play</i>                                                                                 |
|                                                                                                                                             | <i>Dispositivos de juego limpio en uso</i>                                                                                                 |
|                                                                                                                                             | <i>Comprobación del uso no autorizado de dispositivos electrónicos</i>                                                                     |
| <i>Elabora un Informe del Árbitro Jefe al final del Torneo y lo envía a la Oficina de la Fide.</i>                                          | <i>Elabora un Informe de Juego Limpio al final del torneo y lo envía a la Oficina de la Fide</i>                                           |

## Notas del profesor Ken Regan sobre la aplicación de la evidencia estadística

*Esta sección no forma parte del Manual de la FIDE. Se aplica tanto a torneos presenciales (OTB) como en línea.*

Lo siguiente se relaciona con esta parte del esquema:

Uso de estadísticas

1. Insinuación privada al árbitro
2. Respaldo evidencia física
3. Aplicación de sanciones por desviaciones inexplicables (1 cada 60 años)

### **I. Finalidades de los resultados estadísticos**

El comité propone que el análisis estadístico de las jugadas en los juegos se aplique de tres maneras diferentes:

1. Durante las competiciones, cuando las pruebas indican una posible anomalía, puede dar una pista a los árbitros para que vigilen más de cerca a ciertos jugadores.
2. Durante o después de las competiciones, puede respaldar la evidencia física u observacional que acompaña a una queja.
3. Sólo con resultados muy altos puede constituir evidencia primaria, para su consideración y posible juicio por parte de una oficina central después del evento.

### **II. Pruebas estadísticas**

Se pueden evaluar varias magnitudes: la concordancia con el primer movimiento de una computadora (MM, por sus siglas en inglés, «move-matching»), el error promedio por movimiento (AE) y las variantes que cuentan los movimientos empatados en el primer puesto como igualados (TT) o aquellos en los 3 primeros movimientos (T3). Existen dos tipos de pruebas de análisis estadístico de partidas, cada una con resultados diferentes.

4. Una "prueba rápida" ejecuta un archivo completo de juegos para buscar posibles anomalías. Cualquier motor potente puede utilizarse para esta prueba. Con los procedimientos actuales, un servidor web estándar de 16 núcleos puede procesar un promedio de 5 a 7 juegos por núcleo de procesador por hora. Por lo tanto, con 2 núcleos (de servidor o portátil), se pueden procesar de 100 a 140 juegos en 10 horas. Sin embargo, los resultados de la prueba rápida solo pueden utilizarse para el propósito I.1, es decir, para proporcionar pistas.
5. Una "prueba completa" utiliza el modo Multi-PV para obtener valores fiables de todas las jugadas disponibles en una posición, y sus resultados pueden utilizarse para cualquier propósito. Actualmente, sin embargo, requiere de 4 a 8 horas por núcleo por partida. El comité está evaluando posibilidades que permitan realizar esto en tiempo real, al menos para los mejores tableros durante la competición. No obstante, para el propósito I.3, el comité considera que debe realizarse una segunda prueba independiente después de la competición.

El resultado de una prueba completa se expresa como *puntuación z*, que es un múltiplo de una desviación estándar "normal". Se han sugerido umbrales más simples, específicos del ajedrez, como un "70% de coincidencia", pero no funcionan. Una puntuación *z* corresponde a la probabilidad de que una desviación de esa magnitud o mayor ocurra "por casualidad". Por convención cívica, la puntuación *z* mínima considerada "significativa" es 2,00, lo que corresponde a una probabilidad de 43 a 1.

### III. Tipos de acciones del árbitro

Los resultados estadísticos pueden ayudar a los árbitros a decidir qué acciones tomar y qué no tomar antes de que se presente una queja formal.

1. *Acciones discretas* Son aquellas que idealmente pasan desapercibidas para los jugadores, o para ningún jugador en particular. Pueden incluir una vigilancia intensificada (donde no es evidente que se está observando a un jugador en particular), el uso de equipos de detección de EF silenciosos, la monitorización mediante cámara, etc. La consulta en privado y la derivación de partidas para una prueba completa también se consideran discretas.
2. *"Acciones de 'Alerta Naranja'"* Aún no se ha revelado a un jugador específico como objetivo, pero se ha aumentado la alerta en todo el torneo. Esto puede incluir la introducción de un control de seguridad en la entrada para una ronda en particular, el retraso en la transmisión de movimientos para esa ronda, el aumento de controles aleatorios, la restricción de los movimientos de espectadores y jugadores, y un aumento general de la vigilancia, que es evidente.
3. *Acciones intrusivas* incluir solicitudes para entrevistar o registrar a jugadores específicos, o vigilancia que los señale claramente, o acciones contra espectadores específicos.

### IV. Instrucciones para el uso de la evidencia estadística

Si existe una queja formal contra un jugador específico, se trata de una situación "intrusiva". Y si ya existen pruebas físicas u observacionales de que alguien hace trampa, se trata del mismo tipo de situación. Por lo tanto, esta sección aborda casos donde la única información es estadística. Los principios fundamentales son:

1. Cualquier acción intrusiva requiere una prueba completa con puntuación *z*.
2. Si todos los jugadores eran iguales antes del torneo, entonces el puntaje *z* debería ser al menos 3,00 para justificar una acción intrusiva.
3. Si un jugador fue señalado a sabiendas antes del torneo, entonces el umbral de importancia civil estándar de 2,00 puede aplicarse, solo para este jugador.
4. Los resultados de pruebas rápidas se pueden utilizar para acciones discretas y de "alerta naranja".
5. En ningún caso se utilizará la cantidad de 3.00 como única base para juzgar a un jugador; como se detalla más adelante, esto debería requerir al menos 4.50, o quizás con mayor seguridad 4.75 o 5.00. Tampoco constituye un proceso penal; es simplemente una orden judicial para que se tomen medidas adicionales en el lugar del evento.

No disponemos de una regla cuantitativa para los resultados de las pruebas rápidas; los ejemplos a continuación y el conocimiento general de las desviaciones («Ley de Littlewood») pueden orientar el criterio del árbitro. Una idea razonable es utilizar un 70 % de coincidencia para 2800 y restar un 1,5 % por cada 100 puntos Elo; por ejemplo, una coincidencia del 64 % podría considerarse inusual para un jugador de 2400, del 61 % para 2200, y así sucesivamente. (Estas cifras suman un 12 % a un ajuste lineal de los porcentajes de coincidencia reales, como se muestra en el artículo de Regan-Haworth en la conferencia AAAI de 2011). Sin embargo, la calidad de forzamiento de las partidas de los jugadores puede variar, por lo que la verdadera naturaleza de la desviación solo se muestra mediante la prueba completa.

El umbral  $z = 3.00$  es adecuado para torneos de entre 50 y 150 jugadores, lo que abarca la mayoría de los Abiertos. Para un mayor número de jugadores, debería establecerse un umbral ligeramente más alto, como 3.30 (que equivale a una cuota de 2000 a 1) para hasta 400 jugadores, de modo que la cuota no sea inferior a 5 veces el número de jugadores.

Un ejemplo de cómo puede desarrollarse este procedimiento es:

1. La prueba rápida indica una anomalía potencial después de 2 o 3 rondas.
2. La prueba completa arroja puntuaciones  $z$  superiores a 2,00 a partir de la ronda 4, subiendo a 3,00 en la ronda 6 o 7.
3. Los pasos más altos se dan discretamente a partir de la ronda 4, y luego de manera obvia en la ronda 6 o 7.
4. La acción intrusiva puede producir evidencia física u observacional, lo que a su vez hace que  $z = 3,00$  sea suficiente para considerarse una fuerte evidencia de apoyo al juicio.

## V. Proceso aparte de la evidencia observacional

Cuando no exista evidencia observacional, incluso después de acciones intrusivas, el Comité recomienda que:

6. Una puntuación  $z$  inferior a 4.00 debe ignorarse. Se espera que dicha desviación ocurra de forma natural más de una vez cada seis meses. Puede suponer que la suya es el torneo en el que ocurrió.
7. Una puntuación superior a 4,00 puede ser motivo de consultas de seguimiento y posible investigación privada.
8. Una puntuación superior a 4,50, que se espera solo una vez cada seis años, puede justificar un proceso público. Este umbral puede establecerse, de forma más conservadora, en 4,75 (una vez cada 20 años) o 5,00 (una vez cada 70 años).

El punto 3 aún se debate. En general, el Comité reconoce que ningún sistema es perfecto, y que detectar el 99 % puede implicar un error del 1 %, pero el alto costo en la dignidad humana es un factor más importante cuando la única evidencia es estadística. Sin embargo, en el pasado, con puntuaciones  $z$  tan altas e incluso más bajas, otros actores o terceros invariablemente han notado y emitido comentarios públicos, por lo que la situación equivale a presentar una queja.

## VI. Instrucciones para la consideración de quejas

La actitud es que imponer un estándar alto a un posible denunciante educará al público acerca de las desviaciones “normales” y evitará casos de caza de brujas.

9. El árbitro no admitirá a trámite ninguna queja a menos que y hasta que la misma se presente por escrito, esté firmada por el demandante y cumpla con el punto siguiente si corresponde.
10. Si una queja menciona la correspondencia de movimientos con un motor, entonces existen varios requisitos adicionales para quien la presenta.
  - a. El solicitante debe especificar el procedimiento utilizado para obtener los resultados de coincidencia de movimientos, incluyendo la versión del motor utilizada, la configuración del motor (incluido el tamaño de la tabla hash), la cantidad de PV, y la interfaz gráfica de usuario y la plataforma utilizadas.
  - b. El procedimiento para analizar movimientos debe ser *regular*, para que otros puedan

realizar las mismas pruebas.

- c. El solicitante debe indicar los rangos de movimientos probados para cada partida, la justificación del rango (por ejemplo, movimientos desde la novedad hasta una ventaja abrumadora, o una fase crítica de la partida) y el número de coincidencias obtenidas. Una reclamación como "10 movimientos seguidos igualados" debe especificar qué movimientos.

Si el árbitro recibe una queja presentada en privado que no cumple con estos requisitos, podrá informar al demandante sobre estos requisitos e invitarlo a revisarla y volver a presentarla. Esto no se considerará una infracción por parte del demandante. Sin embargo, sí se considerará una violación hacer pública una queja que no cumpla con estos requisitos.

## VII. Instrucciones para la evaluación de quejas

Una queja se evaluará de la misma manera si:

- Es realizada por un oponente del jugador acusado, digamos después de probar su juego;
- Lo realiza un tercero: otro jugador o un observador;
- Lo presenta el árbitro (o la Comisión) con base en los procedimientos anteriores.

El tercer punto deja claro que los criterios para actuar y evaluar la queja deben ser los mismos que los indicados anteriormente:

- Si la queja se basa únicamente en el análisis de las jugadas, puede justificar una prueba completa de las partidas. Sin embargo, no se debe tomar ninguna medida intrusiva a partir de dicha queja sin la puntuación  $z$  de la prueba completa. Como se indicó anteriormente, la puntuación  $z$  debe ser de al menos 3.00 si el jugador acusado no fue distinguido antes del inicio del evento, y de al menos 2.00 en todos los casos.
- Si incluye evidencia observacional, entonces puede servir de base para una acción intrusiva, tomando en consideración el respaldo de los resultados estadísticos.

La queja debe ser *despedida* Si no cumple con los criterios anteriores, existen dos formas de presentar una queja. *puede* ser desestimada incluso si incluye evidencia observacional:

- Los puntajes  $z$  de todas las pruebas están por debajo de 2.00.
- La "Calificación de Rendimiento Intrínseco" (IPR) calculada a partir de la prueba completa no es apreciablemente superior a la calificación del jugador.

Esto último ha sido decisivo para varias "exoneraciones estadísticas" que han llevado a la concesión tardía de premios. En otro caso, el IPR de una persona que empató en primer lugar fue de 70 Elo. *más bajo* que su calificación, mientras que el IPR de las jugadas de sus oponentes era varios cientos de puntos menor. La lógica es que incluso si dicho jugador hiciera trampa en (digamos) 2 o 3 jugadas por partida, obteniendo un valor Elo de 3000 o más en esas jugadas, el IPR en todas las demás jugadas tendría que ser... *cien puntos más abajo todavía*, lo cual no tiene sentido. En tal caso, el árbitro debería ser más crítico con las alegaciones de comportamiento presentadas en la denuncia; por ejemplo, es posible que el jugador simplemente saliera a fumar.



## VIII. Sentencias in situ y medidas posteriores

11. *En ningún caso se podrá realizar una descalificación in situ basándose únicamente en evidencia estadística.* Como se señaló anteriormente, los puntajes z extremos en ausencia de evidencia observacional deben remitirse al comité central para una prueba independiente; esto también refleja el principio de separar el juicio del procesamiento.
12. El propósito de la acción intrusiva realizada en el sitio es *determinar si se ha violado una ley del ajedrez*. Eso, y sólo eso, puede ser motivo de descalificación mientras un torneo esté en curso.
13. Si se establece una infracción durante o *después* En caso de un torneo, el caso podrá ser remitido al Comité de Ética para su posterior revisión y posible sanción.

*Esto todavía deja algunos "grises", como quejas creíbles que no se resuelven in situ, pero esas cosas pueden ser simplemente "grises".*

*NORMAS CONTRA LAS TRAMPAS: El texto del Manual es ligeramente diferente al del Manual. Se extrae de los materiales distribuidos para el seminario de la Comisión FPL.*

## CAPÍTULO 4: TIPOS DE TORNEOS

Para establecer los emparejamientos de un torneo de ajedrez se podrán utilizar los siguientes sistemas:

### 1.Sistema Round Robin

En un torneo todos contra todos, todos los jugadores se enfrentan entre sí. Por lo tanto, el número de rondas es igual al número de participantes menos uno, en caso de número par de jugadores. Si el número de participantes es impar, el número de rondas es igual al número de jugadores.

Generalmente se utilizan las Tablas Berger para establecer los emparejamientos y los colores de cada ronda.

Si el número de jugadores es impar, entonces el jugador que debía jugar contra el último jugador tiene un día libre en cada ronda.

*Ejemplo: En un torneo de 9 jugadores, se utiliza la mesa Berger de 10 jugadores, sin asignar el número 10. Los jugadores que jugarían con 10 reciben un pase de 0 puntos en esa ronda. Las mesas Berger se construyen así para garantizar que los jugadores tengan el mismo número de blancas y negras. Cuando hay un número par de jugadores, la primera mitad (1-5 en este caso) recibe una blanca adicional sobre los jugadores de la segunda mitad (6-10). Esta es una de las razones por las que en un torneo todos contra todos no se debe organizar a los jugadores por orden de puntuación.*

El mejor sistema para los jugadores es un torneo de todos contra todos, ya que en él todos deben jugar dos partidas contra cada oponente, una con piezas blancas y otra con negras. Sin embargo, generalmente no hay tiempo suficiente para ello y se deben usar otros sistemas.

Un ejemplo de una tabla cruzada de la clasificación final de un torneo Round Robin:

#### Torneo de Candidatos de la FIDE 2024

Tabla de clasificación final cruzada tras 14 rondas (doble round robin)

| Rk. |                 | Nombre                 | Rtg  | Reserva Federal | 1      | 2      | 3      | 4      | 5      | 6      | 7      | 8      | Pts. | TB1  | TB2 | TB3 |
|-----|-----------------|------------------------|------|-----------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|------|------|-----|-----|
| 1   | Gerente General | Gukesh, D              | 2743 | INDIANA         | ***    | ½<br>½ | ½<br>½ | ½<br>½ | 1 ½    | ½ 1    | 0 1    | 1 1    | 9    | 57   | 5   | 0   |
| 2   | Gerente General | Nakamura, Hikaru       | 2789 | EE.UU           | ½<br>½ | ***    | ½<br>½ | ½ 1    | ½ 1    | 0 0    | 1 1    | ½ 1    | 9    | 56   | 5   | 0   |
| 3   | Gerente General | Nepomniachtchi, Ian    | 2758 | DEFENSOR        | ½<br>½ | ½<br>½ | ***    | ½<br>½ | ½<br>½ | 1 1    | 1 ½    | ½<br>½ | 9    | 56   | 3   | 0   |
| 4   | Gerente General | Caruana, Fabiano       | 2803 | EE.UU           | ½<br>½ | ½ 0    | ½<br>½ | ***    | ½ 1    | ½ 1    | ½ 1    | 1 ½    | 9    | 54   | 4   | 0   |
| 5   | Gerente General | Praggnanandhaa, R      | 2747 | INDIANA         | 0 ½    | ½ 0    | ½<br>½ | ½ 0    | ***    | 1 ½    | ½<br>½ | 1 1    | 7    | 42.5 | 3   | 0   |
| 6   | Gerente General | Vidit, Santosh Gujrati | 2727 | INDIANA         | ½ 0    | 1 1    | 0 0    | ½ 0    | 0 ½    | ***    | 1 ½    | ½<br>½ | 6    | 40.3 | 3   | 0   |
| 7   | Gerente General | Firouzja, Alireza      | 2760 | Francia         | 1 0    | 0 0    | 0 ½    | ½ 0    | ½<br>½ | 0 ½    | ***    | ½ 1    | 5    | 32.8 | 2   | 0   |
| 8   | Gerente General | Abasov, Nijat          | 2632 | AZE             | 0 0    | ½ 0    | ½<br>½ | 0 ½    | 0 0    | ½<br>½ | ½ 0    | ***    | 4    | 25.5 | 0   | 0   |

**Tabla de clasificación final del Masters  
2024 de Tata Steel Chess tras 13 rondas**

| Rk. |                 | Nombre                 | Rtg  | Reserva Federal | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | TB1 | TB2 |
|-----|-----------------|------------------------|------|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|-----|-----|
| 1   | Gerente General | Wei, Yi                | 2740 | China           | * | 0 | ½ | ½ | 1 | ½ | 0 | 1 | ½ | ½  | 1  | 1  | 1  | 1  | 8.5 | 1   |
| 2   | Gerente General | Gukesh, D              | 2725 | INDIANA         | 1 | * | ½ | 0 | ½ | ½ | ½ | 1 | 0 | 1  | ½  | 1  | 1  | 1  | 8.5 | 2   |
|     | Gerente General | Abdusattorov, Nodirbek | 2727 | UZB             | ½ | ½ | * | 1 | 0 | ½ | ½ | 0 | ½ | 1  | 1  | 1  | 1  | 1  | 8.5 | 2   |
|     | Gerente General | Giri, Anish            | 2749 | NED             | ½ | 1 | 0 | * | ½ | ½ | ½ | ½ | ½ | 1  | 1  | 1  | ½  | 1  | 8.5 | 2   |
| 5   | Gerente General | Vidit, Santosh Gujrati | 2742 | INDIANA         | 0 | ½ | 1 | ½ | * | ½ | 1 | ½ | ½ | ½  | ½  | ½  | 1  | ½  | 7.5 | 0   |
|     | Gerente General | Praggnanandhaa, R      | 2743 | INDIANA         | ½ | ½ | ½ | ½ | ½ | * | ½ | ½ | 1 | ½  | 1  | ½  | ½  | ½  | 7.5 | 0   |
|     | Gerente General | Firouzja, Alireza      | 2759 | Francia         | 1 | ½ | ½ | ½ | 0 | ½ | * | 1 | 1 | 1  | 0  | 0  | 1  | ½  | 7.5 | 0   |
| 8   | Gerente General | Nepomniachtchi, Ian    | 2769 | RUS             | 0 | 0 | 1 | ½ | ½ | ½ | 0 | * | 1 | ½  | ½  | ½  | ½  | 1  | 6.5 | 0   |
| 9   | Gerente General | Ding, Liren            | 2780 | China           | ½ | 1 | ½ | ½ | ½ | 0 | 0 | 0 | * | ½  | ½  | ½  | ½  | 1  | 6   | 0   |
| 10  | Gerente General | Van Foreest, Jorden    | 2682 | NED             | ½ | 0 | 0 | 0 | ½ | ½ | 0 | ½ | ½ | *  | 1  | ½  | ½  | 0  | 4.5 | 0   |
|     | Gerente General | Ju, Wenjun             | 2549 | China           | 0 | ½ | 0 | 0 | ½ | 0 | 1 | ½ | ½ | 0  | *  | ½  | ½  | ½  | 4.5 | 0   |
|     | Gerente General | Donchenko, Alejandro   | 2643 | Alemania        | 0 | 0 | 0 | 0 | ½ | ½ | 1 | ½ | ½ | ½  | ½  | *  | ½  | 0  | 4.5 | 0   |
|     | Gerente General | Maghsoodloo, Parham    | 2740 | IRI             | 0 | 0 | 0 | ½ | 0 | ½ | 0 | ½ | ½ | ½  | ½  | ½  | *  | 1  | 4.5 | 0   |
| 14  | Gerente General | Warmerdam, Max         | 2625 | NED             | 0 | 0 | 0 | 0 | ½ | ½ | ½ | 0 | 0 | 1  | ½  | 1  | 0  | *  | 4   | 0   |

## 2.Sistemas suizos

En la FIDE, se utilizan cinco sistemas suizos diferentes para los emparejamientos:

### a. El sistema FIDE (holandés)

Se trata del sistema suizo habitual para torneos abiertos, bien conocido por jugadores y organizaciones, y se describirá en detalle más adelante (véase el párrafo 8: "Reglas anotadas para el sistema suizo (holandés) de la FIDE");

*El uso de los sistemas enumerados a continuación está obsoleto a menos que para cada sistema exista un programa avalado por la FIDE (ver, en el Apéndice C.04.A, el Anexo 3 "Lista de programas avalados por la FIDE") con un verificador de emparejamientos gratuito capaz de verificar los torneos realizados con este sistema.*

### b. El sistema Lim

Los emparejamientos se realizan desde el grupo de mayor puntuación hasta el grupo del medio, luego desde el grupo de menor puntuación hasta el grupo del medio y finalmente al grupo de puntuación del medio;

### c. El sistema Dubov

El objetivo de este sistema es igualar el promedio de puntuación (ARO) de todos los jugadores. Por lo tanto, en un grupo de puntuación, los jugadores que buscan las blancas se clasifican según su ARO, y los que buscan las negras, según su puntuación. A continuación, el jugador que busca las blancas con el ARO más alto se empareja con el jugador que busca las negras con la puntuación más baja.



### 3.Sistema de Scheveningen

El sistema Scheveningen se utiliza principalmente para equipos.

En una competición por equipos de este tipo, cada jugador de un equipo se enfrenta a cada jugador del equipo contrario. Por lo tanto, el número de rondas es igual al número de jugadores de cada equipo.

*Recientemente, los torneos de Schiller y Scheveningen fueron eliminados de la lista. Ahora, los organizadores deben obtener la autorización previa del Comité de Calidad (QC) si desean organizar este tipo de torneos.*

En un sistema Semi-Scheveningen, los jugadores de la primera mitad de un equipo se enfrentan a todos los jugadores de la primera mitad del equipo contrario, y los jugadores de la segunda mitad de un equipo juegan contra los jugadores de la segunda mitad del otro equipo. Ejemplo: Los equipos A y B tienen ocho jugadores cada uno. A1, A2, A3 y A4 juegan contra B1, B2, B3 y B4. Simultáneamente, A5, A6, A7 y A8 juegan contra B5, B6, B7 y B8. Finalmente, se necesitan cuatro rondas.

#### Tablas estándar

**Partido en 2 tableros**Ronda 1 A1-B1 A2-B2 Ronda 2 B2-A1 B1-A2

#### Partido en 3 tableros

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 B3-A3Ronda 2 B2-A1 A2-B3 B1-A3Ronda 3 A1-B3 B1-A2  
A3-B2

#### Partido en 4 tableros

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 B3-A3 B4-A4Ronda 2 B2-A1 B1-A2 A3-B4 A4-B3Ronda 3  
A1-B3 A2-B4 B1-A3 B2-A4Ronda 4 B4-A1 B3-A2 A3-B2 A4-B1

#### Partido en 5 tableros

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 B4-A4 B5-A5Ronda 2 B2-A1 B3-A2 B4-A3 A4-B5 A5-  
B1Ronda 3 A1-B3 A2-B4 B5-A3 B1-A4 A5-B2Ronda 4 B4-A1 B5-A2 A3-B1 A4-B2  
B3-A5Ronda 5 A1-B5 B1-A2 B2-A3 A4-B3 A5-B4

#### Partido en 6 tableros

Ronda 1 B1-A1 B5-A2 A3-B4 A4-B2 A5-B3 B6-A6Ronda 2 B2-A1 A2-B1 B3-A3 B4-  
A4 A5-B6 A6-B5Ronda 3 A1-B3 A2-B2 B1-A3 B6-A4 B5-A5 A6-B4Ronda 4 A1-B4  
B6-A2 A3-B5 A4-B1 B2-A5 B3-A6Ronda 5 B5-A1 B4-A2 A3-B6 B3-A4 A5-B1 A6-  
B2Ronda 6 A1-B6 A2-B3 B2-A3 A4-B5 B4-A5 B1-A6

#### Partido en 7 tableros

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 B5-A5 B6-A6 B7-A7Ronda 2 B2-A1 B3-A2 B4-  
A3 A4-B5 A5-B6 A6-B7 B1-A7Ronda 3 A1-B3 A2-B4 A3-B5 B6-A4 B7-A5 B1-A6  
A7-B2Ronda 4 B4-A1 B5-A2 A3-B6 A4-B7 A5-B1 B2-A6 B3-A7Ronda 5 A1-B5 A2-  
B6 B7-A3 B1-A4 B2-A5 A6-B3 A7-B4Ronda 6 B6-A1 A2-B7 A3-B1 A4-B2 B3-A5  
B4-A6 B5-A7Ronda 7 A1-B7 B1-A2 B2-A3 B3-A4 A5-B4 A6-B5 A7-B6

**Partido en 8 tableros**

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 B5-A5 B6-A6 B7-A7 B8-A8  
Ronda 2 B2-A1 B3-A2 B4-A3 B1-A4 A5-B6 A6-B7 A7-B8 A8-B5  
Ronda 3 A1-B3 A2-B4 A3-B1 A4-B2 B7-A5 B8-A6 B5-A7 B6-A8  
Ronda 4 B4-A1 B1-A2 B2-A3 B3-A4 A5-B8 A6-B5 A7-B6 A8-B7  
Ronda 5 A1-B5 A2-B6 A3-B7 A4-B8 B1-A5 B2-A6 B3-A7 B4-A8  
Ronda 6 B6-A1 B7-A2 B8-A3 B5-A4 A5-B2 A6-B3 A7-B4 A8-B1  
Ronda 7 A1-B7 A2-B8 A3-B5 A4-B6 B3-A5 B4-A6 B1-A7 B2-A8  
Ronda 8 B8-A1 B5-A2 B6-A3 B7-A4 A5-B4 A6-B1 A7-B2 A8-B3

**Partido en 9 tableros**

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 A3-B3 A4-B4 A5-B5 B6-A6 B7-A7 B8-A8 B9-A9  
Ronda 2 B2-A1 B3-A2 B4-A3 B5-A4 A5-B6 A6-B7 A7-B8 A8-B9 B1-A9  
Ronda 3 A1-B3 A2-B4 A3-B5 A4-B6 B7-A5 B8-A6 B9-A7 B1-A8 A9-B2  
Ronda 4 B4-A1 B5-A2 B6-A3 A4-B7 A5-B8 A6-B9 A7-B1 B2-A8 B3-A9  
Ronda 5 A1-B5 A2-B6 A3-B7 B8-A4 B9-A5 B1-A6 B2-A7 A8-B3 A9-B4  
Ronda 6 B6-A1 B7-A2 A3-B8 A4-B9 A5-B1 A6-B2 B3-A7 B4-A8 B5-A9  
Ronda 7 A1-B7 A2-B8 B9-A3 B1-A4 B2-A5 B3-A6 A7-B4 A8-B5 A9-B6  
Ronda 8 B8-A1 A2-B9 A3-B1 A4-B2 A5-B3 B4-A6 B5-A7 B6-A8 B7-A9  
Ronda 9 A1-B9 B1-A2 B2-A3 B3-A4 B4-A5 A6-B5 A7-B6 A8-B7 A9-B8

**Partido en 10 tableros**

Ronda 1 A1-B1 A2-B2 A3-B8 B9-A4 B5-A5 A6-B3 A7-B4 B6-A8 B7-A9 B10-A10  
Ronda 2 B2-A1 B1-A2 B4-A3 A4-B7 A5-B10 B8-A6 B3-A7 A8-B5 A9-B6 A10-B9  
Ronda 3 A1-B3 A2-B8 A3-B1 B2-A4 B6-A5 A6-B4 A7-B10 B7-A8 B9-A9 B5-A10  
Ronda 4 B4-A1 B3-A2 A3-B9 B1-A4 A5-B7 B10-A6 A7-B6 B8-A8 A9-B5 A10-B2  
Ronda 5 A1-B5 A2-B4 B2-A3 A4-B3 B1-A5 B9-A6 B7-A7 A8-B10 B8-A9 A10-B6  
Ronda 6 B6-A1 A2-B7 B5-A3 B4-A4 A5-B8 A6-B1 A7-B9 A8-B2 B10-A9 B3-A10  
Ronda 7 A1-B7 B5-A2 A3-B10 A4-B6 B4-A5 B2-A6 B1-A7 B9-A8 A9-B3 A10-B8  
Ronda 8 B8-A1 B6-A2 B3-A3 B10-A4 A5-B9 A6-B5 A7-B2 A8-B1 A9-B4 B7-A10  
Ronda 9 A1-B9 A2-B10 A3-B6 A4-B8 B2-A5 A6-B7 B5-A7 B3-A8 B1-A9 B4-A10  
Ronda 10 B10-A1 B9-A2 B7-A3 A4-B5 A5-B3 B6-A6 B8-A7 A8-B4 A9-B2 A10-B1

#### 4.Sistema de Schiller

Un torneo por equipos donde cada miembro de un equipo juega contra todos los miembros del equipo contrario, pero no contra sus propios compañeros. Es un equivalente al Scheveningen para varios equipos.

Esto puede tener posibilidades de norma de título. Por ejemplo, para normas WGM o WIM, si hay cuatro equipos de tres jugadoras y un equipo está formado solo por WGM, y los demás equipos tienen una WFM cada uno, entonces cada equipo que no sea WGM puede cumplir con la combinación de jugadoras (sujeto a cumplir con el requisito de número de jugadoras extranjeras) necesaria para cumplir con las regulaciones de la norma en los nueve partidos que jugarán. (Se pueden sustituir títulos superiores si corresponde).

#### 5.Sistema Skaltzka

Cuando se utiliza el sistema Round Robin para tres equipos es necesario organizar tres rondas y en cada ronda un equipo queda sin oponente.

El sistema Skaltzka ofrece la posibilidad de encontrar una clasificación para tres equipos jugando solo dos rondas y evitar que un equipo no tenga oponente.

Cada equipo debe estar compuesto por un número par de jugadores, todos clasificados en un orden fijo en el tablero. Antes de realizar el emparejamiento, se marca un equipo con mayúsculas, el segundo con minúsculas y el tercero con cifras.

Entonces los emparejamientos son:

| ronda 1 | ronda 2 |
|---------|---------|
| A - un  | 1 - A   |
| b-1     | a - 2   |
| 2-B     | B-b     |
| C-c     | 3-C     |
| d-3     | c-4     |
| 4-D     | D-d     |
| E-e     | 5 - E   |
| f-5     | e-6     |
| 6 - F   | F-f     |

*Seis negras contra un equipo y seis blancas contra otro es una desventaja del sistema. Con seis tableros es imposible equilibrar colores y flotadores, pero con un múltiplo de cuatro debería hacerse repitiendo los tableros del 1 al 6, pero invirtiendo los colores.*

|   |         |         |
|---|---------|---------|
| 1 | A1 - B1 | B1 - C1 |
| 2 | C1 - A2 | C2 - A1 |
| 3 | B2 - C2 | A2 - B2 |
| 4 | B3 - A3 | C3 - B3 |
| 5 | A4 - C3 | A3 - C4 |
| 6 | C4 - B4 | B4 - A4 |
| 7 | A5 - B5 | B5 - C5 |
| 8 | C5 - A6 | C6 - A5 |
| 9 | B6 - C6 | A6 - B6 |

## 6.Otros sistemas

### 6.1 Partidos

La mayoría de los partidos entre dos jugadores se juegan en un número limitado de partidas. Los partidos pueden ser calificados por la FIDE si se registran con antelación y si ambos jugadores son calificados antes del partido. Tras la victoria de un jugador, las partidas posteriores no se califican.

*Normalmente, un partido termina cuando se conoce al ganador y los juegos restantes se suspenden, o a veces se juegan con un formato diferente. Sin embargo, si el partido continúa, los juegos jugados después de que se haya decidido no se califican.*

### 6.2 Eliminatoria

La principal ventaja de un sistema de eliminatorias es que permite crear una gran final. El calendario completo se conoce de antemano.

Generalmente, una partida eliminatoria consta de dos partidas. Dado que es necesario tener un ganador claro en cada ronda, se debe prever otro día para las partidas de desempate. Estas partidas de desempate suelen organizarse con dos partidas rápidas seguidas de dos o cuatro partidas de blitz. Si el empate persiste, se jugará una partida final a muerte súbita. El tiempo de juego será de 5 minutos para las blancas y 4 minutos para las negras, o similar. Las blancas deben ganar la partida; para las negras, un empate es suficiente para ganar la partida. Véase el capítulo «Sistemas de desempate».

*Ahora es más habitual que una partida a muerte súbita tenga el control de tiempo sugerido pero con un incremento de dos segundos a partir del movimiento 60.*



## CAPÍTULO 5: REGLAS SUIZAS DE LA FIDE (C04)

*Reglas de emparejamiento anotadas para el sistema suizo FIDE (holandés) (con Bakú 2016 FIDE*

*C.04.3 Reglas suizas FIDE (holandesas))*

### C.04 Reglas Suizas de la FIDE

#### C.04.1 Reglas básicas de los sistemas suizos

*Las siguientes reglas son válidas para cada sistema suizo a menos que se indique explícitamente lo contrario.*

a. El número de rondas a jugar se declara de antemano.

*Una vez comenzado el torneo, no se nos permite cambiar el número de rondas (sin embargo, esto puede volverse inevitable por la fuerza de las circunstancias).*

b. Dos jugadores no podrán jugar entre sí más de una vez.

*Éste es el único principio de los sistemas suizos del que no podemos prescindir, ya menos que actuar de manera diferente sea absolutamente inevitable!*

c. Si el número de jugadores a emparejar es impar, un jugador queda desemparejado. Este jugador recibe un pase directo según el emparejamiento: sin oponente, sin color y con los mismos puntos que se otorgan por victoria, a menos que las reglas del torneo establezcan lo contrario.

*Esta regla permite a los organizadores de eventos establecer un valor diferente para los byes (por ejemplo, medio punto) en lugar del punto completo habitual.*

d. Un jugador que ya ha recibido un bye asignado por emparejamiento, o que ya ha obtenido una victoria (por incomparecencia) debido a que un oponente no se presentó a tiempo, no recibirá el bye asignado por emparejamiento.

*Independientemente del valor de un bye asignado por emparejamiento (PAB), este no puede asignarse a ningún jugador que ya haya recibido uno previo o una victoria por incomparecencia. Sin embargo, la asignación de un PAB no se ve impedida por un bye previo "a petición", cuando dicha disposición esté permitida por las reglas del torneo.*

e. En general, los jugadores se emparejan con otros que tienen la misma puntuación.

*La ubicación de este principio antes de las reglas de equilibrio de color resalta su mayor importancia con respecto a estas últimas. Debido a esta regla, no podemos hacer que los jugadores floten para adaptarse a preferencias de color que no sean absolutas (véase C.04.3:A.6.a).*

f. Para cada jugador, la diferencia entre el número de juegos negros y el número de juegos blancos no será mayor que 2 ni menor que -2.

Cada sistema puede tener excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.

g. Ningún jugador recibirá el mismo color tres veces seguidas.

Cada sistema puede tener excepciones a esta regla en la última ronda de un torneo.

*Excepciones a las reglas **Fygramo** Para la última ronda son posibles, pero no obligatorias. El sistema FIDE (holandés) las adopta, aunque en la práctica solo cuando existen muy buenas razones para ello. Otros sistemas no hacen lo mismo; por ejemplo, el sistema suizo Dubov se niega rotundamente a hacer tales excepciones, que parecen no ser coherentes con los principios básicos de dicho sistema.*

- h. 1. En general, a un jugador se le asigna el color con el que ha jugado menos partidas.  
2. Si los colores ya están equilibrados, entonces, en general, al jugador se le da el color que se alterna con el último color con el que jugó.

*Esta regla garantiza el buen equilibrio de color típico de todos los sistemas suizos aprobados por la FIDE.*

- i. Las reglas de emparejamiento deben ser tan transparentes que la persona encargada del emparejamiento pueda explicarlas.

*A veces, los jugadores piden al árbitro que justifique o explique los emparejamientos, que, actualmente, suelen prepararse mediante programas informáticos (que, de ser posible, deberían estar aprobados por la FIDE). Sin embargo, incluso si los emparejamientos se realizan por ordenador, el árbitro siempre asumirá la plena responsabilidad de estos (¡no del software!).*

## C.04.2 Reglas generales de manejo para torneos suizos

### A. Sistemas de emparejamiento

*Las reglas de esta sección intentan evitar cualquier manipulación de los emparejamientos a favor de algunos participantes (por ejemplo, ayudar a un jugador a obtener una norma). Para ello, las reglas deben ser bien especificado, transparente, y inequívoco en primer lugar.*

1. El sistema de emparejamiento utilizado para un torneo suizo con clasificación FIDE deberá ser uno de los sistemas suizos publicados por la FIDE. Se aceptan métodos acelerados si el organizador los anunció con antelación y se publican en la sección C.04.5.
2. No obstante lo dispuesto en la regla anterior, se podrán permitir sistemas de emparejamiento o métodos acelerados no publicados, siempre que se incluya una descripción escrita detallada de sus reglas:
  - 1.2.1 ser presentados previamente a la Comisión de Calificación (CC) y autorizados temporalmente por ella; y
  - 1.2.2 presentarse explícitamente a los participantes antes del inicio del torneo.
3. Al informar un torneo a la FIDE, el árbitro deberá declarar qué sistema suizo oficial de la FIDE y qué método de aceleración (si corresponde) se utilizaron, o proporcionar las autorizaciones temporales otorgadas por el QC según la regla anterior.
4. Los sistemas de emparejamiento suizos definidos por la FIDE y no obsoletos (ver C.04.4) emparejan a los jugadores de forma objetiva, imparcial y reproducible. En cualquier torneo en el que se utilicen dichos sistemas, diferentes árbitros o diferentes programas de software aprobados deben ser capaces de llegar a emparejamientos idénticos.
5. No está permitido alterar los emparejamientos correctos a favor de ningún jugador. Cuando se pueda demostrar que se realizaron modificaciones de los emparejamientos originales para ayudar a un jugador a lograr una norma o un título directo, se puede presentar un informe al QC para iniciar medidas disciplinarias a través de la Comisión de Ética y Disciplina.

## B. Orden inicial

- 2.1. Antes del inicio del torneo, se asigna a cada jugador una medida de fuerza. Esta fuerza suele representarse mediante listas de clasificación. Si se dispone de una lista de clasificación para todos los participantes, se deberá utilizar esta.

*El principio fundamental de todos los sistemas suizos es emparejar a los jugadores empatados (es decir, jugadores con el mismo número de puntos) de manera que, en el escalón superior, el número de empates se reduzca a la mitad en cada ronda.*

*Así, en un torneo con  $T$  rondas, si el número  $N$  de jugadores es menor que  $2^T$*

*[es decir,  $T \geq \log_2(N)$ ], no deberíamos (teóricamente) tener ningún empate por el primer lugar.*

*Sin embargo, la práctica demuestra que, para alcanzar este objetivo en un entorno real (que incluye empates y resultados inesperados), es esencial una evaluación precisa de la fuerza de los jugadores.*

*Es recomendable verificar todas las calificaciones proporcionadas por los jugadores. Si no se conoce una calificación confiable de un jugador, los árbitros deben estimarla con la mayor precisión posible.*

*Cuando no se disponga de mejor información, la calificación estimada de un jugador desconocido puede determinarse con base en la calificación nacional (si está disponible) utilizando las fórmulas de conversión adecuadas; o bien, se pueden utilizar otras listas de calificación, tramos, resultados de torneos, etc., si son fiables. El árbitro deberá usar su buen juicio y razonamiento para obtener la mejor evaluación posible con los datos disponibles.*

- 2.2. Antes de la primera ronda, los jugadores se clasifican en el siguiente orden:

[a] Fuerza (clasificación)

[b] Título FIDE (GM - IM - WGM - FM -WIM - CM - WFM - WCM - sin título)

*Los títulos FIDE se ordenan por rating nominal descendente; cuando los ratings son iguales, los títulos obtenidos a través de normas tienen precedencia respecto a los automáticos.*

**Nota:** Los títulos en línea **no** son considerados para pedido inicial como (AGM, AIM, AFM, ACM...)

[c] alfabéticamente (a menos que se haya indicado previamente que este criterio ha sido sustituido por otro)

*La ordenación alfabética no es esencial, ya que su única razón de ser es garantizar un orden inequívoco. Por lo tanto, este criterio puede sustituirse por cualquier otro método de ordenación capaz de proporcionar un orden inequívoco, siempre que este método se haya declarado previamente en el reglamento del torneo.*

2.3. Esta clasificación se utiliza para determinar los números de emparejamiento; el más alto obtiene el primer puesto, etc. Si, por cualquier motivo, los datos utilizados para determinar la clasificación no fueran correctos, podrán ajustarse en cualquier momento. Los números de emparejamiento podrán reasignarse según las correcciones, pero solo para las tres primeras rondas. No se permite modificar un número de emparejamiento después de la cuarta ronda.

*La mayoría de los sistemas suizos de emparejamiento utilizan los números de emparejamiento como guía, y modificarlos también modifica los emparejamientos posteriores. Es de esperar que esto ocurra, si acaso, en la primera ronda de un torneo; en algunos casos (raros) incluso en la segunda o tercera ronda. Cuando se producen estos cambios, la comprobación de los emparejamientos se vuelve bastante difícil. Por lo tanto, para facilitar estas comprobaciones en etapas avanzadas del torneo, la regla prohíbe los cambios tardíos de los números de emparejamiento.*

*Sin embargo, para calificar correctamente el torneo, necesitamos calificaciones, títulos, etc. correctos; por lo tanto, dichos datos se pueden corregir en cualquier momento en que se descubra un error, incluso en rondas finales (¡e incluso después de que el torneo haya terminado!), pero sin cambiar los números de emparejamiento.*

### C. Entradas tardías

3.1. De acuerdo con las Reglas de Torneo de la FIDE, cualquier posible participante que no se presente en la sede de una competición de la FIDE antes de la hora programada para el sorteo será excluido del torneo, a menos que se presente a tiempo antes del emparejamiento de otra ronda. Se podrá hacer una excepción en el caso de un participante inscrito que haya notificado por escrito con antelación que llegará tarde inevitablemente.

*Parece oportuno señalar que la declaración de demora debe hacerse con antelación, por escrito y motivada. Las comunicaciones verbales (teléfono, etc.) no son suficientes. Dado que existen excepciones... puede Si se realizan solicitudes, es responsabilidad del árbitro concederlas o rechazarlas.*

3.2. Cuando el árbitro principal decida admitir a un recién llegado,

3.2.1. Si la hora de llegada notificada del jugador coincide con el inicio de la primera ronda, al jugador se le asigna un número de emparejamiento y se lo empareja de la manera habitual.

3.2.2. Si la hora de llegada notificada del jugador coincide solo con el inicio de la segunda (o tercera) ronda («Inscripción tardía»), no se le asignará un emparejamiento para las rondas que no pueda jugar. En su lugar, no recibirá puntos por las rondas no jugadas (a menos que las reglas del torneo indiquen lo contrario), se le asignará un número de emparejamiento adecuado y se le asignará un emparejamiento solo cuando llegue.

*La admisión de un jugador que llega tarde es una decisión del árbitro principal, quien toma la decisión final y también asume la responsabilidad, por ejemplo, si durante la ronda hay asientos vacíos. Por lo tanto, antes de aceptar a un jugador que llega tarde y realizar el emparejamiento, queremos estar completamente seguros de que llegará a tiempo para jugar. Si no estamos tan seguros, probablemente sea mejor permitir que el jugador participe en el torneo y sea emparejado solo para una ronda posterior (segunda o tercera).*

- 3.3. En caso de inscripciones tardías, los números de emparejamiento asignados al inicio del torneo se considerarán provisionales. Los números de emparejamiento definitivos se entregarán únicamente cuando se cierre la lista de participantes y se realizarán las correcciones correspondientes en las tablas de resultados.

*Inscribir a un jugador en el torneo tarde hace que los números de emparejamiento cambien según la nueva lista de clasificación. Por lo tanto, algunos jugadores jugarán las siguientes rondas con un número de emparejamiento diferente, lo que puede causar confusión. Por ejemplo, considere a un jugador, registrado correctamente desde el principio, pero que ingresa a un torneo (por ejemplo, con 100 jugadores) en la segunda ronda como el número 31. En la primera ronda, ese jugador no tenía número de emparejamiento; por lo tanto, los jugadores que (ahora) tienen los números 33, 35, 37, etc., en la primera ronda tenían números de emparejamiento pares y, por lo tanto, el color opuesto al del jugador.*

**# 1.**

*También debemos observar que el límite impuesto en C.04.2.B.4 a la regeneración de números de emparejamiento no se extiende al caso de un jugador recién agregado tarde.*

#### **D. Normas de emparejamiento, color y publicación**

- 4.1. Los juegos aplazados se consideran empates únicamente a efectos de emparejamiento.
- 4.2. Un jugador que se ausente sin notificar al árbitro se considerará retirado, a menos que la ausencia se explique con argumentos aceptables antes de que se publique el siguiente emparejamiento.
- 4.3. Los jugadores que se retiren del torneo ya no serán emparejados.
- 4.4. Los jugadores que se sabe de antemano que no jugarán en una ronda determinada no son emparejados en esa ronda y obtienen cero puntos (a menos que las reglas del torneo indiquen lo contrario).
- 4.5. Solo las partidas jugadas cuentan en situaciones donde la secuencia de colores es significativa. Por ejemplo, un jugador con un historial de colores de BWB=W (es decir, sin partida válida en la ronda 4) se considerará como si su historial de colores fuera =BWBW. WB=WB se considerará como =WBWB, BWW=B=W como =BWWBW, y así sucesivamente.

*Básicamente, solo consideramos las partidas realmente jugadas, omitiendo los "agujeros", que aparecen al principio de la lista. Así, por ejemplo, al comparar los historiales de color de dos jugadores, las secuencias == WB, =W=B y WB== son todas equivalentes.*

- 4.6. Dos jugadores emparejados, que no hayan jugado su partida, podrán ser emparejados en una ronda futura.
- 4.7. Los resultados de cada ronda se publicarán en el lugar de comunicación habitual a la hora anunciada, de acuerdo con el calendario del torneo.

4.8. Si cualquiera de los dos

4.8.1.un resultado fue escrito incorrectamente, o

4.8.2.se jugó un juego con los colores equivocados, o

4.8.3.La calificación de un jugador debe corregirse (y los números de juego posiblemente deben recalcularse como en C.04.2.C.3),

Si un jugador lo comunica al árbitro dentro de un plazo determinado tras la publicación de los resultados, la nueva información se utilizará para la clasificación y los emparejamientos de la siguiente ronda. El plazo se fijará con antelación según el calendario del torneo. Si la notificación de error se realiza después del emparejamiento pero antes del final de la siguiente ronda, afectará al siguiente emparejamiento. Si la notificación de error se realiza después del final de la siguiente ronda, la corrección se realizará después del torneo para su envío únicamente a la evaluación de la clasificación.

*La aplicación de las normas 7y8Nos exige establecer y publicar un calendario para la publicación de emparejamientos. Estas reglas limitan la posible revisión de los emparejamientos: si no se informa de un error dentro del plazo especificado, todos los emparejamientos posteriores, así como la clasificación final, se prepararán utilizando el resultado erróneo como si fuera correcto.*

4.9. Una vez completado un emparejamiento, ordene los pares antes de publicarlos.

Los criterios de clasificación son (con prioridad descendente)

4.9.1.la puntuación del jugador de mayor rango del par involucrado;

4.9.2.la suma de las puntuaciones de ambos jugadores de la pareja involucrada;

4.9.3.el rango según el Orden Inicial (C.04.2.B) del jugador de mayor rango de la pareja involucrada.

*Incluso cuando utilizamos un software de emparejamiento, queremos verificar el orden de las placas antes de publicar el emparejamiento. porque muchos jugadores interpretan incluso un orden de tablero incorrecto como un "error de emparejamiento".*

4.10. Una vez publicados, los emparejamientos no se podrán cambiar a menos que se determine que son correctos. violar C.04.1.b (*Dos jugadores no podrán jugar uno contra el otro más de una vez.*).

*Véase también C.05.6.4: «Si un jugador se retira o es excluido de una competición después del sorteo pero antes del comienzo de la primera ronda, o si hay inscripciones adicionales, los emparejamientos anunciados se mantendrán inalterados. Se podrán realizar emparejamientos adicionales o cambios a discreción del CA, en consulta con los jugadores directamente involucrados, pero solo si estos minimizan las modificaciones a los emparejamientos ya anunciados».*

## C.04.3 Sistema FIDE (holandés)

Versión aprobada en el 87º Congreso de la FIDE en Bakú 2016.

### A) Observaciones introductorias y definiciones

#### A.1 Lista de clasificación inicial

Véase C.04.2.B (Reglas generales de manipulación - Pedido inicial)

#### A.2 Orden

Sólo a efectos de emparejamiento, los jugadores se clasifican en orden, respectivamente:

a. puntuación

b. los números de emparejamiento asignados a los jugadores de acuerdo a la lista de clasificación inicial y las modificaciones posteriores en función de posibles inscripciones tardías o ajustes de clasificación.

*Los jugadores se ordenan de tal manera que sus presuntas fortalezas probablemente disminuyan de arriba abajo en la lista (véase también C.04.2:B). Cuando se acepta una entrada tardía, la lista debe ordenarse de nuevo, asignando así nuevos números de emparejamiento a los jugadores (C.04.2:C.2,3). Esto mismo puede hacerse cuando se debe corregir una calificación incorrecta. En este caso, algunos participantes pueden jugar rondas posteriores con números nuevos; si no se anuncia adecuadamente, este cambio puede confundir a los jugadores que, al leer los emparejamientos, aún buscan sus números de emparejamiento anteriores.*

#### A.3 Grupos de puntuación y cuadros de emparejamiento

Un grupo de puntuación normalmente se compone de todos los jugadores con la misma puntuación. La única excepción es el grupo de puntuación especial "colapsado" definido en A.9.

*Esta definición resuelve cualquier ambigüedad entre los grupos de puntuación y las llaves de emparejamiento, indicando que el grupo de puntuación es la columna vertebral de una llave de emparejamiento y está compuesto por un grupo de puntuación junto con los jugadores restantes del emparejamiento de la llave anterior. Los jugadores del grupo de puntuación se denominan residente y generalmente todos tienen la misma puntuación, esto se llama puntuación de residente y es la "puntuación nominal" del grupo. Solo cuando el grupo de puntuación es el Grupo de puntuación colapsado especial (SCS), los jugadores residentes pueden tener puntuaciones diferentes.*

Un cuadro de emparejamiento es un grupo de jugadores que se emparejarán. Está compuesto por jugadores de un mismo grupo de puntuación (llamados jugadores residentes) y por jugadores que quedaron sin emparejar tras el emparejamiento del cuadro anterior.

Un cuadro de emparejamiento es homogéneo si todos los jugadores tienen la misma puntuación; en caso contrario es heterogéneo.

*En un grupo homogéneo no hay diferencias de puntuación entre los jugadores: dichos grupos están formados únicamente por un grupo de puntuación (normal) y nada más.*

Un resto (parche de emparejamiento) es un subparche de un parche heterogéneo, que contiene algunos de sus jugadores residentes. *(véase B.3 para más detalles).*

*El artículo B.3 ilustra cómo construir un emparejamiento de candidatos para un cuadro y explica cómo y cuándo se construye y se utiliza un resto.*

## **A.4 Flotadores y flotadores**

- a** Un jugador que flota hacia abajo es un jugador que permanece sin pareja en un grupo y, por lo tanto, pasa al siguiente grupo.

En el grupo de destino, a estos jugadores se les llama "jugadores que han descendido" (MDP, por sus siglas en inglés).

*Un jugador puede caer en la incompatibilidad por varias razones. En primer lugar, el cuadro puede contener un número impar de jugadores, por lo que uno de ellos inevitablemente queda sin emparejar. O bien, el jugador no tiene oponentes posibles (y, por lo tanto, no hay emparejamiento legal) en el cuadro. A veces, dos o más jugadores comparten varios oponentes posibles, de modo que ningún jugador es incompatible, pero no podemos emparejarlos a todos (por ejemplo, dos jugadores con un solo oponente posible, tres jugadores con solo dos oponentes posibles, etc.; esto se denomina semiincompatibilidad o incompatibilidad de isla). Por último, pero no menos importante, a veces el jugador puede tener que caer en la incompatibilidad para permitir el emparejamiento del siguiente cuadro.*

*En analogía con "flotador descendente", usamos el término "flotador ascendente" para indicar a un jugador emparejado con otro con mayor puntuación (generalmente, el oponente de un flotador descendente). Tenga en cuenta que en otros sistemas de emparejamiento suizos (por ejemplo, Dubov), el mismo término "flotador ascendente" indica a un jugador transferido a una categoría superior.*

- b** Después de que dos jugadores con diferentes puntuaciones se enfrentan en una ronda, el jugador con mayor puntuación recibe un flotador hacia abajo y el de menor puntuación, un flotador hacia arriba.

Un jugador que, por cualquier motivo, no juega una ronda, también recibe un downfloat.

*Las flotas descendentes y ascendentes son marcadores que se utilizan para registrar emparejamientos desiguales previos del jugador. Registramos estos emparejamientos para minimizar y, en la medida de lo posible, evitar que se repitan para el mismo jugador. De hecho, un emparejamiento entre flotadores constituye una perturbación del principio general de los sistemas suizos, según el cual los jugadores de una pareja deben tener la misma puntuación; por lo tanto, esta regla intenta limitar la repetición de tales eventos. El sistema FIDE (holandés) utiliza un enfoque local para este problema, considerando únicamente las dos últimas rondas. Por el contrario, el sistema Dubov adopta también un enfoque global, limitando el número de flotaciones en todo el torneo.*

*Cabe destacar que cualquier jugador que no haya jugado una ronda recibe un flotador descendente. Esto es importante porque afecta a los dos emparejamientos siguientes de ese jugador. Por ejemplo, es improbable que dicho jugador reciba un flotador descendente o que obtenga el PAB [A.5] en la siguiente ronda.*



## A.5 Adios

Véase C.04.1.c (*Si el número de jugadores a emparejar es impar, un jugador queda desemparejado. Este jugador recibe un pase directo según el emparejamiento: sin oponente, sin color y con los mismos puntos que se otorgan por victoria, a menos que el reglamento del torneo establezca lo contrario.*).

*En otros sistemas suizos (p. ej., Dubov, Burstein), el jugador al que se asignará el bye asignado por emparejamiento (PAB) se selecciona antes de comenzar el emparejamiento de la ronda. En el sistema FIDE (holandés), por el contrario, el emparejamiento de la ronda (véase A.9) termina con un jugador no emparejado, que recibirá el PAB.*

## A.6 Diferencias de color y preferencias de color

La diferencia de color de un jugador es el número de juegos jugados con blancas menos el número de juegos jugados con negras por este jugador.

La preferencia de color es el color que un jugador debería recibir idealmente en la siguiente partida. Se puede determinar para cada jugador que haya jugado al menos una partida.

*Durante el proceso de emparejamiento, intentaremos adaptarnos (en la medida de lo posible) a las preferencias de color de los jugadores; esta es la razón del buen equilibrio de colores en los sistemas suizos modernos. Los participantes que aún no hayan jugado ninguna partida no tienen preferencia y, por lo tanto, aceptarán cualquier color (véase A.6.d).*

- a. Un preferencia absoluta de color ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que +1 o menor que -1, o cuando un jugador tuvo el mismo color en las dos últimas rondas que jugó. Se prefiere el blanco cuando la diferencia de color es inferior a -1 o cuando las dos últimas partidas se jugaron con negras. Se prefiere el negro cuando la diferencia de color es superior a +1 o cuando las dos últimas partidas se jugaron con blancas.

*En general, la diferencia de color no debe ser mayor de 2 ni menor de -2, con la posible excepción de los jugadores de alto rango en la última ronda. Solo estos pueden recibir, si es necesario, un tercer color consecutivo o un color tres veces mayor que el opuesto (aunque esto sigue siendo relativamente poco frecuente).*

*Para determinar una preferencia de color absoluta, examinamos solo las rondas jugadas, omitiendo las partidas no jugadas (por cualquier motivo) de acuerdo con [C.04.2:D.5] (p. ej., la secuencia WBBW=W da una preferencia de color absoluta). Tenga en cuenta la diferencia con las partidas flotantes, para las cuales examinamos las dos últimas rondas del calendario del torneo (pero recordemos que una partida no jugada da como resultado una partida flotante descendente).*

- b. Afuerte preferencia de color ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es +1 (preferencia por el negro) o -1 (preferencia por el blanco).

*Vale la pena señalar que cualquier preferencia de color ignorada, ya sea fuerte o suave, dará origen a una preferencia de color absoluta en la ronda siguiente.*

- c. Apreferencia de color suave ocurre cuando la diferencia de color de un jugador es cero, siendo la preferencia alternar el color con respecto al juego anterior que jugó.
- d. Los jugadores que no han jugado ninguna partida no tienen preferencia de color (se concede la preferencia de sus oponentes).

*Si ningún jugador tiene preferencia de color, se asignan los colores según la regla E.5 y el color inicial se decide por sorteo antes de la primera ronda (véase la Sección E: Reglas de asignación de colores). Esto es normal al emparejar en la primera ronda y, en ocasiones, también puede ocurrir en rondas posteriores.*

## A.7

### Máximos goleadores

Los máximos goleadores son los jugadores que tienen una puntuación superior al 50% de la puntuación máxima posible al momento de disputar la ronda final del torneo.

*Estos jugadores de alta puntuación son especialmente importantes para determinar al ganador y la cima de la clasificación, incluso si no todos compiten por los primeros puestos. Sin embargo, es probable que sean más importantes para la formación de la cima que los jugadores de baja clasificación, por varios motivos (p. ej., pueden ser oponentes de posibles ganadores de premios, o su puntuación puede ser determinante en los cálculos de desempate, etc.). Por lo tanto, podemos aplicar criterios de tratamiento especiales a sus emparejamientos; p. ej., un jugador puede recibir un mismo color tres veces más que el otro, o tres veces seguidas, si esto es necesario para que se enfrente a un oponente más adecuado a la fuerza demostrada por el jugador.*

## A.8

### Diferencia de puntuación de emparejamiento (PSD)

El emparejamiento de un bracket se compone de pares y flotadores descendentes.

*Esta es una idea muy importante: el emparejamiento de un cuadro no se compone solo de parejas, ¡los flotadores descendentes también forman parte! ¡Y una parte muy importante, además! De hecho, la elección de los flotadores descendentes puede determinar si los jugadores restantes pueden emparejarse y, por lo tanto, si el emparejamiento es válido.*

Su diferencia de puntuación de emparejamiento es una lista de diferencias de puntuación (*SD*, ver más abajo), ordenados del mayor al menor.

Para cada par de un emparejamiento, la *DE* se define como el valor absoluto de la diferencia entre las puntuaciones de los dos jugadores que constituyen el par.

Para cada jugador que flota hacia abajo, la *SD* se define como la diferencia entre la puntuación del jugador que flota hacia abajo y un valor artificial que es un punto menos que la puntuación del jugador con la clasificación más baja del grupo actual (incluso cuando esto arroja un valor negativo).

*La Diferencia de Puntuación de Emparejamiento (PSD) permite una mejor gestión de la diferencia general de puntuaciones entre los jugadores emparejados. En la práctica, es una lista de diferencias de puntuación (*SD*), construida de la siguiente manera: calculamos las diferencias de puntuación en cada pareja y para cada jugador con flotador descendente, y las ordenamos de mayor a menor, obteniendo así una cadena de números. Cada diferencia se toma en valor absoluto (de modo que siempre es positiva), ya que es irrelevante cuál de los jugadores tiene la puntuación más alta.*

*Si bien el significado de la *DE* es obvio para las parejas, lo es mucho menos para los jugadores con flotación descendente, quienes aún no tienen oponente. No obstante, debemos considerar, de alguna manera, la diferencia de puntuación en perspectiva con respecto al jugador cuando finalmente se emparejen, de tal manera que otorgar una flotación, o un PAB, a un jugador con mayor puntuación debería ser peor que otorgarlo a uno con menor puntuación. Por lo tanto, optamos por una diferencia de puntuación "presuntiva", estableciendo una puntuación hipotética para los residentes del siguiente grupo (¡aún indefinido!).*

*Para asegurarnos de que podemos adaptarnos a una amplia variedad de posibles próximos grupos, elegimos un valor lo suficientemente inferior al del grupo actual, es decir, un punto menos que la puntuación mínima de sus jugadores (residentes). En los dos últimos grupos, esto puede resultar en un valor negativo; por ejemplo, en el grupo de 0,5 puntos, este valor es -0,5 puntos. Esto no supone un problema, ya que simplemente tomaremos la diferencia entre un valor positivo y este, por lo que el resultado siempre será positivo.*

*Tenga en cuenta que, en el último grupo, el único jugador que puede obtener el PAB es el que obtendrá el PAB. Por lo tanto, este cálculo proporciona una forma sencilla y uniforme de minimizar la puntuación de los jugadores que obtienen el PAB.*

*Nota El valor artificial definido anteriormente fue elegido para que fuera estrictamente menor que el puntaje más bajo del grupo y lo suficientemente genérico para funcionar con diferentes sistemas de puntuación y en presencia de grupos inexistentes, vacíos o escasamente poblados que pudieran seguir al actual.*

Los PSD se comparan lexicográficamente (es decir, sus respectivas DE se comparan una por una desde la primera hasta la última (en las primeras DE correspondientes que son diferentes, la más pequeña define la PSD más baja).

*Las PSD se comparan siguiendo el orden del diccionario (orden lexicográfico). Comenzamos comparando el primer número de la primera PSD con el primer número de la segunda: si cualquiera de las dos es menor que la otra, la PSD a la que pertenece es la menor. Cuando son iguales, procedemos al segundo elemento de cada PSD y repetimos la comparación. Luego, si es necesario, pasamos al tercero, al cuarto, y así sucesivamente, hasta llegar al final de las cadenas. Por supuesto, este método solo es relevante si las dos PSD tienen la misma longitud; pero esto siempre es así, ya que la comparación de PSD se utiliza solo cuando se trata de emparejamientos con el mismo número de pares (si el número de pares fuera diferente, nunca llegaríamos a una comparación de PSD).*

*Un método de comparación alternativo (pero totalmente equivalente) es el siguiente: se sustituye una letra por cada número de cada PSD, siguiendo la correspondencia A=0, B=0,5, C=1, D=1,5, E=2, etc. Al hacerlo, se transforman los PSD en palabras alfabéticas, que pueden compararse mediante el orden alfabético simple. La palabra que aparece primero (alfabéticamente) corresponde al PSD más pequeño.*

## A.9

### Perspectiva de emparejamiento de rondas

*Este artículo es esencialmente una guía que ofrece una visión panorámica del proceso de emparejamiento, tanto en el caso más común en que el emparejamiento puede completarse por medios normales, como en el caso especial en que esto no es posible.*

El emparejamiento de una ronda (llamado emparejamiento de ronda) está completo si todos los jugadores (excepto uno como máximo, que recibe el pase asignado para el emparejamiento) han sido emparejados y se han cumplido los criterios absolutos C1-C3.

*Esta definición no se refiere a un solo corchete sino a los ronda completa. Por lo tanto, no podemos aceptar jugadores sin emparejamiento (salvo un posible PAB); todos los jugadores deben estar emparejados. Por otro lado, las restricciones para dicho emparejamiento son muy laxas, por no decir mínimas; solo solicitamos que cumpla con los criterios absolutos. Esto no significa que podamos hacer un emparejamiento deficiente. En general, son posibles varios emparejamientos completos por ronda, pero... El emparejamiento " – el correcto – es el que mejor satisface todos los criterios de maridaje.*

Si no es posible completar un emparejamiento de rondas, el árbitro decidirá qué hacer.

*Hay algunos casos (afortunadamente, poco frecuentes) en los que no es posible realizar ningún emparejamiento sin infringir reglas fundamentales (es decir, criterios absolutos). Esta regla otorga al oficial de emparejamiento el derecho a infringir dichas reglas en circunstancias excepcionales y a actuar según su mejor criterio para evitar la interrupción del torneo (si es posible).*

De lo contrario, el proceso de emparejamiento comienza con el grupo de puntuación más alta y continúa grupo por grupo hasta que se hayan utilizado todos los grupos de puntuación, en orden descendente, y se haya completado el emparejamiento de la ronda.

*El proceso de emparejamiento comienza con el grupo de puntuación más alto. Con él, construimos el primer grupo e intentamos emparejarlo. Este emparejamiento puede dejar algunos jugadores flotantes que, junto con el siguiente grupo de puntuación, formarán el siguiente grupo, y así sucesivamente, hasta que todos los jugadores estén emparejados.*

Sin embargo, si durante este proceso los flotadores descendentes (posiblemente ninguno) producidos por el grupo recién emparejado, junto con todos los jugadores restantes, no permiten completar el emparejamiento de la ronda, se sigue una ruta de procesamiento diferente.

*Antes de comenzar a emparejar un grupo, debemos verificar que exista al menos un emparejamiento válido (es decir, uno que cumpla con todos los criterios absolutos) para todos los jugadores aún no emparejados, junto con los jugadores que aún no han sido emparejados (por supuesto, posiblemente ninguno) del grupo recién emparejado. Esto se denomina informalmente "Requisito Cero" y su comprobación se denomina "Prueba de Finalización". (Esta prueba es bastante sencilla, ya que no buscamos el emparejamiento correcto, solo queremos demostrar que existe un emparejamiento válido).*

*Si esta prueba falla antes de emparejar el primer grupo, no hay manera de completar el emparejamiento de la ronda, por lo que tenemos un emparejamiento imposible, lo cual es una mala noticia.*

*Cuando, por el contrario, esto ocurre tras el emparejamiento del primer grupo, ya sabemos que existe al menos un emparejamiento válido para toda la ronda (lo comprobamos antes de emparejar el primer grupo). Sin embargo, si el conjunto formado por los flotantes descendentes junto con todos los jugadores restantes no puede emparejarse, significa que, dados esos flotantes descendentes, no podemos completar el emparejamiento sin infringir los criterios absolutos. Por lo tanto, el emparejamiento resultante del último grupo (¡de hecho, aún vigente!) no es adecuado, y debemos modificarlo antes de continuar. Para encontrar el emparejamiento (que, como ya sabemos, debe existir sin duda), reiniciamos el proceso con este mismo grupo, pero modificando las condiciones de emparejamiento. Este cambio de condiciones puede tener dos efectos: el primero, y menos invasivo, es una elección diferente de flotantes descendentes, mientras que el segundo es un aumento en el número de flotantes descendentes. (Esta última es, por supuesto, la única opción disponible cuando el emparejamiento original no produjo ningún flotante).*

*Tenga en cuenta que comprobamos (y, si es necesario, modificamos) los flotadores descendentes seleccionados en dos escenarios completamente diferentes. En el primero, buscamos optimizar el número de emparejamientos y la PSD en el siguiente grupo (véase C.7). En el segundo, sabemos que el resto de los jugadores no pueden emparejarse, por lo que el PPB debe proporcionar los flotadores adecuados para permitir un emparejamiento completo. Nos referimos a esta última situación.*

El último grupo de emparejamientos se denomina Penúltimo Grupo de Emparejamientos (PPB). La puntuación de sus jugadores residentes se denomina puntuación "colapsante". Todos los jugadores con una puntuación inferior a la puntuación colapsante constituyen el grupo especial de puntuación "colapsante" mencionado en A.3.

*Primero, agrupamos a todos los jugadores cuya puntuación es inferior a la puntuación colapsada. Luego, con ellos, construimos el "grupo de puntuación colapsada especial" (SCS), cuyos jugadores son residentes, independientemente de su puntuación. El grupo que acabamos de emparejar provisionalmente, y que ahora vamos a emparejar de nuevo, se denomina ahora PPB.*

El proceso de emparejamiento se reanuda con el reemparejamiento del PPB. Sus jugadores de menor puntuación, junto con los del grupo colapsado, conforman el Último Grupo Collapsed (CLB), cuyo emparejamiento completará el emparejamiento de la ronda.

*El objetivo principal del emparejamiento del PPB es obtener un conjunto de flotantes descendentes que permita un emparejamiento completo del SCS [C.4]. Con estos flotantes descendentes, junto con el SCS, construimos el CLB, que es el último corchete por definición. El emparejamiento de estos dos corchetes requiere atención especial (para más detalles, véase [B.7]).*

**Nota** :Independientemente de la ruta seguida, la asignación del bye asignado por emparejamiento (ver C.2) forma parte del emparejamiento del último paréntesis.

*Al afirmar que la asignación del PAB siempre forma parte del emparejamiento del último bracket, esta nota nos dice que el criterio C.2, que regula la asignación del PAB, solo es significativo cuando el último bracket está de alguna manera involucrado en el emparejamiento, es decir:*

- *al emparejar el último soporte (ya sea un soporte normal o el CLB)*
- *al evaluar la optimización del siguiente soporte al emparejar el penúltimo soporte (normal) (ver C.7)*
- *al volver a emparejar el PPB (después de una falla en la prueba de finalización), durante la evaluación de C.4 (ver C.4)*
- *al comprobar que los flotadores dan un emparejamiento legal para los jugadores restantes (prueba de finalización).*

*Sin esta nota, podríamos pensar que la asignación del PAB se realiza tras el emparejamiento del último grupo; de hecho, es como si dicho grupo hubiera producido un jugador flotante para emparejarlo con un jugador ficticio en un grupo virtual posterior al último. Por lo tanto, si ese jugador no pudiera recibir el PAB, tendríamos que considerar el último grupo como el PPB y, posteriormente, reiniciar el proceso de emparejamiento desde este punto de vista. Esta nota pretende específicamente excluir dicha interpretación y, por lo tanto, evitar cualquier posible ambigüedad.*

*Además, la nota también establece que, incluso cuando sea claramente evidente que del cuadro actual resultará un flotador descendente, que seguramente obtendrá el PAB (por ejemplo, en el/los siguiente(s) cuadro(s) no hay ningún jugador que pueda obtenerlo), la elección del flotador no tendrá en cuenta la asignación del PAB.*

La sección B describe el proceso de emparejamiento de un solo soporte.

En la sección C se describen todos los criterios que debe cumplir el emparejamiento de un bracket.

La Sección E describe las reglas de asignación de colores que determinan qué jugadores jugarán con blancas.

*También debemos tener en cuenta que los pares se forman también en función de los colores esperados, pero La asignación de color real solo se realiza al final del emparejamiento.*

*En las Reglas anteriores, la ruta de emparejamiento era muy diferente. Al completarse el emparejamiento de un paréntesis, este se aceptaba solo provisionalmente. Si los emparejamientos posteriores no eran satisfactorios, debíamos volver a un paréntesis ya emparejado y emparejarlo de nuevo de otra manera, buscando mejores opciones de flotación descendente. Este proceso, llamado retroceso, a veces se volvía bastante difícil. En algunos casos, incluso teníamos que unir ("colapsar") dos o más paréntesis y repetir el proceso de emparejamiento hasta encontrar un candidato aceptable. En ocasiones, este proceso de retroceso debía extenderse a varios paréntesis; de hecho, debía alcanzar el paréntesis que, con la metodología actual de anticipación, llamamos PPB. El método de anticipación es equivalente al retroceso, con la ventaja de una lógica bastante más simple. Sin embargo, las Reglas no especifican ningún método particular para hacer cumplir los criterios de emparejamiento: tanto el árbitro como el programador gozan de completa libertad para elegir su método preferido para implementar el sistema (look-ahead, backtracking, weighted match u otro), siempre y cuando se cumplan totalmente las reglas.*

## B) Proceso de emparejamiento de un bracket

*El objetivo de esta sección, desde la perspectiva de las Reglas, es definir unívocamente la secuencia de generación de los emparejamientos candidatos y, para ello, define con precisión las restricciones dentro de las cuales debe construirse el emparejamiento. Sin embargo, desde la perspectiva del árbitro, esta sección también puede utilizarse como guía para construir el emparejamiento y evaluar su calidad. De hecho, puede adoptarse fácilmente como guía para crear, o con mucha mayor frecuencia, probar, un emparejamiento.*

### B.1 Definiciones de parámetros

- a M0 es el número de MDP del grupo anterior. Puede ser cero.
- b MaxPairs es el número máximo de pares que se pueden producir en el soporte en consideración (ver C.5).

Nota :MaxPairs suele ser igual al número de jugadores dividido por dos y redondeado hacia abajo. Sin embargo, si, por ejemplo, M0 es mayor que el número de jugadores residentes, MaxPairs es, como máximo, igual al número de jugadores residentes.

- do M1 es el número máximo de MDP que se pueden emparejar en el corchete (ver C.6).

Nota :M1 suele ser igual al número de MDP que provienen del grupo anterior, lo que puede ser cero. Sin embargo, si, por ejemplo, M0 es mayor que el número de jugadores residentes, M1 es, como máximo, igual al número de jugadores residentes.

Por supuesto, M1 nunca puede ser mayor que MaxPairs.

*En un grupo dado, tenemos un número determinado de MDP (M0) (quienes son los flotadores descendentes del grupo anterior, posiblemente ninguno), pero no tenemos certeza de que todos esos MDP puedan emparejarse. Por ejemplo, el número de MDP puede ser mayor que MaxPairs; o algunos de ellos pueden ser incompatibles; o podemos tener una semi-incompatibilidad, en la que un grupo de jugadores compite por muy pocos oponentes posibles, tal como se describe en el comentario a A.4.*

*Por lo tanto, definimos un segundo parámetro M1, que representa el número de MDP que realmente se pueden emparejar, donde, por supuesto, M1 es menor o igual que M0. En resumen, el paréntesis contendrá MaxPairs, de los cuales M1 como máximo contienen un flotante descendente.*

*Si bien  $M_0$  es una constante bien conocida, por lo general no sabemos cuántos jugadores, y especialmente MDP, se pueden emparejar hasta que se realiza el emparejamiento real; en realidad, necesitamos "adivinar"  $M_1$  y MaxPairs a partir de un razonamiento sólido, asumiendo un valor tentativo. Lo cual podría estar inicialmente equivocado. Sin embargo, esos números, independientemente de cómo se identifiquen, son constantes, y por eso no existe ninguna regla para modificarlos.*

## B.2 Subgrupos (composición original)

Para realizar el emparejamiento, cada bracket se dividirá habitualmente en dos subgrupos, denominados S1 y S2.

S1 contiene inicialmente los jugadores  $N_1$  más altos (ordenados según A.2), donde  $N_1$  es  $M_1$  ( *en un soporte heterogéneo*) o MaxPairs ( *de lo contrario*).

S2 contiene inicialmente todos los jugadores residentes restantes.

*La composición de los subgrupos originales es diferente cuando tenemos MDP, porque esos jugadores, ya habiendo flotado, necesitan ahora cierta "protección especial".*

*Al establecer  $M_1$  como el número de pares a realizar para los brackets heterogéneos, nos centramos únicamente en los MDP (o, al menos, en el máximo número posible) que se emparejarán primero. Para evitar malentendidos, tenga en cuenta que esto es solo una indicación de procedimiento que no tiene nada que ver con el orden de generación de los candidatos. De hecho, independientemente del método y el algoritmo utilizados para generarlos, cada candidato se considera en su conjunto; y, cuando elegimos al candidato "anterior" de un grupo de equivalentes, sólo consideramos el orden de generación de los candidatos completos.*

*Por el contrario, establecer el número de pares en MaxPairs indica que estamos tratando de emparejar los soporte completo todo a la vez (por lo que debe ser homogéneo).*

Cuando  $M_1$  es menor que  $M_0$ , algunos MDP no se incluyen en S1. Los MDP excluidos ( *en número de  $M_0 - M_1$* ), que no están ni en S1 ni en S2, se dice que están en un *Limbo*.

Nota :los jugadores en el Limbo no pueden ser emparejados en el cuadro, y por lo tanto están obligados a hacer doble flotación.

*Tras seleccionar a los jugadores que descendieron de  $M_1$  para el emparejamiento, los MDP restantes, en número  $M_0 - M_1$ , no pueden emparejarse en el cuadro. Estos jugadores no son necesariamente incompatibles en el cuadro; puede que simplemente no haya lugar para emparejarlos (por ejemplo, si dos MDP comparten el mismo posible oponente, ninguno de los dos es incompatible; sin embargo, uno de los dos MDP no puede emparejarse). Estos jugadores forman un subgrupo especial llamado "Limbo". Durante el emparejamiento, puede ocurrir que algunos jugadores deban intercambiarse entre S1 y el Limbo; sin embargo, al final del emparejamiento, los jugadores que aún permanecen en el Limbo seguramente volverán a flotar.*

## B.3 Preparación del candidato

Los jugadores S1 se emparejan tentativamente con los jugadores S2, el primero de S1 con el primero de S2, el segundo de S1 con el segundo de S2 y así sucesivamente.

En un cuadro homogéneo: las parejas formadas como se explicó anteriormente y todos los jugadores que quedan sin pareja (seguramente flotadores descendentes) constituyen un candidato (emparejamiento).



En un cuadro heterogéneo: las parejas formadas, como se explicó anteriormente, emparejan a los MDP M1 de S1 con los jugadores residentes M1 de S2. Esto se denomina emparejamiento MDP. Los jugadores residentes restantes (si los hay) dan lugar al resto (véase A.3), que se empareja con las mismas reglas que para un cuadro homogéneo.

*Nota: M1 a veces puede ser cero. En este caso, S1 estará vacío y los MDP estarán todos en El limbo. Por lo tanto, el emparejamiento del soporte heterogéneo procederá directamente al resto.*

Un candidato (pareja) para un cuadro heterogéneo se compone de una pareja MDP y un candidato para el resto resultante. Todos los jugadores en el Limbo son necesariamente flotadores descendentes.

*Aquí es donde construimos el emparejamiento de candidatos. En el caso más general, esto se realiza en dos pasos:*

- *Primero, construimos pares M1, cada uno de ellos conteniendo un MDP,*
- *Luego, emparejamos a los jugadores residentes restantes.*

*Por supuesto, si el soporte es homogéneo, o si ninguno de los MDP puede emparejarse (es decir, si M1 es cero), se omite el primer paso.*

*Así, en general, el candidato comprende tres partes:*

- *un emparejamiento MDP (solo paréntesis heterogéneas), formado por pares M1 (quizás ninguno) que contengan un MDP y un jugador residente cada uno,*
- *un conjunto de pares deresidente jugadores, procedentes de la pareja de un grupo homogéneo o del resto de un grupo heterogéneo,*
- *un conjunto de jugadores no emparejados, que incluye jugadores del Limbo y jugadores residentes que no pueden emparejarse: todos esos jugadores no pueden evitar obtener un flotador descendente.*

## **B.4 Evaluación del candidato**

Si el candidato construido según lo indicado en B.3 cumple con todos los criterios absolutos y de finalización (de C.1 a C.4), y con todos los criterios de calidad de C.5 a C.19, se considera "perfecto" y se acepta (inmediatamente). De lo contrario, aplique B.5 para encontrar un candidato perfecto; o, si no existe, aplique B.8.

*Tras preparar a un candidato, debemos evaluar su calidad; es decir, debemos comprobar que cumple con los criterios de emparejamiento indicados en la Sección C. Si tenemos mucha suerte, puede que sea "perfecto"; en ese caso, lo aceptamos de inmediato. De lo contrario, debemos aplicar algunos cambios para intentar perfeccionarlo (B.5). Si esto resulta imposible, el último recurso es aceptar a un candidato que, si bien no es perfecto, es el mejor disponible (B.8). Por supuesto, un candidato que no cumpla con los criterios absolutos es ilegal y, por lo tanto, ni siquiera es aceptable.*

*Tras realizar el emparejamiento, y antes de aceptarlo y pasar al siguiente grupo, realizaremos una prueba de finalización para comprobar que todos los jugadores restantes, incluidos los que flotan hacia abajo del grupo recién emparejado, permiten completar el emparejamiento de la ronda (véase A.9). Si esta prueba falla, definimos el último grupo colapsado y procedemos como se explica en A.9.*



## B.5 Acciones cuando el candidato no es perfecto

La composición de S1, Limbo y S2 debe modificarse de tal manera que se pueda producir un candidato diferente.

Los artículos B.6 (para paréntesis homogéneos y restos) y B.7 (para paréntesis heterogéneos) definen la secuencia precisa en que deben aplicarse las modificaciones.

Después de cada alteración se deberá construir un nuevo candidato (ver B.3) y evaluarlo (ver B.4).

*El proceso de emparejamiento es iterativo. Si el emparejamiento no es perfecto, probamos (una a una) una secuencia precisa de alteraciones en los subgrupos S1, Limbo y S2. Cada vez que aplicamos una alteración, repetimos la preparación y evaluación del candidato. De hecho, existen dos secuencias diferentes:*

- *uno para paréntesis homogéneos (B.6), que no contienen MDP (esta secuencia también se aplica a los residuos)*
- *Uno para brackets heterogéneos (B.7). Estos brackets contienen MDP, algunos de los cuales (en número M0-M1, que puede ser cero) se encuentran en un limbo, por lo que las alteraciones deben considerar no solo las posibles alteraciones habituales en S1 y S2, sino también la posibilidad de cambiar la composición del limbo.*

*El primer candidato perfecto encontrado en este proceso constituye la pareja requerida. Si no hay ningún candidato perfecto, tendremos que usar el mejor disponible. Dado que examinamos a todos los candidatos, podemos encontrar este mejor candidato a medida que avanzamos. Para ello, al encontrar el primer candidato legal (pero no perfecto), lo marcamos como "mejor provisional". Cada vez que encontramos otro candidato legal, lo comparamos con el mejor provisional actual.*

*Se comparan dos candidatos según el cumplimiento de todos los criterios de emparejamiento, definidos por orden de prioridad en la sección C. La primera comprobación se centra en la prioridad del criterio con mayor incumplimiento: cuanto mayor sea, menor será la calidad del candidato. La segunda comprobación se centra en un "valor de fallo" específico de ese criterio; este suele ser el número de veces que se infringe el criterio (p. ej., el número de preferencias de color ignoradas), pero también puede ser de naturaleza completamente distinta (p. ej., las PSD de dos candidatos a comparar). A continuación, se pasa al segundo criterio con mayor incumplimiento; después, al valor de fallo de este último, y así sucesivamente hasta encontrar una diferencia. Si no hay ninguna diferencia, prevalece el primer candidato generado.*

*Si el nuevo candidato es mejor que el anterior, lo almacenamos como nuevo, el anterior. De lo contrario, conservamos el anterior. Al final, se habrán examinado todos los candidatos; por lo tanto, el candidato provisional superviviente, aunque aparentemente imperfecto, es de hecho el mejor candidato posible y, por lo tanto, se aceptará como emparejamiento, según la regla B.8.*

*La directriz principal para llevar a cabo esta tarea es el "principio de mínima perturbación": cada alteración debe ser la mínima posible, para que el emparejamiento resultante sea lo más parecido posible a uno "perfecto".*

*Para obtener más detalles sobre el proceso de emparejamiento iterativo, consulte B.6 y B.7.*

## B.6 Alteraciones en paréntesis homogéneos o residuos

Modificar el orden de los jugadores en S2 mediante una transposición (véase D.1). Si no hay más transposiciones de S2 disponibles para el S1 actual, modificar los S1 y S2 originales (véase B.2), aplicando un intercambio de jugadores residentes entre S1 y S2 (véase D.2) y reordenando los nuevos S1 y S2 según A.2.

*Dado que ahora solo gestionamos brackets homogéneos, no necesitamos preocuparnos por emparejar MDP. Las posibles acciones que podemos intentar son:*

- *Una transposición, que consiste en aplicar un orden diferente a los jugadores en S2. En pocas palabras, una transposición "baraja" a los jugadores en S2 según reglas específicas (véase D.1), pero manteniéndolos separados de los jugadores de S1. Esto conlleva un cambio del segundo jugador en algunas parejas. La idea básica es alterar el emparejamiento modificando el orden de los jugadores en lo más bajo posible clasificaciones.*
- *Un intercambio, que consiste en intercambiar uno o más jugadores del subgrupo S1 con el mismo número de jugadores del subgrupo S2. Como se mencionó anteriormente, la idea básica es intentar alterar los emparejamientos lo menos posible. Por lo tanto, intercambiamos jugadores en lo más bajo posible en la clasificación S1 con jugadores en lo más alto posible las clasificaciones de S2, asumiendo que, al estar cerca en la clasificación, tienen una fuerza de juego más o menos equivalente. Tras cualquier intercambio, ambos subgrupos S1 y S2 deben reorganizarse según las reglas habituales. Un intercambio permite el emparejamiento entre jugadores del mismo subgrupo original.*

*Después de realizar transposiciones en un corchete, se desea la alteración en el orden, por lo tanto, los jugadores en el subgrupo S2 No debería ordenarse de nuevo (mientras que S1 no necesita ser ordenado, ya que no ha sido modificado).*

*Por el contrario, después de los intercambios, que intercambian uno o más jugadores entre los subgrupos S1 y S2, debemos ordenar ambos subgrupos S1 y S2 de acuerdo con A.2, para restablecer un orden correcto antes de comenzar una nueva secuencia de intentos de emparejamiento.*

*Ahora bien, si el primer intento del nuevo intercambio no da un resultado válido, intentaremos también transposiciones, cambiando así el orden natural en el modificado S2.*

*Tanto las transposiciones como los intercambios no deben aplicarse al azar: para cumplir con el principio general de mínima perturbación del emparejamiento, la sección D dicta una secuencia precisa de posibles transposiciones e intercambios. Esta secuencia comienza con alteraciones que solo producen perturbaciones leves en el emparejamiento (con respecto al emparejamiento "natural"), y avanza gradualmente hacia aquellos cambios que causan efectos realmente importantes.*

*El orden de las acciones es el siguiente: primero, probamos, una por una, todas las transposiciones posibles (véase D.1). Si encontramos una que permita un emparejamiento perfecto, el proceso se completa. En caso contrario, probamos el primer intercambio (véase D.2): con este, volvemos a probar todas las transposiciones posibles hasta que tengamos éxito o las agotemos. En este último caso, probamos el segundo intercambio, de nuevo con todas las transposiciones posibles, y así sucesivamente.*

*Si llegamos al punto en que hemos agotado todas las transposiciones e intercambios posibles, entonces no existe un emparejamiento perfecto. En ese caso, aplicamos B.8, aceptando así un resultado imperfecto.*

*Nota Supongamos que intercambiamos al jugador A de S1 con el jugador B de S2. Tras el intercambio, el jugador B, ahora en S1, tiene un rango inferior al del jugador A, ahora en S2. A medida que avanzan las transposiciones, llegaremos a un punto en el que el candidato junta a los jugadores B y A, y luego, por supuesto, a otras parejas de jugadores. Ahora bien, antes de realizar el intercambio, probamos todo Transposiciones en S2, y por lo tanto también la que contiene el par AB y los demás pares; es decir, este candidato ya ha sido evaluado! Razonando en la misma línea, llegamos a la conclusión de que esto también aplica a los intercambios que involucran a más jugadores. Por lo tanto, podemos deducir que **cada vez que un par contiene un jugador de S1 con un rango inferior (BSN superior) que su oponente de S2, este par pertenece a un candidato que ya ha sido evaluado**—Por tanto, ese candidato puede ser descartado de inmediato.*

## B.7 Alteraciones en paréntesis heterogéneos

Operar sobre el resto con las mismas reglas utilizadas para paréntesis homogéneos (ver B.6).

*Nota: Los subgrupos originales del resto, que se utilizarán en todo el proceso de apareamiento residual se forma justo después del apareamiento MDP. Se denominan S1R y S2R (para evitar confusiones con los subgrupos S1 y S2 del grupo heterogéneo completo).*

*Este artículo, complementario del anterior, aborda el caso de los paréntesis heterogéneos. Este tipo de paréntesis se empareja en dos pasos lógicos (por supuesto, una implementación práctica no necesariamente requiere que el emparejamiento se realice en dos pasos, siempre que el efecto final sea el especificado por las reglas):*

- *en el primer paso, construimos un emparejamiento MDP (ver B.3), que se encarga de los jugadores emparejables movidos hacia abajo (tantos como sea posible), dando lugar a un resto (y, posiblemente, un limbo).*
- *En el segundo paso, después de emparejar los MDP, procedemos a emparejar el resto, que está compuesto únicamente por jugadores residentes (pero debemos tener en cuenta que, al procesar un CLB, esos jugadores pueden tener puntuaciones diferentes. En este caso, la PSD es importante y debe tenerse en cuenta; volveremos a esto en breve).*

*Las reglas para operar con el resto son las mismas que las que se aplican a un paréntesis homogéneo. La diferencia solo se aprecia cuando se han intentado sin éxito todas las transposiciones e intercambios posibles en el resto.*

Si no hay más transposiciones e intercambios disponibles para S1R y S2R, altere el orden de los jugadores en S2 con una transposición (ver D.1), formando un nuevo emparejamiento MDP y posiblemente un nuevo resto (que se procesará como está escrito arriba).

*En un grupo homogéneo, este es el momento en que rebajamos nuestras expectativas, conformándonos con un emparejamiento imperfecto (véase B.6). Sin embargo, en un grupo heterogéneo, aún no estamos listos para rendirnos; antes de rendirnos, podemos intentar cambiar la composición del resto. Para ello, probamos un nuevo emparejamiento MDP diferente aplicando una transposición a la original Subgrupo S2 (es decir, el subgrupo S2 del paréntesis completo, no el del resto). Esto puede darnos un resto nuevo y diferente, que procesamos (tal como se describió anteriormente) intentando encontrar un emparejamiento completo. Si no tenemos éxito, probamos transposiciones una tras otra hasta que lo consigamos o las agotemos todas. (En realidad, no necesitamos probar todas las transposiciones, porque no todas son significativas. De hecho, solo tenemos que probar aquellas transposiciones que realmente cambian a los jugadores, o su orden, en la primera parte del subgrupo S2; es decir, aquellos jugadores que se emparejarán con los MDP de S1. Todos los demás jugadores en S2 no participan en esta fase del emparejamiento y, por lo tanto, son irrelevantes, al menos por el momento).*

*Como se indicó anteriormente, el PPB y el CLB están sujetos a reglas de emparejamiento ligeramente diferentes. Los flotadores descendentes del PPB ya no están obligados a optimizar el emparejamiento en el siguiente grupo (como sería el caso en grupos normales, véase C.7), pero sólo para permitirlo (véase C.4). Con estos flotadores descendentes, junto con el SCS, construimos el CLB, que es (por definición) el último soporte.*

*Este es un cuadro bastante inusual. Es heterogéneo por definición, y sus residentes suelen tener puntuaciones diferentes, ya que provienen del SCS. Cabe recordar que el CLB surge de un fracaso en una prueba de finalización. Esto significa que el resto de los jugadores, con la corriente*

*Los flotantes descendentes (¡posiblemente ninguno!) del paréntesis recién emparejado (¡sin éxito!) no pueden emparejarse. Por lo tanto, requiere nuevos MDP adecuados. Su emparejamiento difiere del del paréntesis heterogéneo habitual en que tenemos un resto que debe emparejarse como si fuera homogéneo, pero Sin dejar de lado las necesidades de los jugadores con diferentes puntuaciones.*

*Por lo tanto, debemos aplicar algunos criterios que normalmente no son importantes en los residuos. El objetivo principal al emparejar el CLB es obtener la PSD mínima posible (ya que, básicamente, el número de pares está determinado por el número de flotantes PPB). Para encontrar esta PSD mínima, debemos considerar no solo los MDP y sus oponentes, como es habitual, sino también los pares que se pueden formar dentro del residuo (es decir, entre residentes del SCS).*

*Cuando varios candidatos tienen la PSD más baja posible, también debemos aplicar algunos criterios para los residuos, que no suelen ser obligatorios. Si en una pareja hay jugadores con puntuaciones diferentes, a estos jugadores se les deben aplicar todos los criterios que limitan la repetición de flotaciones [C.12 a C.15] y la diferencia de puntuación de los jugadores protegidos cuya protección ya ha fallado una o más veces [C.16 a C.19].*

Si no hay más transposiciones disponibles para el S1 actual, alterar, si es posible (es decir, si hay un Limbo), el S1 original y el Limbo (ver B.2), aplicando un intercambio de MDP entre S1 y el Limbo (ver D.3), reordenando el S1 recién formado de acuerdo a A.2 y restaurando S2 a su composición original.

*Si se han agotado todas las transposiciones posibles, aún nos queda un recurso: intentar cambiar los MDP que se emparejarán. Por supuesto, esto solo es posible si hay un Limbo en el cuadro. En este caso, podemos intercambiar uno o más MDP con el mismo número de jugadores del Limbo. Esto se denomina intercambio de MDP (véase D.3).*

*Después de cualquier intercambio de MDP, nos emparejamos un soporte completamente diferente. Por lo tanto, necesitamos reordenar S1 y restaurar S2 a su composición original, reiniciando así el proceso de emparejamiento. Al igual que en el caso homogéneo, los intercambios MDP deben probarse en la secuencia correcta, uno por uno. Para cada uno de ellos, probaremos todas las transposiciones posibles en S2, generando así un residuo diferente que, por supuesto, experimentará todos los intentos de emparejamiento habituales descritos anteriormente.*

## **B.8 Acciones cuando no existe un candidato perfecto**

Seleccione el mejor candidato disponible. Para ello, considere que un candidato es mejor que otro si cumple mejor un criterio de calidad (C5-C19) de mayor prioridad; o, si todos los criterios de calidad se cumplen por igual, se genera antes que el otro en la secuencia de candidatos (véanse B.6 o B.7).

*Aquí es donde debemos conformarnos con lo mejor que podamos. Si llegamos a este punto, ya hemos probado todas las transposiciones e intercambios posibles, solo para llegar a una conclusión simple, aunque desalentadora: ¡no existe un candidato perfecto! Por lo tanto, elegimos el mejor candidato disponible, que es el mejor provisional final obtenido durante la evaluación de todos los candidatos, como se ilustra en B.5.*

#### TÉL SIEVEPAG VENTILACIÓN

*Una alternativa muy interesante, no necesariamente práctica, pero sí muy importante desde el punto de vista teórico, es la que llamaremos "Sieve pairing" (por su similitud con la famosa Criba de Eratóstenes).*

*La idea básica es muy sencilla. Creamos todos los emparejamientos legales posibles (es decir, todos aquellos que cumplen los criterios absolutos). Luego, aplicamos todos los criterios de emparejamiento, uno por uno, pero esta vez comenzamos con el más importante y continuamos hacia abajo.*

*Cada criterio descartará algunos emparejamientos, de modo que, a medida que avanzamos, el número de candidatos disminuye cada vez más. Si, en alguna etapa del proceso, solo queda un candidato, lo elegimos; puede que incluso sea bastante malo, pero no hay nada mejor. Si, tras aplicar todos los criterios de emparejamiento, nos queda más de un candidato, elegimos el que se generaría primero, de acuerdo con la secuencia definida en la Sección B.*

### **C) Criterios de emparejamiento**

#### **Criterios absolutos**

Ninguna pareja podrá violar los siguientes criterios absolutos:

*Los criterios absolutos corresponden a los requisitos de la Sección C.04.1, «Reglas Básicas para Sistemas Suizos» del Manual de la FIDE, que conviene examinar con detenimiento. Estos criterios deben cumplirse siempre: no se pueden renunciar a ellos, sea cual sea la situación (aunque existen situaciones en las que no existe ningún emparejamiento que cumpla con los criterios absolutos; en tales casos, el árbitro debe aplicar su criterio para encontrar una salida al impasse; véase A.9). Para garantizar su cumplimiento, los jugadores pueden incluso flotar según sea necesario.*

### **C.1**

Véase C.04.1.b (*Dos jugadores no podrán jugar uno contra el otro más de una vez.*).

*Si la partida se gana por incomparecencia, a efectos del emparejamiento, esos dos jugadores nunca se han enfrentado. Por lo tanto, ese emparejamiento podría repetirse más adelante en el torneo (¡y a veces esto también ocurre!).*

### **C.2**

Véase C.04.1.d (*Un jugador que ya ha recibido un bye asignado por emparejamiento, o que ya ha obtenido una victoria (por incomparecencia) debido a que un oponente no se presentó a tiempo, no recibirá el bye asignado por emparejamiento.*).

*Tenga en cuenta que solo los puntos de asistencia (PAB) y las victorias por incomparecencia impiden la asignación de un PAB (véase A.5). Un jugador que haya recibido una solicitud de pase (medio punto de asistencia o ausencia anunciada) podrá recibir el PAB en una ronda posterior.*

## C.3

Los no máximos goleadores (Véase A.7) con la misma preferencia de color absoluta (ver A6.a) no se reunirá (véanse C.04.1.f y C.04.1.g).

*Este criterio no se aplica a los máximos goleadores (A.7) ni a los oponentes de los máximos goleadores, que son la única excepción posible a C.04.1.f/g.*

*Se dice que dos jugadores que no pueden emparejarse entre sí sin infringir los criterios C.1 o C.3 son incompatibles.*

## Criterio de finalización

## C.4

Si el soporte actual es el PPB (Véase A.9): elige el conjunto de flotadores descendentes para completar el emparejamiento de rondas.

*Este también es un criterio absoluto, pero se aplica únicamente al procesamiento del PPB; por lo tanto, solo después de un fallo en la prueba de finalización (véase A.9). A diferencia de los paréntesis ordinarios (cuyos flotantes descendentes se eligen para optimizar el emparejamiento del siguiente paréntesis; véase C.7), para el PPB solo requerimos una elección de flotantes descendentes que permita completar el emparejamiento de rondas, independientemente de la optimización del siguiente paréntesis, que es, por supuesto, el CLB, y por lo tanto debe estar completamente emparejado.*

*Tenga en cuenta que, dado que C.4 precede tanto a C.5 como a C.6, el cumplimiento de este criterio puede causar una reducción en el número de pares o un aumento en la PSD final con respecto al emparejamiento anterior (el corchete que estamos emparejando es un PPB y, por lo tanto, ya se ha emparejado tentativamente una vez).*

## Criterios de calidad

Para obtener el mejor emparejamiento posible para un grupo, cumpla en la medida de lo posible los siguientes criterios, indicados en orden de prioridad descendente:

*Los criterios anteriores establecen condiciones que deben cumplirse. Cualquier pareja candidata que no las cumpla se descarta. Los siguientes criterios son de un tipo diferente, ya que establecen un marco de referencia para una evaluación cuantitativa de la calidad de las parejas, mediante el establecimiento de una secuencia de "puntos de prueba" ordenados de mayor a menor importancia, según la lógica interna del sistema. El grado de cumplimiento de cada uno de los siguientes criterios no es una cantidad binaria (sí/no), sino una cantidad numérica (entera o fraccionaria). Lo mediremos mediante un "valor de fallo", cuyo significado está estrechamente vinculado al propio criterio (p. ej., el número de parejas menores que MaxPairs para C.5, o el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color para C.10, etc.).*

*Al comparar dos candidatos, comparamos sus valores de fallo para cada criterio, uno por uno, en la secuencia exacta que indican las Reglas. Si los dos valores de fallo son idénticos, pasamos al siguiente criterio. Si son diferentes, mantenemos al candidato con el mejor valor y descartamos al otro.*

*Cabe destacar que se selecciona a un candidato con un mejor valor de falla en un criterio superior, incluso si los valores de falla para los criterios siguientes son mucho peores. En otras palabras,*

*La optimización con respecto a un criterio superior puede tener un impacto dramático en los valores de falla restantes y, podemos agregar, la optimización con respecto a un criterio siempre es solo relativa al estado actual, porque incluso una pequeña diferencia en un criterio superior puede cambiar el escenario por completo.*

*Los criterios relativos no son tan importantes como los absolutos, y pueden ignorarse si es necesario para completar el emparejamiento. Además, no son lo suficientemente importantes como para que un jugador flote; de hecho, el primero, y por lo tanto el más importante, nos indica que hagamos justo lo contrario: ¡minimizar el número de jugadores que flotan hacia abajo! Excepto por el jugador de repuesto en los paréntesis impares, Sólo los jugadores incompatibles (o semi-incompatibles) deberían flotar Esto también demuestra la atención que el sistema FIDE (holandés) presta a la elección del oponente con la fuerza adecuada.*

## C.5

Maximizar el número de pares (equivalente a: minimizar el número de flotadores descendentes).

*El primer factor de calidad es (por supuesto) el número de pares, cuya reducción aumenta el número de flotantes (y, por tanto, también la diferencia general en la puntuación de emparejamiento).*

*Maximizar el número de pares implica construir MaxPairs (véase B.1). Sin embargo, al inicio del proceso de emparejamiento, MaxPairs, o el número máximo de pares que se pueden construir, que es una constante del paréntesis, es desconocido; como se mencionó anteriormente, debemos adivinarlo.*

*De hecho, solo conocemos con certeza el número total de  $N$  jugadores en el cuadro y el número  $M_0$  de MDP que entran. El número de parejas nunca puede ser mayor que  $N/2$ ; por lo tanto, este valor debería ser un buen punto de partida, independientemente del tipo de cuadro (homogéneo o heterogéneo).*

*El valor real de MaxPairs puede ser menor, ya que podría resultar imposible emparejar a algunos jugadores en el cuadro. Además, si este cuadro es un PPB, también debe proporcionar los flotadores descendentes necesarios para completar el emparejamiento de la ronda (véase C.4), lo que podría reducir el número de parejas que realmente se pueden formar. Por lo tanto, el proceso para determinar el valor de MaxPairs es algo empírico y puede requerir cierta experimentación.*

*Si el grupo es heterogéneo ( $M_0 \neq 0$ ), se deben emparejar tantos MDP como sea posible ( $M_1$ ). Se emparejarán primero, antes de continuar con el resto de los jugadores (véase B.3). Sin embargo, al igual que ocurrió con el valor de MaxPairs, aún desconocemos el valor real de  $M_1$ , y también debemos calcularlo. Una primera estimación razonable de su valor es  $M_0$ , menos, por supuesto, cualquier MDP incompatible.*

*Si no hay forma de formar todos esos pares, nuestra estimación del valor de  $M_1$  fue aparentemente demasiado optimista; en este caso, tendremos que reducirlo gradualmente hasta lograrlo. Los MDP restantes se incorporan al limbo (véase B.2) y eventualmente flotarán (tras completar el emparejamiento del grupo).*

*El número de pares formados en el emparejamiento MDP se restará al número total de pares a formar en el paréntesis, obteniendo así el número (plausible) de pares a construir en el resto (recordemos que el emparejamiento de los MDP y del resto son dos fases de una única operación, que se realiza como una unidad. Por lo tanto, no “regresamos” del emparejamiento del resto al emparejamiento MDP, porque ya estamos dentro de la misma operación).*



*Aquí también se aplica el mismo razonamiento. Si no podemos formar todos esos pares, nuestra estimación inicial de MaxPairs fue aparentemente demasiado optimista; por lo tanto, tendremos que reducir gradualmente su número. Los jugadores restantes se convierten en jugadores flotantes descendentes y eventualmente descenderán al siguiente grupo.*

*La misma línea de razonamiento también es válida para un corchete homogéneo, que, por definición, no contiene Limbo ni MDP, pero que por lo demás es esencialmente similar a un resto.*

## C.6

Minimizar el PSD (*Esto significa básicamente: maximizar el número de MDP emparejados y, en la medida de lo posible, emparejar aquellos con las puntuaciones más altas.*).

*En grupos heterogéneos, incluso con el mismo número de parejas, la elección de flotadores o la formación de emparejamientos diferentes pueden generar desajustes en las puntuaciones de los jugadores (por ejemplo, véanse las múltiples maneras de emparejar un grupo heterogéneo con muchos jugadores con puntuaciones diferentes). Este importante criterio, directamente relacionado con la regla C.04.1:e, nos indica que debemos minimizar la diferencia total de puntuaciones. Su ubicación antes de los criterios de color (C.8-C.11) sugiere la importancia que el sistema FIDE (holandés) otorga a la elección de un oponente con la fuerza adecuada en lugar de uno con el color adecuado.*

*El método para calcular y comparar las PSD se explica en detalle en el comentario del artículo A.8.*

## C.7

Si el soporte actual no es ni el PPB ni el CLB (Véase A.9): elija el conjunto de flotadores descendentes para primero maximizar el número de pares y luego minimizar la PSD (véase C.5 y C.6) en el siguiente corchete (*sólo en el siguiente corchete*).

*Cuando llegamos aquí, ya hemos cumplido con los criterios absolutos (por lo tanto, el emparejamiento es legal) y hemos optimizado los parámetros de calidad de emparejamiento más importantes (número de pares, PSD).*

*Antes de proceder a optimizar los colores y el tratamiento de los MDP, analizamos el siguiente grupo. No queremos volver al grupo actual. Por lo tanto, nos aseguramos de que la elección de los flotadores descendentes que enviaremos al siguiente grupo sea...lo mejor posible para cumplir con C.5 y C.6.*

*Primero, comprobamos que los flotantes descendentes (que se convertirán en los MDP del siguiente grupo) nos permitan formar el máximo número de parejas posible. Por ejemplo, supongamos que el grupo actual produce solo un flotante descendente y que el siguiente grupo de puntuación contiene un número impar de jugadores (si el siguiente grupo de puntuación contuviera un número par de jugadores, el grupo formado con él y el flotante descendente actual sería impar; entonces, necesariamente produciría (al menos) un flotante descendente y la elección del MDP no sería crucial para el número de parejas). Ahora supongamos que un jugador del siguiente grupo de puntuación no tiene oponente posible, y que podemos elegir entre dos posibles flotantes descendentes, ambos compatibles en el grupo de destino, pero solo uno de ellos puede emparejarse con el jugador problemático. Debemos elegir el flotante descendente que pueda emparejarse con ese jugador, ya que el otro dejaría un jugador incompatible (y, por lo tanto, un flotante descendente evitable) en el grupo de destino.*



*Solo cuando se maximiza el número de pares, procedemos a analizar la PSD en el objetivo de destino. En la práctica, esto significa que, al elegir entre dos o más posibles flotadores descendentes, si todas las demás condiciones son equivalentes, debemos elegir el flotador descendente que pueda emparejarse con la diferencia de puntuación más baja (este criterio no se aplica para el PPB, por lo que todos los jugadores residentes del siguiente grupo tienen la misma puntuación. Por lo tanto, no es posible que los jugadores que descienden sean emparejados con jugadores que tengan puntuaciones diferentes; sin embargo, los jugadores que no pueden ser emparejados en el grupo tendrán que flotar nuevamente, y esto hace que el PSD cambie).*

*Esta optimización se extenderá únicamente al siguiente cuadro. De hecho, hay situaciones en las que un pequeño cambio en un emparejamiento anterior aportaría grandes beneficios, pero considerar varios cuadros por delante sería una operación demasiado compleja para repetirla en cada ocasión. Por lo tanto, las reglas se conforman con optimizaciones prácticas, renunciando a aquellas que están fuera de su alcance razonable. Pero esta no es la única razón: en la filosofía central del sistema FIDE (holandés), los emparejamientos de los jugadores de mayor rango se consideran mucho más importantes que los de los de menor rango. Cambiar el emparejamiento del cuadro actual para beneficiar a algún jugador ubicado dos cuadros por debajo sería contrario a esa filosofía.*

## C.8

Minimizar la cantidad de máximos goleadores o de oponentes de los máximos goleadores que obtengan una diferencia de color mayor a +2 o menor a -2.

## C.9

Minimiza la cantidad de máximos goleadores o de oponentes de los máximos goleadores que obtienen el mismo color tres veces seguidas.

*Tras asegurarnos de que tanto el número de flotadores como sus puntuaciones sean mínimos, comenzamos a optimizar la correspondencia de colores. De hecho, el color es menos importante que las diferencias de puntuación; por ello, siguiendo la lógica básica del sistema, los criterios de asignación de colores se ubican después de los que abordan el número de pares y la PSD.*

*El artículo C.3, de acuerdo con C.04.1:fg, establece que cuando dos equipos que no son los máximos goleadores se enfrentan, sus preferencias absolutas deben cumplir. Aquí tenemos el caso especial de un máximo goleador que, por alguna razón, está obligado a ser emparejado con un jugador con la misma preferencia absoluta, que puede o no ser también máximo goleador. El resultado de las partidas de estos jugadores puede ser muy importante para determinar la clasificación final y las posiciones en el podio, y esta excepción está explícitamente prevista en C.04.1:fg. Por lo tanto, se permite formar estas parejas, eligiendo al oponente más adecuado posible, pero no debe haber más de un número mínimo.*

*La subdivisión en dos reglas individuales, C.8 y C.9, establece una jerarquía definida, dando mayor importancia a las diferencias de color que a la repetición de colores. Supongamos que, para un mismo oponente, podemos elegir entre dos posibles máximos goleadores, y todos ellos tienen la misma preferencia absoluta de color. En este caso, debemos seleccionar los componentes de la pareja de forma que las diferencias de color se minimicen al máximo.*

*Como se mencionó anteriormente, un jugador con preferencia absoluta de color sin ser máximo goleador puede ser emparejado con un máximo goleador con la misma preferencia absoluta de color. Estas dos reglas igualan a los jugadores de la pareja; por lo tanto, a veces se les puede negar la preferencia absoluta de color, como si fueran máximos goleadores, ¡aunque no lo sean!*

## C.10

Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color.

*Podemos tener una idea sobre el número mínimo de jugadores que no pueden obtener su preferencia de color, inspeccionando el cuadro, antes del emparejamiento.*

*Supongamos que **metro** Los jugadores prefieren un color y **norte** Los jugadores prefieren el otro, con  $m \geq n$ . Así podemos componer no más que **norte** pares en los que los jugadores esperan colores diferentes, y las preferencias de color en estos pares pueden y deben satisfacerse.*

*El restante **Minnesota** Todos los jugadores esperan el mismo color, pero, aun así, deben emparejarse entre sí. En cada pareja así formada, uno de los dos jugadores no puede obtener su color preferido. El número de parejas, y por lo tanto de jugadores, es  $x = (mn)/2$ , redondeado hacia abajo al entero más cercano si es necesario. A veces, además de esos  $m+n$  Jugadores, el cuadro también contiene **a** Más jugadores sin preferencia de color. Por definición, estos jugadores pueden elegir cualquier color. Claro que suelen elegir el color minoritario, de modo que restarán al número de preferencias ignoradas. Yendo un paso más allá, podemos razonar que podemos construir un máximo de **MaxPairs** pares. Entre ellos,  $n+a$  Los pares pueden satisfacer ambas preferencias de color, mientras que el resto  $x = \text{MaxPairs} - na$  No puedo evitar ignorar una preferencia de color. Por supuesto, **incógnita** no puede ser menor que cero (un número negativo de pares no tiene sentido). Por lo tanto, obtenemos la definición final y general de **incógnita**:*

**$x = \text{máx}(0, \text{MaxPairs} - na)$**

*Una combinación perfecta siempre tiene exactamente **incógnita** preferencias de color ignoradas: ni más ni menos.*

*En la práctica, podría haber incluso más parejas en las que un jugador no obtiene su preferencia, debido a incompatibilidades derivadas de criterios absolutos, así como a criterios relativos más fuertes. Por lo tanto, inicialmente, proponemos crear el mínimo número posible de parejas de este tipo. Sin embargo, es posible que debamos aumentar este número para sortear diversas dificultades de emparejamiento.*

*Dado que la filosofía general del sistema FIDE (holandés) da más importancia a la elección correcta de los oponentes que a los colores, los pares que contienen una preferencia de color ignorada normalmente estarán entre los primeros en realizarse (las transposiciones intercambian jugadores comenzando con las últimas posiciones de S2 y subiendo, lo que hace que los pares inferiores del cuadro se modifiquen al principio del proceso de transposición, mientras que los pares superiores se modifican más tarde. Por lo tanto, un par "defectuoso en color" ubicado en la parte inferior del candidato tiene una mayor probabilidad de ser cambiado pronto que un par similar ubicado en la parte superior. De ello se deduce que los emparejamientos perfectos con los mejores pares "defectuosos en color" tienen una probabilidad definitivamente mayor).*

*Cabe mencionar, por cierto, que los jugadores suelen preocuparse por los "dobles de color" (como, por ejemplo, WWBB) y creen que estos historiales de color son más frecuentes en el sistema FIDE (holandés) que en otros sistemas de emparejamiento suizo. Esto no es así. De hecho, estos historiales son bastante habituales (e inevitables) en todos los tipos de emparejamientos suizos; en el sistema FIDE (holandés) pueden parecer más frecuentes simplemente porque aparecen con mayor frecuencia en las parejas superiores del cuadro, lo que implica a jugadores de mayor rango, lo que los hace más visibles.*

## C.11

Minimizar el número de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte.

Sólo ahora, habiendo maximizado el número de pares “buenos”, podemos centrar nuestra atención en satisfacer tantas preferencias de color fuertes como sea posible.

El número mínimo de jugadores que no obtienen su preferencia de color fuerte, que normalmente está representada por  $z$ , es por supuesto una parte del número total  $incógnita$  de preferencias de color no consideradas (véase la nota a C.10) – por lo tanto,  $z$  es como máximo igual a  $incógnita$ .

Por ejemplo, sea el número  $W$  el número de buscadores blancos (jugadores cuya preferencia de color es el blanco) sea mayor que el número  $B$  de los buscadores negros (llamamos al blanco “el color mayoritario”). El  $incógnita$  Todos los jugadores serán buscadores de blancas, y tantos como sea posible entre ellos deben tener preferencias de color suaves, mientras que el resto tendrá preferencias de color fuertes (durante la última ronda, algunas preferencias de color absolutas podrían ignorarse para los máximos goleadores o sus oponentes (ver C.8, C.9), de modo que parte de  $incógnita$  puede representar a dichos jugadores. En esos casos, nuestro razonamiento debería adaptarse adecuadamente). Por lo tanto, podemos estimar  $z$  simplemente como la diferencia entre  $incógnita$  y el número  $W_{METRO}$  de buscadores blancos que tienen una leve preferencia de color, con la condición obvia de que  $z$  no puede ser menor que cero; por lo tanto:

$$z = \max(0, x - W_{METRO}) \quad \text{Si } W \geq B \quad (\text{Mayoría blanca})$$

$$z = \max(0, x - B_{METRO}) \quad \text{Si } W < B \quad (\text{Mayoría negra})$$

Con una cuidadosa elección de transposiciones y/o intercambios, podríamos minimizar el número de preferencias fuertes ignoradas. Dado que el número total de preferencias ignoradas no puede cambiar (no podemos reducirlo ni queremos que aumente), esto solo podría ocurrir a expensas del mismo número de preferencias moderadas. Un breve ejemplo puede arrojar algo de luz sobre el asunto. Consideremos el paréntesis  $\{1Bb, 2b, 3Bb, 4b\}$ , donde tenemos  $incógnita=2$ , pero  $z=0$ . Esto último significa que podemos construir los pares de tal manera que ninguno de ellos contenga más de una preferencia de color fuerte; de hecho, una simple transposición nos permite obtener precisamente este resultado.

Por varias razones, el número de jugadores que no pueden obtener su fuerte preferencia puede ser mayor.

## C.12

Minimizar el número de jugadores que reciben el mismo downfloat que en la ronda anterior.

## C.13

Minimizar el número de jugadores que reciben el mismo premio que en la ronda anterior.

## C.14

Minimizar el número de jugadores que reciben el mismo downfloat que en dos rondas anteriores.

## C.15

Minimizar el número de jugadores que reciben el mismo premio en dos rondas anteriores.

*Este grupo de criterios (C.12-C.15) tiene como objetivo optimizar la gestión de los flotadores, que es el último paso hacia el emparejamiento perfecto.*

*La regla C.04.1:e establece que, en general, los jugadores deben enfrentarse a oponentes con la misma puntuación. Esto se logra mejor emparejando a cada jugador dentro de su propio grupo. Sin embargo, existen situaciones en las que un jugador no puede ser emparejado en el grupo y, por necesidad, debe flotar. Estos criterios limitan la frecuencia con la que un mismo jugador puede sufrir un evento similar, pero son criterios muy débiles, ya que son casi los últimos en aplicarse y casi los primeros en ignorarse en caso de necesidad.*

*En este caso, cada criterio que establece cierta protección para quienes cotizan en bolsa a la baja es seguido inmediatamente por otro similar que establece la misma protección para quienes cotizan en bolsa al alza. Debido a esto, existe cierta asimetría residual en el tratamiento, es decir, quienes cotizan en bolsa a la baja están (solo un poco) más protegidos que quienes cotizan en bolsa al alza. En otros sistemas suizos, los oponentes de quienes cotizan en bolsa son...no se consideran flotadores y, por lo tanto, no gozan de protección alguna.*

## C.16

Minimizar las diferencias de puntuación de los jugadores que reciben el mismo flotador descendente que en la ronda anterior.

## C.17

Minimizar las diferencias de puntuación de los jugadores que reciben el mismo premio que en la ronda anterior.

## C.18

Minimizar las diferencias de puntuación de los jugadores que reciben el mismo downfloat que dos rondas antes.

## C.19

Minimizar las diferencias de puntuación de los jugadores que reciben el mismo upfloat que dos rondas antes.

*Las reglas C.12-C.15 minimizan el número de jugadores que, habiendo flotado recientemente, podrían tener que flotar de nuevo en esta ronda. Sin embargo, estas reglas tampoco otorgan protección especial a un jugador que, siendo un MDP en un bracket (enesta ronda), no se puede emparejar y, por lo tanto, debe flotar hacia abajo o hacia su oponente. Estos jugadores, y sus oponentes, tendrán mayores diferencias de puntuación que sus compañeros flotadores "individuales" y generalmente se les llama "flotadores dobles".*

*Las reglas C16-C.19 se ocupan de los jugadores protegidos cuya protección ya ha fallado una o más veces y tratan de evitar que sigan flotando. Cuando debemos hacer que algunos jugadores floten, intentamos, siempre que sea posible, elegir a aquellos que no sean MDP. Sin embargo, a veces esto no es posible y debemos hacer que algunos MDP floten. En este caso, debemos, en la medida de lo posible, elegir a aquellos MDP que no estén (o estén menos) protegidos debido a flotaciones previas. Por supuesto, esto mismo se aplica (casi) simétricamente a los oponentes de los MDP.*

*Por ejemplo, en un CLB (véase A.9) con jugadores con puntuaciones muy diferentes, el efecto de estas reglas es que, si tenemos dos posibles flotadores y solo uno de ellos está protegido, intentamos emparejar a este último con un SD lo menos posible. Otro ejemplo es el caso de dos MDP con puntuaciones diferentes, y un residente protegido que debe emparejarse con uno de ellos: el residente debe emparejarse con el MDP con la puntuación más baja de los dos.*

## D) Reglas para la generación secuencial de los emparejamientos

*La Sección D establece las reglas para determinar la secuencia en la que deben intentarse las transposiciones, los intercambios y los intercambios MDP para generar los candidatos en el orden correcto. El principio básico general es, como siempre, el de la mínima perturbación del emparejamiento. Esto significa que siempre debemos mover al jugador (o jugadores) cuyo desplazamiento cause la menor diferencia posible en el emparejamiento con respecto al natural, permitiendo al mismo tiempo la mejor calidad posible del emparejamiento. También debemos considerar que cualquier cambio en el orden en S2 (transposición) es, por definición, preferible incluso a un único intercambio entre S1 y S2.*

Antes de que se realice cualquier transposición o intercambio, todos los jugadores en el cuadro deberán ser etiquetados con números de secuencia consecutivos dentro del cuadro (BSN para abreviar) que representan su respectivo orden de clasificación (según A.2) en el cuadro (es decir 1, 2, 3, 4, ...).

*El uso de identificadores de emparejamiento en esta fase puede resultar confuso en ocasiones. Por lo tanto, proporcionamos números de secuencia temporales a los jugadores como una solución muy práctica para simplificar la aplicación de las reglas siguientes.*

### D.1 Transposiciones en S2

Una transposición es un cambio en el orden de los BSN (*Todos representan a jugadores residentes.*) en S2.

Todas las transposiciones posibles se ordenan según el valor lexicográfico de su primer BSN N1, donde N1 es el número de BSN en S1 (*Los BSN restantes de S2 se ignoran en este contexto, porque representan jugadores destinados a constituir el resto en caso de un soporte heterogéneo; o destinados a flotar hacia abajo en caso de un soporte homogéneo - por ejemplo, en un soporte homogéneo de 11 jugadores, es 6-7-8-9-10, 6-7-8-9-11, 6-7-8-10-11, ..., 6-11-10-9-8, 7-6-8-9-10, ..., 11-10-9-8-7 (720 transposiciones); si el soporte es heterogéneo con dos MDP, es: 3-4, 3-5, 3-6, ..., 3-11, 4-3, 4-5, ..., 11-10 (72 transposiciones)).*

*Todas las transposiciones se ordenan o comparan según el orden lexicográfico del diccionario, de modo que una transposición dada precede o sigue a otra si la cadena formada por los números de serie de los jugadores de la primera precede o sigue a la de la segunda. El método para comparar las cadenas es el mismo que el ilustrado para la comparación de los números de serie de los jugadores (véase el comentario a C.6 para más detalles. Tenga en cuenta que el uso de letras del alfabeto sería completamente equivalente al de números, al menos para grupos con menos de 26 jugadores. Sin embargo, el uso de números permite un tratamiento idéntico para todos los grupos, independientemente del número de jugadores que contengan).*

*El subgrupo S1 puede tener o no el mismo número de jugadores que S2. Para que la comparación tenga sentido, debemos definir el número de elementos de cada una de las dos cadenas de BSN que estamos comparando.*

*Buscamos parejas para cada elemento de S1 (que, por supuesto, representan un jugador cada uno). Por lo tanto, consideramos el número N1 de elementos en S1, mientras que los jugadores restantes son (por el momento) irrelevantes.*

Un ejemplo sencillo nos ayudará a aclarar el asunto: consideremos un corchete heterogéneo  $\{S1=[1]; S2=[2, 3, 4]\}$ . Todas las transposiciones posibles de  $S2$  (correctamente ordenadas, incluyendo el  $S2$  original) son:

$[2,3,4]; [2,4,3]; [3,2,4]; [3,4,2]; [4,2,3]; [4,3,2]$ .

En el caso muy simple donde cada BSN es un solo dígito, la cadena puede interpretarse como un número, que se vuelve cada vez más grande a medida que procedemos con cada nueva transposición: 234, 243, 324, 342, 423, 432.

Como queremos emparejar el n.º 1 con el primer elemento de  $S2$ , es evidente que  $[2,3,4]$  y  $[2,4,3]$  tienen el mismo efecto (por supuesto, esta equivalencia no es general; depende únicamente de que busquemos un solo elemento). Lo mismo ocurre con  $[3,2,4]$  y  $[3,4,2]$ ; con  $[4,2,3]$ ; y con  $[4,3,2]$ . Por lo tanto, la secuencia real de transposiciones es la siguiente (los elementos entre llaves «{...}» son irrelevantes en esta fase y, por lo tanto, se ignoran por el momento):

$[2]\{3, 4\}; [3]\{2, 4\}; [4]\{2, 3\}$

## D.2 Intercambios en paréntesis homogéneos o restos (original $S1 \leftrightarrow$ original $S2$ )

Un intercambio en un grupo homogéneo (también llamado intercambio entre residentes) es un intercambio de dos grupos de BSN de igual tamaño (*Todos representan a jugadores residentes.*) entre el  $S1$  original y el  $S2$  original.

Para ordenar todos los posibles intercambios de residentes, aplique lo siguiente reglas de comparación entre dos intercambios residentes en el orden especificado (*es decir, si una regla no discrimina entre dos intercambios, pasa al siguiente*).

Los conjuntos intercambiados deben tener por supuesto el mismo tamaño porque, si no fuera así, estaríamos cambiando los tamaños de  $S1$  y  $S2$ .

Para evaluar la importancia del cambio, también debemos considerar la elección de los jugadores, así como el tamaño de los sets intercambiados. Para ello, necesitamos un conjunto de criterios que aborden los diversos aspectos de esta elección. El objetivo es, como siempre, minimizar la perturbación, es decir, intentar lograr un emparejamiento lo más similar posible al natural.

La prioridad recae en el intercambio que tenga:

- a. el menor número de BSN intercambiados (*Por ejemplo, intercambiar solo un BSN es mejor que intercambiar dos.*).

El primer criterio es, por supuesto, el número de jugadores involucrados: ¡cuanto menos, mejor!

- b. la diferencia más pequeña entre la suma de los BSN trasladados del  $S2$  original al  $S1$  y la suma de los BSN trasladados del  $S1$  original al  $S2$  (*Por ejemplo, en un grupo de once jugadores, intercambiar 6 por 4 es mejor que intercambiar 8 por 5; de manera similar, intercambiar 8+6 por 4+3 es mejor que intercambiar 9+8 por 5+4; y así sucesivamente.*).

Desde un punto de vista teórico, todos los jugadores de  $S1$  deberían ser más fuertes que cualquier jugador de  $S2$ . Por lo tanto, cuando tenemos que intercambiar dos jugadores entre subgrupos, intentamos elegir al jugador más débil posible de  $S1$  e intercambiarlo con el más fuerte posible de  $S2$ . Para ello, podemos usar

*Los BSN deben elegir un jugador con el rango más bajo posible de S1 y uno con el rango más alto posible de S2, y luego intercambiarlos, asumiendo que un rango más alto debería indicar un jugador más fuerte. Por lo tanto, la diferencia entre los números intercambiados es (o, al menos, debería ser) una medida directa de la diferencia en la fuerza (estimada) y, por lo tanto, debería ser la menor posible.*

- c. el BSN diferente más alto entre los que se trasladaron del S1 original al S2 (Por ejemplo, mover 5 de S1 a S2 es mejor que mover 4; de manera similar, 5-2 es mejor que 4-3; 5-4-1 es mejor que 5-3-2; y así sucesivamente.).

*Cuando dos posibles elecciones de jugadores a intercambiar presentan una diferencia idéntica en la suma de sus respectivos BSN, elegimos el conjunto que perturba lo menos posible a S1, es decir, aquel en el que el jugador (BSN más alto) de S1 tiene un rango más bajo.*

*En el ejemplo anterior, 5-2 es mejor que 4-3 porque intercambiar #5 es mejor que intercambiar #4. De manera similar, (5,4,1) es una mejor opción que (5,3,2), porque intercambiar #4 es mejor que intercambiar #3.*

*(A veces, tal como sucede en el ejemplo anterior, podríamos terminar intercambiando a un jugador de mayor rango, como un efecto secundario de forzar el intercambio del jugador de menor rango posible. Para entender esto, queremos recordar que, en el intercambio, no operamos sobre "varios jugadores individuales" sino en un conjunto completo De ellos, y solo tenemos que decidir si un conjunto es mejor o peor que otro. En este caso, (5, 4, 1) es mejor que (5, 3, 2); por lo tanto, intercambiamos al número 1, que es el mejor jugador, porque así es como intercambiamos al número 4 en lugar del número 3.*

- d. el BSN diferente más bajo entre los que se trasladaron del S2 original al S1 (Por ejemplo, mover 6 de S2 a S1 es mejor que mover 7; de manera similar, 6-9 es mejor que 7-8; 6-7-10 es mejor que 6-8-9; y así sucesivamente.).

*Finalmente, habiendo optimizado la diferencia de clasificación y la perturbación en S1, podemos optimizar también la perturbación en S2.*

*A diferencia de S1, ahora intentamos intercambiar el más bajo Posibles BSN. Por lo tanto, 6-9 es mejor que 7-8, porque intercambiar el 6 es mejor que intercambiar el 7, y así sucesivamente.*

### D.3 Intercambios en paréntesis heterogéneos (S1 original ↔ Limbo original)

Un intercambio en un grupo heterogéneo (también llamado intercambio MDP) es un intercambio de dos grupos de BSN de igual tamaño. (todos representando a MDP) entre el S1 original y el Limbo original.

*Aquí cambiamos la composición del conjunto de MDP emparejables. Esta alteración solo puede ocurrir cuando  $M1 < M0$  (véase B.1), ya que solo en esta situación existe un limbo y debemos elegir qué MDP excluir del emparejamiento. A veces, la decisión es sencilla; por ejemplo, puede haber algún MDP incompatible y, por lo tanto, no tener opción alguna. De hecho, debido a C.7, los jugadores con flotación descendente del grupo anterior (que son los MDP del grupo actual) ya han sido optimizados. Por lo tanto, si encontramos un jugador incompatible, significa que no había alternativa alguna y no hay razón para volver al grupo anterior ("retroceso").*



Para ordenar todos los posibles intercambios MDP, aplique lo siguiente reglas de comparación entre dos intercambios MDP en el orden especificado (*es decir, si una regla no discrimina entre dos intercambios, pasa al siguiente*) a los jugadores que estén en el nuevo S1 después del intercambio.

*Cuando tenemos la opción, empezamos intentando emparejar tantos MDP como sea posible y con el mayor rango posible [B.2]. Si debemos cambiar esta composición original, debemos aplicar un intercambio de MDP. Los siguientes criterios nos permiten determinar la prioridad entre todos los intercambios posibles. Tenga en cuenta que este resultado se obtiene inspeccionando Composición del nuevo S1, no el del limbo.*

La prioridad va al intercambio que produce un S1 que tiene:

- a. la puntuación diferente más alta entre los jugadores representados por su BSN (*Esto se produce automáticamente al cumplir con el criterio C.6, que dice minimizar la PSD de un soporte.*).

*Un lector apresurado podría pensar que emparejar a un jugador con menor puntuación resultaría en una menor diferencia de puntuación y, por lo tanto, una PSD menor. ¡Por supuesto, esto es totalmente erróneo! Al colocar a un jugador con mayor puntuación en el Limbo, este flotará; por lo tanto, la diferencia de puntuación correspondiente, calculada con el valor artificial definido en A.8, será muy alta. Para minimizar la PSD, el Limbo debe contener un mínimo de jugadores, y estos deben tener la puntuación más baja posible. Por ello, cumplir con C.6, que nos indica minimizar la PSD, también satisface automáticamente este criterio. Cabe destacar que el número de jugadores intercambiados no es lo único importante. Por ejemplo, considere un S1 con tres jugadores y un Limbo con dos: en algunas circunstancias, intercambiar a los dos jugadores de menor puntuación puede dar mejores resultados que intercambiar solo al de mayor puntuación.*

- b. el valor lexicográfico más bajo del BSN (ordenado en orden ascendente).

*Este es el criterio que debemos esforzarnos por cumplir. Cuando los jugadores involucrados tienen la misma puntuación, debemos elegir a los jugadores de menor rango. Esto se logra fácilmente comparando los BSN de los jugadores incluidos en S1 después del intercambio, de la misma manera que hicimos en los casos anteriores.*

Cada vez que se establece una clasificación, cualquier aplicación de la regla D.1, D.2 o D.3 correspondiente seleccionará el siguiente elemento en el orden de clasificación.

*Con mucha suerte, el primer intento de transposición, intercambio o intercambio MDP dará el resultado deseado. Más a menudo, debemos perseverar en los intentos hasta obtener uno exitoso. En este caso, debemos seguir el orden (secuencia) establecido por las tres reglas ilustradas anteriormente. Idealmente, deberíamos comenzar por establecer una lista completa de todas las transformaciones posibles, ya sean transposiciones o intercambios de cualquier tipo, ordenando esa lista por D.1, D.2 o D.3, según corresponda, y luego probándolas una por una hasta encontrar la primera útil. En la práctica, los intercambios y las transposiciones se prueban juntos (para cada intercambio, probablemente probaremos una o más transposiciones). Para evitar errores, es recomendable anotar la última transformación utilizada (de cada tipo) para que, en el siguiente intento, podamos estar seguros de qué elemento de la secuencia debe ser el siguiente.*



## MI) Reglas de asignación de colores

### Color inicial

Es el color que se determina por sorteo antes del emparejamiento de la primera ronda.

*El color inicial no se refiere a ningún jugador en particular. De hecho, es un parámetro del torneo —¡el único que queda al azar!— que permite asignar el color correcto a cada jugador que aún no tiene preferencia.*

Para cada par aplicar (con prioridad descendente):

#### E.1

Conceda ambas preferencias de color.

#### E.2

Otorgue la preferencia de color más fuerte. Si ambos son absolutos (puntuaciones máximas, véase A.7), otorgue la diferencia de color más amplia (Véase A.6).

*Cuando hay dos o más preferencias absolutas, la regla E.2 también considera las diferencias de color (véase A.6) de los jugadores. Por supuesto, estas diferencias solo pueden darse entre los máximos goleadores y, por lo tanto, solo en la última ronda (en rondas anteriores, está prohibido emparejar a dos máximos goleadores con preferencias de color absolutas que coincidan). Consideremos el ejemplo de dos máximos goleadores con las mismas preferencias de color absolutas y los siguientes historiales de color:*

*1:WWBWBW*

*2:BBWBWW*

*Aquí, el jugador n.º 1 tiene una diferencia de color  $C_D=+2$ , mientras que el jugador #2 tiene  $C_D=0$ . Por lo tanto, intentamos igualar las diferencias de color asignando el color preferido al jugador #1.*

*Esta regla se aplica únicamente a los pares en los que ambos jugadores tienen preferencia absoluta, mientras que en todos los demás casos la regla no se aplica, por ejemplo, en el par:*

*1: BWWBWBW (fuerte preferencia,  $C_D=+1$ )*

*2: =BBWBWW (preferencia absoluta,  $C_D=0$ )*

*La preferencia absoluta se satisface, sin importar cuán grande sea la diferencia de color.*

#### E.3

Teniendo en cuenta C.04.2.D.5, alternar los colores según la última vez que un jugador tenía blanco y el otro negro.

*Para gestionar correctamente la asignación de colores cuando uno o ambos jugadores se han perdido una o más partidas, a menudo es necesario comparar los historiales de colores mediante la regla C.04.2.D.3. Por ejemplo, al comparar los historiales de colores de dos jugadores, la secuencia == WB es equivalente a BWWB y WBWB; sin embargo, tenga en cuenta que estas dos últimas no son equivalentes entre sí.*

## E.4

Otorgar la preferencia de color al jugador de mayor rango.

*Es posible que queramos prestar especial atención a este punto: si todas las demás condiciones son iguales, el jugador de mayor rango no obtiene blancas, sino su propio color preferido !*

## E.5

Si el jugador de mayor rango tiene un número de emparejamiento impar, dale el color inicial; de lo contrario, dale el color opuesto.

**Nota :** Tenga siempre en cuenta las secciones C.04.2.B/C (Orden inicial/Entradas tardías) para la correcta Gestión de los números de emparejamiento.

*Llegamos a este punto cuando ninguno de los dos jugadores tiene preferencia de color. Por lo tanto, utilizamos el color inicial, determinado por sorteo antes del inicio del torneo, para asignar los colores a los jugadores.*

*Por supuesto, esta regla se aplicará siempre en la primera ronda, obteniendo los resultados habituales, pero también será útil en rondas posteriores, cuando se empareje a dos jugadores que aún no hayan jugado ninguna partida (por ejemplo, entradas tardías o abandonos). Tenga en cuenta que, al usar un sistema de emparejamiento acelerado, la alternancia de colores habitual se interrumpe a menos que el primer grupo de puntuación contenga un número de jugadores múltiplo de cuatro.*

*Debemos recordar que los jugadores que entran al torneo solo en una ronda determinada después de la primera, y que, por lo tanto, no fueron emparejados en las rondas anteriores, en realidad no existen, aunque (aparentemente) figuren en la lista de jugadores. Una consecuencia obvia de esto es que no podemos esperar que todos los jugadores "impares" y "pares" tengan el mismo color que sería habitual (es decir, como lo tendrían en un torneo "perfecto"). De hecho, estas entradas tardías pueden tener diferentes efectos en el número de emparejamientos, dependiendo de cómo se gestionen.*

*Si insertamos a todos los jugadores en la lista desde el principio, los números de emparejamiento no cambiarán en las rondas posteriores, pero el emparejamiento de la primera ronda deberá omitir a los jugadores ausentes. Por ejemplo, si el jugador n.º 12 no va a jugar en la primera ronda, el jugador n.º 13...*

*El número 15, y así sucesivamente, que aparentemente deberían obtener el color inicial, de hecho tendrán el color opuesto; mientras que los jugadores número 14, número 16, y así sucesivamente, obtendrán el color inicial.*

*Si, por el contrario, insertamos a los jugadores que llegan tarde solo cuando entran al torneo, debemos encontrarles el lugar correcto en la lista de jugadores. Por lo tanto, se cambiarán los números de emparejamiento de todos los jugadores subsiguientes para acomodar a las nuevas entradas. Por ejemplo, si un jugador recién ingresado obtiene el número 12, el anterior número 12 (que tenía un color opuesto al inicial) será ahora el número 13; y así sucesivamente para todos los jugadores subsiguientes.*

#### **C04.5 Sistemas acelerados aprobados por la FIDE**

En torneos suizos con una amplia gama de jugadores de fuerza (en su mayoría fiables), los resultados de las primeras rondas suelen ser bastante predecibles. En la primera ronda, solo un pequeño porcentaje de las partidas tienen un resultado distinto a "victoria para el jugador más fuerte". Lo mismo puede ocurrir en la segunda ronda. Se ha demostrado que, en torneos por el título, esto puede impedir que los jugadores alcancen normas.

Un emparejamiento acelerado es una variante del emparejamiento suizo en el que las primeras rondas se modifican de tal forma que se superen las debilidades antes mencionadas del sistema suizo, sin comprometer la fiabilidad de las clasificaciones finales.

No es apropiado diseñar un sistema de emparejamiento completamente nuevo para la aceleración, sino diseñar uno que funcione con los sistemas de emparejamiento existentes definidos por la FIDE. Este resultado se logra normalmente reorganizando las tablas de puntuación de forma que no dependan únicamente de los puntos obtenidos por los jugadores. Por ejemplo, un método posible es añadir los llamados "puntos virtuales" a la puntuación de algunos jugadores con mayor puntuación (que supuestamente son más fuertes) y, a partir de ahí, construir las tablas de puntuación con base en la puntuación total (puntuación real + puntos virtuales).

Los siguientes capítulos describirán los métodos que se han demostrado estadísticamente para lograr los objetivos mencionados. Se presenta primero el Método de Aceleración de Bakú, ya que fue el primero que, mediante análisis estadístico, demostró ser eficaz y estable (y, además, fácil de explicar).

Se podrán añadir otros métodos acelerados, siempre que se pueda demostrar, mediante análisis estadístico, que obtienen mejores resultados que los métodos ya descritos o, si su eficacia es comparable, que son más sencillos.

A menos que se especifique explícitamente lo contrario, cada método de aceleración descrito es aplicable a cualquier sistema de emparejamiento suizo.

#### C.04.5.1 Aceleración de Bakú

##### 1. Premisa

El Método de Aceleración de Bakú es aplicable en cualquier torneo donde se utilice el sistema de puntuación estándar (un punto por victoria, medio punto por empate).

##### 2. División de grupos iniciales

Antes de la primera ronda, la lista de jugadores a emparejar (correctamente ordenada) se dividirá en dos grupos: GA y GB. El primer grupo (GA) contendrá la primera mitad de los jugadores, redondeada al número par más cercano. El segundo grupo (GB) contendrá a todos los jugadores restantes.

*Nota: por ejemplo, si hay 161 jugadores en el torneo, el número par más cercano que comprende la primera mitad de los jugadores (es decir, 80,5) es 82. La fórmula  $2 * Q$  (2 veces Q), donde Q es el número de jugadores dividido por 4 y redondeado hacia arriba, puede ser útil para calcular dicho número, que, además de ser el número de jugadores GA, también es el número de emparejamiento del último jugador GA.*

##### 3. Entradas tardías

Si hay inscripciones después de la primera ronda, esos jugadores se acomodarán en la lista de emparejamiento de acuerdo con C.04.2.B/C (Orden inicial/Inscripciones tardías).

El último jugador GA será el mismo que en la ronda anterior.

*Nota 1: En tales circunstancias, el número de emparejamiento del último jugador GA puede ser diferente del establecido de acuerdo con la Regla 2.*

*Nota 2: Después de la primera ronda, GA puede contener un número impar de jugadores.*

##### 4. Puntos virtuales

Antes de emparejar las tres primeras rondas, a todos los jugadores de GA se les asigna una cantidad de puntos (llamados puntos virtuales) igual a 1.

Estos puntos virtuales se reducen a 0,5 antes del emparejamiento de la cuarta y la quinta ronda.

*Nota: En consecuencia, no se otorgan puntos virtuales a los jugadores de GB ni a ningún jugador después de que se haya jugado la quinta ronda.*

##### 5.

###### Puntuación de emparejamiento

La puntuación de emparejamiento de un jugador (es decir, el valor utilizado para definir los grupos de puntuación y ordenarlos internamente) se da mediante la suma de sus puntos de clasificación y los puntos virtuales asignados a él.

## CAPÍTULO 6: REGLAMENTO DE CALIFICACIÓN DE LA FIDE (B02)

REGLAMENTO DE CALIFICACIÓN DE LA FIDE (Aprobado por el Consejo de la FIDE el 15/12/2023) Aplicado

a partir del 1 de marzo de 2024

### 0. Introducción

0.1 El Consejo de la FIDE podrá modificar el siguiente reglamento por recomendación de la Comisión de Clasificación (CC). En el caso de los torneos, los cambios se aplicarán a aquellos que comiencen a partir de su fecha de entrada en vigor.

0.2 Los torneos que se clasificarán deberán ser preinscritos por la federación en cuyo territorio se celebren, quien será responsable de la presentación de los resultados y el pago de las cuotas de clasificación. El Consejo podrá, además, asignar estos derechos y responsabilidades a las Organizaciones Afiliadas que representen a un territorio autónomo perteneciente a una sola Federación.

El torneo y su calendario de juego deberán ser registrados:

0.2.1 A más tardar 30 días antes del inicio del torneo, si uno de los jugadores en el torneo tiene una calificación superior a 2700, o una jugadora tiene una calificación superior a 2500.

0.2.2 De lo contrario, tres días antes de que comience el torneo.

El Presidente del QC puede negarse a registrar un torneo.

Se podrán conceder excepciones para permitir que los torneos sean calificados incluso si se registran después del período de notificación prescrito:

0.2.3 Torneos de la categoría 0.2.1: Con la aprobación del Presidente Torneos

0.2.4 de la categoría 0.2.2: Con la aprobación del Presidente del QC

Todos los torneos jugados bajo condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el Presidente del QC.

En casos excepcionales, el Consejo de la FIDE (teniendo en cuenta la opinión consultiva del QC) o el Presidente de la FIDE (en relación con eventos con una calificación promedio superior a 2700) tienen el derecho de tomar una decisión para calificar los torneos o partidas individuales que no hayan sido presentados por la federación nacional.

0.3 Los informes de torneos de todos los eventos oficiales de la FIDE y continentales deben presentarse y calificarse. El árbitro principal es responsable de enviar el informe de calificación al Administrador de Calificación de la FIDE.

0.4 La FIDE se reserva el derecho de no calificar un torneo específico. El organizador del torneo tiene derecho a apelar ante la FC. Dicha apelación debe presentarse dentro de los siete días siguientes a la comunicación de la decisión.

*FC es el Consejo de la FIDE.*

## 1. Ritmo de juego

1.1 Para que una partida sea calificada cada jugador debe al inicio de la misma tener los siguientes períodos mínimos para completar todos los movimientos, asumiendo que la partida dura 60 movimientos.

Cuando al menos uno de los jugadores en el juego tenga una calificación de 2400 o superior, cada jugador Debe tener un mínimo de 120 minutos.

Cuando al menos uno de los jugadores en el juego tenga una calificación de 1800 o superior, cada jugador Debe tener un mínimo de 90 minutos.

Cuando ambos jugadores en el juego tienen una calificación inferior a 1800, cada jugador debe tener un mínimo de 60 minutos.

1.2 Cuando en el primer control de tiempo se especifique un número determinado de movimientos, éste deberá ser como mínimo de 30 movimientos.

## 2. Leyes a seguir

2.1 El juego se regirá por las Leyes de Ajedrez de la FIDE o las Regulaciones para Competiciones Híbridas de Ajedrez (Parte IIIb dentro de las Regulaciones de Ajedrez en Línea de la FIDE).

## 3. Horas de juego

3.1 No se pueden jugar más de 12 horas por día. Esto se calcula con base en partidas de 60 movimientos, aunque las partidas con incrementos pueden durar más.

## 4. Frecuencia de los informes

4.1 Para los torneos que duren más de 30 días, los resultados provisionales deberán informarse mensualmente.

## 5. Juegos no jugados

5.1 Ya sea por pérdida o por cualquier otra razón, no se contabilizan. Salvo fuerza mayor, se calificará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos un movimiento, a menos que las normas de Fair Play dispongan lo contrario.

## 6. Fósforos

6.1 Los partidos en los que un jugador no esté calificado no serán calificados.

6.2 Cuando un partido supere un número determinado de juegos, no se calificarán los que se jueguen después de que un jugador haya ganado. Este requisito podrá ser eximido previa solicitud.

## 7. Lista oficial de clasificación de la FIDE

7.1 El primer día de cada mes, la FIDE elaborará una lista que incorpore todas las jugadas puntuadas durante el período de clasificación a la lista anterior. Esto se realizará utilizando la fórmula del sistema de clasificación.

7.1.1 El período de calificación (para nuevos jugadores, ver 7.1.4) es el período durante el cual una determinada lista de calificación es válida.

*La lista de clasificación ahora aparece el último día del mes anterior. Sin embargo, no entra en vigor hasta la fecha indicada. Por ejemplo, un torneo que comienza el 31<sup>a</sup> de Enero no puede utilizar la lista de calificación de febrero.*

7.1.2 Se publicarán los siguientes datos sobre cada jugador cuya calificación sea al menos 1400 según la lista actual: título FIDE, Federación, Calificación actual, Número de identificación, Número de juegos calificados en el período de calificación, Año de nacimiento, Género y el valor actual de K para el jugador.

7.1.3 La fecha de cierre de los torneos para una lista es 3 días antes de la fecha de la lista; Los torneos que finalicen antes o ese mismo día podrán clasificarse en la lista. Los eventos oficiales de la FIDE podrán clasificarse en la lista incluso si finalizan el último día anterior a la fecha de la lista.

7.1.4 Se publicará una calificación de un jugador nuevo en la lista cuando esté basada en al menos Al menos 5 partidas contra oponentes clasificados. No es necesario que esto se cumpla en un mismo torneo. Los resultados de otros torneos jugados en periodos de clasificación consecutivos de no más de 26 meses se combinan para obtener la clasificación inicial. La clasificación debe ser de al menos 1400.

7.2 Jugadores que no deben ser incluidos en la lista o que deben aparecer como inactivos:

7.2.1 Los jugadores cuyas puntuaciones caen por debajo de 1400 se muestran como sin puntuación en la siguiente lista. A partir de entonces, se les trata de la misma manera que a cualquier otro jugador sin puntuación.

7.2.2 Jugadores listados como activos:

Se considera que un jugador comienza la inactividad si no juega partidos clasificados en un año. período.

Un jugador recupera su actividad si juega al menos un partido puntuado en un período. Son luego aparece como activo en la siguiente lista.

*Si la calificación de un jugador baja de 1400, se mostrará como sin calificación en la siguiente lista. Si su calificación es mayor o igual a 1400, volverá a publicarse.*

## 8. El funcionamiento del sistema de calificación de la FIDE

El sistema de calificación de la FIDE es un sistema numérico que convierte las puntuaciones fraccionarias en diferencias de calificación y viceversa. Su función es generar información de medición de la mejor calidad estadística.

8.1 La escala de calificación es arbitraria, con un intervalo de clase de 200 puntos. Las tablas siguientes muestran la conversión de la puntuación fraccionaria «p» en la diferencia de calificación «dp». Para una puntuación de cero o 1,0, dp es necesariamente indeterminada, pero se muestra teóricamente como 800. La segunda tabla muestra la conversión de la diferencia de calificación «D» en la probabilidad de anotar «PD» para el jugador con la calificación más alta «H» y la más baja «L», respectivamente. Por lo tanto, ambas tablas son prácticamente imágenes especulares.

8.1.1 La tabla de conversión de puntuación fraccionaria, p, en diferencias de calificación, DP

| pag | DP  | pag | DP  | pag | DP  | pag | DP    | pag | DP    | pag | DP    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| 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 |     |       |

8.1.2 Tabla de conversión de la diferencia de calificación, D, en probabilidad de gol PD, para el jugador con calificación más alta, H, y más baja, L, respectivamente.

| D     | PD  |     | D       | PD  |     | D       | PD  |     | D       | PD  |     |
|-------|-----|-----|---------|-----|-----|---------|-----|-----|---------|-----|-----|
|       | H   | Yo  |         | H   | Yo  |         | H   | Yo  |         | H   | Yo  |
| 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 | > 735   | 1.0 | .00 |
| 84-91 | .62 | .38 | 189-197 | .75 | .25 | 329-344 | .88 | .12 |         |     |     |



## 8.2 Determinación de la calificación inicial 'Ru' de un jugador.

8.2.1 Si un jugador no clasificado obtiene una puntuación de cero en su primer evento, esta puntuación es De lo contrario, su calificación se calcula utilizando todos sus resultados, como se indica en el punto 7.1.4.

8.2.2 Ra es la calificación promedio de los oponentes calificados del jugador más dos oponentes hipotéticos valorados en 1800. El resultado contra estos dos oponentes hipotéticos se considera un empate.

### 8.2.3 $Ru = Ra + dp$

El Ru se redondea al número entero más cercano.

La calificación inicial máxima es 2200.

8.2.4 Si un jugador no clasificado recibe una clasificación publicada antes de un determinado torneo en el que han jugado está clasificado, entonces se les clasifica como un jugador clasificado con su clasificación actual, pero en la clasificación de sus oponentes se cuentan como un jugador no clasificado.

## 8.3 Determinación del cambio de calificación para un jugador calificado

8.3.1 Para cada juego jugado contra un jugador clasificado, determine la diferencia en la clasificación entre el jugador y su oponente, D.

Una diferencia de calificación de más de 400 puntos se computará a efectos de calificación como si fuera una diferencia de 400 puntos.

8.3.2 a) Utilice la tabla 8.1.2 para determinar la probabilidad de puntuación del jugador PD para cada juego.

b) Delta R = puntuación - PD. Para cada juego, la puntuación es 1, 0,5 o 0.

c) Sigma Delta R = la suma de Delta Rs para un torneo o período de clasificación.

d) Sigma Delta R x K = el cambio de calificación para un torneo o período de calificación.

### 8.3.3 K es el coeficiente de desarrollo.

K = 40 para un jugador nuevo en la lista de clasificación hasta que haya completado eventos con al menos 30 juegos.

K = 20 siempre que la calificación de un jugador se mantenga por debajo de 2400.

K = 10 una vez que la calificación publicada de un jugador alcanza 2400 y permanece en ese nivel posteriormente, incluso si la calificación cae por debajo de 2400.

K = 40 para todos los jugadores hasta el final del año de su cumpleaños número 18, siempre que su calificación se mantenga por debajo de 2300.

Si el número de juegos (n) de un jugador en cualquier lista durante un período de calificación multiplicado por K (como se define anteriormente) excede 700, entonces K será el número entero más grande tal que K x n no exceda 700.

8.3.4 El cambio de calificación para un período de calificación se redondea al número entero más cercano. número. 0,5 se redondea desde cero.

#### 9. Procedimientos de presentación de informes

- 9.1 El árbitro principal de un torneo registrado por la FIDE debe proporcionar el informe del torneo (archivo TRF) al Oficial de Clasificación de la federación donde se llevó a cabo el torneo.

Una vez comprobado que el torneo se llevó a cabo de conformidad con todas las Regulaciones de la FIDE pertinentes, el Oficial de Clasificación será responsable de subir el archivo TRF al Servidor de Clasificación de la FIDE. Esto deberá hacerse a tiempo para que el torneo se clasifique en la lista mensual en la que está registrado o, si faltan cinco días o menos desde el último día del torneo hasta el final del mes, en la lista siguiente.

Si el informe del torneo no se presenta a tiempo para ser incluido en la tercera lista de clasificación una vez finalizado, el torneo no será clasificado.

- 9.2 El reglamento de una prueba puntuable deberá dejar claro que será puntuable.

- 9.3 Cada federación nacional designará un Oficial de Clasificación para coordinar y agilizar los asuntos de clasificación y clasificación. Su nombre y datos deberán comunicarse a la Secretaría de la FIDE.

- 9.4 Para los eventos híbridos, se deben enviar archivos pgn completos junto con el informe del torneo.

#### 10. Inclusión en la lista de calificación

- 10.1 Para ser incluido en la Lista de Clasificación de la FIDE, un jugador debe estar registrado a través de una federación nacional de ajedrez miembro de la FIDE, a menos que el Consejo de la FIDE lo apruebe. La federación no debe ser excluida temporal ni permanentemente de su membresía.

- 10.2 Es responsabilidad de la federación informar a la FIDE sobre las muertes de sus jugadores.

*Un torneo enviado a la FIDE que tenga un jugador sin FIN no será calificado por la FIDE.*

## REGLAMENTO DE CLASIFICACIÓN DE JUEGOS RÁPIDOS Y BLITZ DE LA FIDE

(Aprobado por el Consejo de la FIDE el 15/12/2023)

Aplicado a partir del 1 de enero de 2024

### Introducción

- 0.1 El Consejo de la FIDE podrá modificar el siguiente reglamento por recomendación de la Comisión de Clasificación (CC). En el caso de los torneos, los cambios se aplicarán a aquellos que comiencen a partir de su fecha de entrada en vigor.
- 0.2 Los torneos que se clasificarán deberán ser preinscritos por la federación en cuyo territorio se celebren, quien será responsable de la presentación de los resultados y el pago de las cuotas de clasificación. El Consejo podrá, además, asignar estos derechos y responsabilidades a las Organizaciones Afiliadas que representen a un territorio autónomo perteneciente a una sola Federación.

El torneo y su calendario de juego deben registrarse tres días antes del inicio. El Presidente del Comité de Calidad (QC) podrá denegar el registro de un torneo. También podrá permitir la clasificación de un torneo incluso si se ha registrado con menos de tres días de antelación.

Todos los torneos que se jueguen bajo condiciones híbridas como se describe en 2.1 deben ser aprobados individualmente por el Presidente del QC.

En casos excepcionales, el Consejo de la FIDE (teniendo en cuenta la opinión consultiva del QC) o el Presidente de la FIDE (en relación con eventos con una calificación promedio superior a 2700) tienen el derecho de tomar una decisión para calificar los torneos o partidas individuales que no hayan sido presentados por la federación nacional.

- 0.3 Los informes de torneos de todos los eventos oficiales de la FIDE y continentales deben presentarse y calificarse. El árbitro principal es responsable de enviar el informe de calificación al Administrador de Calificación de la FIDE.
- 0.4 La FIDE se reserva el derecho de no calificar un torneo específico. El organizador del torneo tiene derecho a apelar ante la FC. Dicha apelación debe presentarse dentro de los siete días siguientes a la comunicación de la decisión.

### 1. Ritmo de juego

- 1.1 Para que una partida sea calificada, cada jugador debe disponer de los siguientes periodos para completar todos los movimientos:

- 1.1.1 para una partida rápida, todos los movimientos deben realizarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos para cada jugador; o el tiempo asignado más 60 veces cualquier incremento debe ser de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos para cada jugador;
- 1.1.2 para una partida blitz todos los movimientos deben realizarse en un tiempo fijo de más de 3 minutos pero no más de 10 minutos para cada jugador; o el tiempo asignado + 60 veces cualquier incremento debe ser más de 3 minutos pero no más de 10 minutos para cada jugador.

1.2 Los juegos en los que los jugadores tienen diferentes tiempos de juego no se califican.

*Una juego jugado con un tiempo fijo de 6 minutos y un incremento de 5 segundos es un juego rápido ( $6 \text{ minutos} + 60 \times 5 \text{ segundos} = 6 + 5 \text{ minutos} = 11 \text{ minutos}$ ) ya que dura más de 10 minutos pero menos de 60.*

*Una partida con una duración fija de 25 minutos y un incremento de 10 segundos se considera una partida rápida ( $25 + 10 = 35$ ), ya que dura más de 10 minutos pero menos de 60. Una partida con una duración fija de 40 minutos y un incremento de 20 segundos se considera una partida estándar ( $40 + 20 = 60$ ), ya que dura 60 minutos y es demasiado larga para la partida rápida. Una partida con una duración fija de 7 minutos y un incremento de 3 segundos se considera una partida blitz ( $7 + 3 = 10$ ), ya que el tiempo máximo permitido es de 10 minutos.*

*Una partida de Armageddon no se puede calificar, ya que cada jugador tiene un tiempo diferente. Las partidas con hándicap de tiempo para cualquiera de los jugadores tampoco se pueden calificar.*

## 2. Leyes a seguir

2.1 El juego se regirá por las Leyes de Ajedrez de la FIDE o las Regulaciones para Competiciones Híbridas de Ajedrez (Parte IIIb dentro de las Regulaciones de Ajedrez en Línea de la FIDE).

## 3. Número de rondas por día

3.1 El número máximo de rondas por día son:

3.1.1 Para partidas rápidas, 15 rondas por día

3.1.2 Para partidas Blitz, 30 rondas por día

## 4. Juegos no jugados

4.1 Ya sea por pérdida o por cualquier otra razón, no se contabilizan. Salvo fuerza mayor, se calificará cualquier partida en la que ambos jugadores hayan realizado al menos un movimiento, a menos que las reglas de Fair Play exijan lo contrario.

## 5. Fósforos

5.1 Los partidos en los que un jugador no esté calificado no serán calificados.

5.2 Cuando un partido supere un número determinado de juegos, no se calificarán los que se jueguen después de que un jugador haya ganado. Este requisito podrá ser eximido previa solicitud.

## 6. Listas oficiales de clasificación de partidas rápidas y blitz de la FIDE

6.1 El primer día de cada mes, la FIDE elaborará una lista que incorpore todas las jugadas puntuadas durante el período de clasificación a la lista anterior. Esto se realizará utilizando la fórmula del sistema de clasificación.

6.1.1 El período de calificación (para nuevos jugadores, ver 6.1.4) es el período en el que una determinada lista de calificación es válida.

6.1.2 Se publicarán los siguientes datos sobre cada jugador cuya calificación sea al menos 1400 según la lista actual: título FIDE, Federación, Calificación actual, Número de identificación, Número de juegos calificados en el período de calificación, Año de nacimiento, Género y el valor actual de K para el jugador.

6.1.3 La fecha límite para los torneos de una lista es 3 días antes de la fecha de publicación de la lista; los torneos que finalicen antes o en esa misma fecha podrán clasificarse en la lista. Los eventos oficiales de la FIDE podrán clasificarse en la lista incluso si finalizan el último día antes de la fecha de publicación de la lista.

6.1.4 La calificación de un jugador nuevo en la lista se publicará cuando se base en al menos 5 partidas contra oponentes calificados. Esto no tiene por qué cumplirse en un solo torneo. Los resultados de otros torneos jugados en períodos de calificación consecutivos de no más de 26 meses se combinan para obtener la calificación inicial. La calificación debe ser de al menos 1400.

## 6.2 Jugadores que no deben ser incluidos en la lista:

6.2.1 Los jugadores cuyas puntuaciones caen por debajo de 1400 se muestran como sin puntuación en la siguiente lista. A partir de entonces, se les trata de la misma manera que a cualquier otro jugador sin puntuación.

### 1.2.2 Jugadores listados como activos:

1.2.2.1 Se considera que un jugador comienza la inactividad si no juega partidos puntuados en un período de un año.

1.2.2.2 Un jugador recupera su actividad si juega al menos un partido puntuado en un periodo. Aparecerá como activo en la siguiente lista.

## 7. El funcionamiento del sistema de calificación de la FIDE

El sistema de calificación de la FIDE es un sistema numérico que convierte las puntuaciones fraccionarias en diferencias de calificación y viceversa. Su función es generar información de medición de la mejor calidad estadística.

7.1 La escala de calificación es arbitraria, con un intervalo de clase de 200 puntos. Las tablas siguientes muestran la conversión de la puntuación fraccionaria «p» en la diferencia de calificación «dp». Para una puntuación de cero o 1,0, dp es necesariamente indeterminada, pero se muestra teóricamente como 800. La segunda tabla muestra la conversión de la diferencia de calificación «D» en la probabilidad de anotar «PD» para el jugador con la calificación más alta «H» y la más baja «L», respectivamente. Por lo tanto, ambas tablas son prácticamente imágenes especulares.

### 7.1.1 Tabla de conversión de puntuación fraccionaria, p, a diferencias de calificación, dp

| pag | DP  | pag | DP  | pag | DP  | pag | DP    | pag | DP    | pag | DP    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| 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 |     |       |

**7.1.2** Tabla de conversión de la diferencia de calificación, D, en probabilidad de anotar PD, para el jugador con calificación más alta, H, y más baja, L, respectivamente.

| D                                 | PD  |     | D                                 | PD  |     | D                                 | PD  |     | D                                 | PD  |     |
|-----------------------------------|-----|-----|-----------------------------------|-----|-----|-----------------------------------|-----|-----|-----------------------------------|-----|-----|
| Diferencia de derecha a izquierda | H   | Yo  | Diferencia de derecha a izquierda | H   | Yo  | Diferencia de derecha a izquierda | H   | Yo  | Diferencia de derecha a izquierda | H   | Yo  |
| 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 | > 735                             | 1.0 | .00 |
| 84-91                             | .62 | .38 | 189-197                           | .75 | .25 | 329-344                           | .88 | .12 |                                   |     |     |

**7.2** Determinación de la calificación inicial 'Ru' de un jugador.

7.2.1 Si un jugador sin clasificación tiene una clasificación estándar al inicio de un torneo de rápidas o blitz, se utilizará su clasificación estándar para el cálculo de la clasificación. Dicho jugador se considera clasificado, y los puntos 7.2.2 a 7.2.5 siguientes no se aplican.

7.2.2 Si un jugador sin clasificación obtiene un cero en su primer evento, esta puntuación no se tiene en cuenta. De lo contrario, su clasificación se calcula utilizando todos sus resultados, como se indica en el apartado 6.1.4.

7.2.3 Ra es la calificación promedio de los oponentes calificados del jugador más dos oponentes hipotéticos calificados 1800. El resultado contra estos dos oponentes hipotéticos se considera un empate.

**7.2.4**  $Ru = Ra + dp$

El Ru se redondea al número entero más cercano.

La calificación inicial máxima es 2200.

7.2.5 Si un jugador no clasificado recibe una clasificación publicada antes de que se clasifique un torneo en particular en el que ha jugado, entonces se lo clasifica como un jugador clasificado con su clasificación actual, pero en la clasificación de sus oponentes se lo cuenta como un jugador no clasificado.

**7.3** Determinación del cambio de calificación para un jugador clasificado

7.3.1 Para cada juego jugado contra un jugador clasificado, determine la diferencia de clasificación entre el jugador y su oponente, D.

Una diferencia de calificación de más de 400 puntos se contabilizará para fines de calificación, como si fuera una diferencia de 400 puntos.

7.3.2 a) Utilice la tabla 7.1.2 para determinar la probabilidad de puntuación PD del jugador para cada juego.

b) Delta R = puntuación - PD. Para cada juego, la puntuación es 1, 0,5 o 0.

c) Sigma Delta R = la suma de Delta Rs para un torneo o período de clasificación.

d) Sigma Delta R x K = el cambio de clasificación para un torneo o período de clasificación.

### 7.3.3 K es el coeficiente de desarrollo.

K = 40 para un jugador nuevo en la lista de clasificación hasta que haya completado eventos con al menos al menos 30 juegos.

K = 20 siempre que la clasificación de un jugador se mantenga por debajo de 2400.

K = 10 una vez que la clasificación publicada de un jugador ha alcanzado 2400 y permanece en ese nivel posteriormente, incluso si la clasificación cae por debajo de 2400.

K = 40 para todos los jugadores hasta el final del año de su 18º cumpleaños, siempre que Su clasificación se mantiene por debajo de 2300.

Si el número de juegos (n) de un jugador en cualquier lista durante un período de clasificación se multiplica por K (según se define anteriormente) excede 700, entonces K será el número entero más grande tal que K x n no exceda 700.

7.3.4 El cambio de clasificación para un período de clasificación se redondea al número entero más cercano. 0,5 se redondea desde cero.

## 8. Procedimientos de presentación de informes

**8.1** El árbitro principal de un torneo registrado por la FIDE debe proporcionar el informe del torneo (archivo TRF) al Oficial de Clasificación de la federación donde se llevó a cabo el torneo.

Una vez comprobado que el torneo se llevó a cabo de conformidad con todas las Regulaciones de la FIDE pertinentes, el Oficial de Clasificación será responsable de subir el archivo TRF al Servidor de Clasificación de la FIDE. Esto deberá hacerse a tiempo para que el torneo se clasifique en la lista mensual en la que está registrado o, si faltan cinco días o menos desde el último día del torneo hasta el final del mes, en la lista siguiente.

Si el informe del torneo no se presenta a tiempo para ser incluido en la tercera lista de clasificación una vez finalizado, el torneo no será clasificado.

8.2 El reglamento de una prueba puntuable deberá dejar claro que será puntuable.

8.3 Cada federación nacional designará un Oficial de Clasificación para coordinar y agilizar los asuntos de clasificación y clasificación. Su nombre y datos deberán comunicarse a la Secretaría de la FIDE.

8.4 Para los eventos híbridos, se deben enviar archivos pgn completos junto con el informe del torneo.

## 9. Inclusión en la lista de clasificación

**9.1** Para ser incluido en la Lista de Clasificación de la FIDE, un jugador debe estar registrado a través de una federación nacional de ajedrez miembro de la FIDE, a menos que el Consejo de la FIDE lo apruebe. La federación no debe ser excluida temporal ni permanentemente de su membresía.

9.2 Es responsabilidad de la federación informar a la FIDE las muertes de sus jugadores.

## CAPÍTULO 7: REGLAMENTO DE TÍTULOS DE LA FIDE (B01)

### **B. Comisiones Permanentes / 01. Reglamento de Títulos Internacionales (Comisión de Calificación) / Reglamento de Títulos de la FIDE vigente a partir del 1 de enero de 2024 /**

Reglamento de Títulos de la FIDE vigente a partir del 1 de enero de 2024

**Aplicado a partir del 1 de enero de 2024**

#### **Introducción**

- 0.1** La FIDE sólo reconoce los títulos como en el apartado 0.3.
- 0.2** Las siguientes regulaciones sólo pueden ser modificadas por el Consejo de la FIDE siguiendo Recomendación de la Comisión de Clasificación (CC). En el caso de los torneos, estos cambios se aplicarán a aquellos que comiencen a partir de su fecha de entrada en vigor.
- 0.3** Los títulos de la FIDE para los jugadores son administrados por la Comisión de Clasificación, que Es la unidad de evaluación final. Los títulos corresponden al ajedrez estándar presencial (según se define en las Leyes del Ajedrez).

Abierto: Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro FIDE (FM), Candidata a Maestra (CM). Mujeres: Gran Maestra (WGM), Maestra Internacional (WIM), Maestra FIDE (WFM), Candidata a Maestra (WCM).

- 0.4** Los títulos son válidos de por vida a partir de la fecha confirmada por el Consejo de la FIDE.
- 0.4.1 El uso de un título o clasificación de la FIDE para subvertir los principios éticos del título o sistema de clasificación puede someter a una persona a la revocación de su título por recomendación de las Comisiones de Calificación y Ética y por acción final del Consejo de la FIDE.
- 0.4.2 Un título solo se puede usar para los resultados de los oponentes en torneos que comiencen después de su confirmación. (Excepción: ver 1.1.4).
- 0.4.3 En términos de la edad para obtener un título, el título se considera obtenido cuando se logra el último resultado y se cumple el requisito de calificación, lo que sea posterior.
- 0.4.4 Si, tras la concesión de un título, se determina que el jugador infringió el Reglamento de Fair Play en uno o más de los torneos en los que se basó la solicitud, la Comisión de Clasificación podrá retirarle el título. El jugador o su federación podrán apelar esta decisión ante el Consejo de la FIDE en un plazo de 30 días tras haber sido informados por escrito.

#### **0.5 Definiciones**

En el siguiente texto se utilizan algunos términos especiales.

La calificación se refiere a la calificación FIDE estándar de un jugador.



El rendimiento de la calificación se basa en el resultado del jugador y la calificación promedio de los oponentes (ver 1.4.6 a 1.4.8).

El rendimiento del título es un resultado que otorga una calificación de rendimiento según se define en 1.4.6 a 1.4.9 frente al promedio mínimo de los oponentes, para ese título.

El rendimiento del GM es  $\geq 2600$  contra oponentes con una calificación promedio  $\geq 2380$ .

El rendimiento de IM es  $\geq 2450$  contra oponentes con una calificación promedio  $\geq 2230$ .

El rendimiento de WGM es  $\geq 2400$  contra oponentes con una calificación promedio  $\geq 2180$ .

El rendimiento de WIM es  $\geq 2250$  contra oponentes con una calificación promedio  $\geq 2030$ .

La norma de título es un rendimiento de título que cumple requisitos adicionales relacionados con la combinación de jugadores titulados y nacionalidades, tal como se especifica en los artículos 1.4.2 a 1.4.5.

Un título directo (título automático) es un título que se obtiene al alcanzar una posición o resultado determinado en un torneo. A solicitud de la federación del jugador y con la confirmación de la Comisión de Clasificación, la FIDE otorga automáticamente estos títulos.

*Hasta 2014, una actuación de GM de nueve partidas en la Olimpiada se consideraba una norma de GM de 13 partidas. Actualmente, ya no existe tal regla. La regla actual exige que un jugador tenga una puntuación de al menos 2600 para cumplir una de las condiciones para obtener una norma de GM en un torneo. Para otras normas, el jugador también debe tener una puntuación específica.*

## 0.6 La concesión de títulos

0.6.1 Los títulos pueden otorgarse por resultados específicos en eventos específicos del Campeonato, o al alcanzar una calificación según lo establecido en este reglamento. Dichos títulos son confirmados por el Presidente del Comité de Calidad (QC) tras recibir asesoramiento de la Oficina de la FIDE. Posteriormente, son otorgados por la FIDE.

0.6.2 Para que se otorgue un título directo de forma inmediata, el solicitante debe haber alcanzado en algún momento una calificación mínima publicada o provisional (véase 1.5.3a), de la siguiente manera:

|                 |      |     |      |
|-----------------|------|-----|------|
| Gerente General | 2300 | WGM | 2100 |
| SOY             | 2200 | WIM | 2000 |
| FM              | 2100 | WFM | 1900 |
| CENTÍMETRO      | 2000 | WCM | 1800 |

Este requisito no se aplica a los títulos directos de CM/WCM obtenidos en las Olimpíadas Abiertas y Femeninas de Ajedrez.

Para las clasificaciones obtenidas después del 1 de enero de 2024, el jugador debe haber jugado al menos 30 juegos clasificados en ese momento.

Si un solicitante tiene una calificación inferior, el título se otorga condicionalmente y se otorgará definitivamente a solicitud de la federación correspondiente, tan pronto como alcance la calificación mínima. Cualquier jugador con un título condicional puede optar a un título inferior al alcanzar la calificación requerida para dicho título. Los «títulos inferiores» son títulos inferiores dentro de la misma categoría (Abierta o Femenina).

- 0.6.3 Los títulos también se otorgan en base a solicitudes con normas con una Número suficiente de partidas. Estos títulos serán otorgados por el Consejo de la FIDE por recomendación del Comité de Calidad.

## **1.0 Requisitos para los títulos designados en el apartado 0.3**

### **1.1 Administración**

- 1.1.1 El juego se registrará por las Leyes del Ajedrez de la FIDE o los Reglamentos Para Competiciones Híbridas de Ajedrez (Parte IIIb del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE). Cualquier cambio en el formato del torneo una vez iniciado requiere la aprobación del Presidente del Comité de Control de Calidad (CC). Los torneos con condiciones diferentes en cuanto a rondas y emparejamientos no son válidos. Salvo aprobación previa del Presidente del CC, el torneo debe registrarse con al menos 30 días de antelación en el servidor de la FIDE.

- 1.1.2 No se podrá jugar más de doce horas por día. Esto es calculado en base a partidas que duran 60 movimientos, aunque las partidas jugadas utilizando incrementos pueden durar más.

- 1.1.3 No se jugarán más de 2 rondas por día.

Cada jugador debe tener al menos dos horas para completar todos los movimientos, asumiendo que el juego dura 60 movimientos.

a. En la solicitud del título de GM o WGM basado en normas, se deberá lograr al menos una norma en un torneo con una sola ronda por día durante un mínimo de 3 días.

b. En cualquier torneo por título, los controles de tiempo y la configuración del reloj para todas las partidas deben ser idénticos, salvo lo definido en las Directrices III de las Leyes del Ajedrez o en caso de reemparejamiento por incumplimiento, con el acuerdo de ambos jugadores. Si el control de tiempo se basa en incrementos, todos los jugadores deben utilizarlos; si se basa en retrasos, todos los jugadores deben utilizarlos; si no se especifican incrementos ni retrasos, todos los jugadores deben utilizarlos.

Compite sin incremento ni retraso. No se puede combinar la configuración del reloj (incremento, retraso o ninguno).

1.1.4 En los torneos que duren más de 30 días, las calificaciones de los oponentes y los títulos utilizados serán los vigentes cuando se jugaron los partidos.

1.1.5 El árbitro principal de un torneo por el título será un árbitro internacional. (IA) o Árbitro FIDE (FA). Un IA o FA debe estar siempre presente en el lugar de juego.

1.1.6 Ningún árbitro designado podrá jugar en un torneo por el título.

*Tampoco se espera que un árbitro designado juegue en un torneo clasificado por la FIDE ni siquiera como árbitro de relleno..*

## 1.2 Títulos conseguidos en Campeonatos Internacionales:

1.2.1 Como se describe a continuación, un jugador puede obtener un título directamente de algunos eventos, o una norma de título único. No se aplican los requisitos de los apartados 1.4.2 a 1.4.9.

1.2.2 Para competiciones continentales, subcontinentales o aprobadas por la FIDE Afiliados Internacionales, se puede lograr un título o resultado si al menos un tercio o cinco de las federaciones miembros apropiadas, lo que sea menor, participan en el evento.

El número mínimo de participantes en el evento es diez. El número mínimo de rondas es nueve.

Los Campeonatos Mundiales (incluido el Sub-20) organizados por la Comisión de Jugadores con Discapacidad están exentos de esta regla.

Si los grupos se combinan para formar un grupo más grande, se aplicarán los requisitos del apartado 1.2.2 (al menos 10 participantes de al menos un tercio o cinco de las federaciones miembro correspondientes, lo que sea menor). Se podrán otorgar títulos y normas al mejor jugador o jugadores de los subgrupos, siempre que el subgrupo tenga al menos 6 participantes de al menos 3 federaciones y el jugador obtenga una puntuación mínima del 50% en las partidas disputadas durante el número total de rondas.

*Un jugador no necesita esperar al Congreso o Consejo de la FIDE para aprobar el título directo. Una vez que el Comité de Calidad lo confirme y envíe una notificación a la federación correspondiente, este podrá solicitar el título pagando la tarifa correspondiente y obtener su confirmación en pocos días.*

### 1.2.3 Términos utilizados en tablas para títulos directos:

Oro = primero después del desempate

1er igual = máximo 3 mejores jugadores después del desempate  
Norma = 9 juegos

Regional = Máximo de 3 eventos Junior/Juvenil por continente + Individual Juvenil Árabe

Como se indicó anteriormente, cada continente puede designar un máximo de tres eventos regionales juveniles/de edades avanzadas para obtener títulos directos. El continente debe informar a QC sobre cualquier cambio en la composición de estas regiones antes del inicio de cada año.

### Subcontinentales: incluye zonas y subzonales

Las Zonales y Sub-Zonales se aceptan para títulos directos sólo si establecen clasificaciones directas a la Copa del Mundo o al Campeonato Mundial.

1.2.4 Sólo los eventos definidos en la Tabla de Títulos Directos podrán otorgar títulos.

En el apartado 1.2. Los organizadores deben cumplir estas normas para los títulos directos y no pueden modificarlas en ningún caso.

**1.3** Los títulos se pueden obtener al lograr una calificación publicada o provisional en algún momento (ver

1.5.3a). Para las clasificaciones obtenidas después del 1 de julio de 2017, el jugador debe haber jugado al menos 30 partidas clasificadas en ese momento:

1.3.1 Maestro FIDE  $\geq 2300$

1.3.2 Candidato a Maestro  $\geq 2200$

1.3.3 Mujeres Maestras FIDE  $\geq 2100$

1.3.4 Mujeres candidatas a Maestría  $\geq 2000$

*Por ejemplo, si un jugador alcanza una calificación en vivo de 2300 o superior al final de la cuarta ronda de un torneo, si su calificación cae por debajo de 2300 al final del torneo, aún así, podrá solicitar el título de árbitro principal. No necesita obtener un certificado de calificación en vivo del árbitro principal. Su solicitud de título de árbitro principal solo se considerará después de que la FIDE califique el torneo.*

**1.4** Los títulos de GM, IM, WGM, WIM también se pueden obtener logrando normas en torneos clasificados por la FIDE jugados de acuerdo con las siguientes regulaciones.

#### 1.4.1 El número de juegos

a. El jugador debe jugar al menos 9 juegos, sin embargo

b. solo se requieren 7 juegos para los Campeonatos Mundiales por Equipos o Clubes y

Continentales por Equipos o Clubes de 7 rondas,

Solo se requieren 7 juegos para los Campeonatos Mundiales por Equipos o Clubes y Continentales por Equipos o Clubes de 8 o 9 rondas.

Solo se requieren 8 juegos para la Copa Mundial o la Copa Mundial Femenina, donde estas 8 normas de juego cuentan como 9 juegos.

- c. En un torneo de 9 rondas, si un jugador solo tiene 8 juegos debido a una victoria por incomparecencia o a un emparejamiento con bye asignado, pero se ha enfrentado a la combinación correcta de oponentes en esos juegos, si obtiene un resultado de título en 8 juegos, se contabiliza como una norma de 9 juegos. Solo se permite una norma de este tipo en cualquier solicitud de título.

*Esta concesión no se aplica si el propio jugador pierde el juego o solicita un bye.*

- d. Cuando un jugador excede los requisitos de la norma en uno o más puntos completos, estos puntos completos cuentan como un número adicional de juegos al calcular el número total de juegos para la norma alcanzada.
- e. En los torneos con emparejamientos predeterminados, una norma debe basarse en todas las rondas programadas.

*Este es un artículo muy importante. Significa que en eventos con emparejamientos predeterminados, como Round Robin, Scheveningen o Schiller, un jugador NO PUEDE lograr una norma de título hasta completar todas las rondas programadas. A diferencia de los torneos suizos, las normas de título no se pueden lograr a mitad de camino, sino que se basan en todas las partidas. Sin embargo, al calcular una norma, se permite, cuando sea beneficioso, ignorar victorias, por ejemplo, contra jugadores de baja puntuación o contra demasiados oponentes de la misma federación. Los torneos por equipos, como las ligas nacionales, en los que la composición del equipo o el orden del tablero pueden cambiar entre rondas, no cuentan como emparejamiento predeterminado. Por lo tanto, una vez lograda una norma, se pueden ignorar los resultados de las partidas posteriores.*

En otros torneos, un jugador que haya obtenido un resultado de título en cualquier momento antes de la última ronda puede ignorar todos los juegos jugados posteriormente, siempre que

- (1) han cumplido con la combinación requerida de oponentes, y
- (2) Esto les deja al menos con el número mínimo de juegos como en 1.4.1,

- f. En cualquier formato de torneo, un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente al que haya derrotado, siempre que haya alcanzado la combinación de oponentes requerida y que esto le permita al menos el número mínimo de partidas indicado en el punto 1.4.1 contra dicha combinación. No obstante, se debe enviar la tabla cruzada completa del evento. Para torneos RR o DRR, la combinación de oponentes debe ser tal que permita una norma para todo el torneo.

### 1.4.2 No se incluyen:

- a. Partidas contra oponentes que no pertenezcan a federaciones de la FIDE.  
Se aceptan jugadores con la federación «FID», pero no se consideran extranjeros. El Consejo de la FIDE podrá modificar este requisito temporalmente.
- b. Juegos contra jugadores sin clasificación que obtienen cero puntos contra oponentes clasificados en torneos todos contra todos.
- c. Partidas que se resuelvan por incomparecencia, arbitraje o cualquier otro método que no sea el juego presencial. Las demás partidas, una vez iniciadas, se incluirán.  
En el caso de un juego de última ronda en el que el oponente pierde, la norma seguirá contando si el jugador debe jugar para tener el número requerido de juegos, pero puede permitirse perder.
- d. Torneos en los que se realizan cambios que tienen el efecto de beneficiar a uno o más jugadores (por ejemplo, alterando el número de rondas, o el orden de las rondas, o proporcionando oponentes particulares, que de otra manera no participarían en el evento).
- e. Los siguientes formatos se podrán utilizar en torneos por el título, ya sea para individuales o para equipos.

suizo

Partido redondo

Doble round robin

Knockear

Otros formatos requieren la aprobación previa del Presidente del Control de Calidad.

*Recientemente, los torneos de Schiller y Scheveningen fueron eliminados de la lista. Ahora, los organizadores deben obtener la autorización previa del Comité de Calidad (QC) si desean organizar este tipo de torneos.*

### 1.4.3 Federaciones de oponentes

Se deben incluir al menos dos federaciones distintas a la del solicitante del título, excepto las exentas de los puntos 1.4.3a a 1.4.3d. No obstante, se aplicará el punto 1.4.3e.

- a. La fase final del campeonato nacional masculino (o abierto) y también del campeonato nacional femenino. En el año en que se celebre el torneo zonal o subzonal de una misma federación, el campeonato nacional no estará exento para esa federación. Esta exención aplica únicamente a los jugadores de la federación que registre el evento.
- b. Campeonatos nacionales por equipos. Esta exención aplica únicamente a los jugadores de la federación que registre el evento. No se podrán combinar los resultados de diferentes divisiones.
- c. Torneos zonales y subzonales.

- d. Torneos del Sistema Suizo en los que los participantes incluyan en cada ronda al menos 20 jugadores con puntuación FIDE, no pertenecientes a la federación anfitriona, de al menos 3 federaciones diferentes, y al menos 10 de los cuales ostentan títulos de GM, IM, WGM o WIM.

A estos efectos, solo se contabilizarán los jugadores que se pierdan como máximo una ronda (excluyendo los pases asignados por emparejamiento). De lo contrario, se aplicará el punto 1.4.4.

*El jugador puede saltarse como máximo una ronda. Sólo entonces se incluirán en el cálculo de los 20 jugadores.*

- e. Se debe cumplir al menos una de las normas del requisito normal para extranjeros. (Véanse los apartados 1.4.3 y 1.4.4)

#### 1.4.4 Un máximo de 3/5 de los oponentes podrán provenir del solicitante.

Federación y un máximo de 2/3 de los oponentes de una misma federación. Para consultar el número exacto, véase el Anexo.

Los oponentes se calcularán mediante redondeo hacia arriba (mínimo) al siguiente número entero, y hacia el siguiente número inferior (máximo).

*Si un jugador ha obtenido dos normas de IM en el campeonato nacional de su federación y una en el campeonato de su selección nacional, las tres normas son válidas. Sin embargo, no podrá solicitar el título de IM, ya que debe enfrentarse al número requerido de jugadores y federaciones extranjeras en al menos un torneo.*

#### 1.4.5 Títulos de los oponentes

- a. Al menos el 50% de los oponentes deberán ser poseedores del título (TH) como en el punto 0.3, excluyendo CM y WCM.
- b. Para obtener una norma de GM al menos 1/3 con un mínimo de 3 de los oponentes deben ser GM.
- c. Para una norma de IM al menos 1/3 con un mínimo de 3 de los oponentes deben ser IM o GM.
- d. Para una norma WGM al menos 1/3 con un mínimo de 3 de los oponentes deben ser WGMs, IMs o GMs.
- e. Para una norma WIM al menos 1/3 con un mínimo de 3 de los oponentes deben ser WIMs, WGMs, IMs o GMs.
- f. Los torneos de todos contra todos requieren un mínimo de 6 jugadores. Para un evento de RRD, el número de jugadores con los títulos requeridos por el punto 1.4.5 es 1/2 (redondeado hacia arriba) (Ver Anexo para el número requerido).

#### 1.4.6 Calificación de los oponentes

- a. Se utilizará la Lista de Clasificación vigente al inicio del torneo (véase la excepción 1.1.4). La clasificación de los jugadores pertenecientes a federaciones excluidas temporalmente al inicio del torneo podrá determinarse mediante solicitud a la Oficina de la FIDE.
- b. A efectos de las normas, la calificación mínima (nivel mínimo de calificación ajustado) para los oponentes será la siguiente:

|                                      |      |
|--------------------------------------|------|
| Norma de gran maestro                | 2200 |
| Norma de Máster Internacional        | 2050 |
| Norma de Gran Maestra Mujer          | 2000 |
| Norma de Maestra Internacional Mujer | 1850 |

- c. No se podrá elevar la calificación de más de un oponente a este límite inferior ajustado. Si más de un oponente está por debajo del límite inferior, se elevará la calificación del oponente con la calificación más baja.
- d. Los oponentes no clasificados que no estén cubiertos por el punto 1.4.6b se considerarán clasificados con 1400.

*Supongamos que un jugador que busca una norma de IM en un torneo tiene dos oponentes sin rating. De estos dos jugadores, se asumirá que uno tiene un rating de 2050 y el otro de 1400 para calcular el promedio de rating de los oponentes.*

#### 1.4.7 Calificación promedio de los oponentes

- a. Este es el total de las calificaciones de los oponentes dividido por el número de oponentes teniendo en cuenta 1.4.6.
- b. El promedio de la calificación se redondea al número entero más cercano. La fracción 0.5 se redondea hacia arriba.

#### 1.4.8 Calificación de rendimiento (Rp)

Para alcanzar una norma, un jugador debe desempeñarse a un nivel al menos del que se muestra a continuación:

|                 | Nivel mínimo<br>antes del redondeo | Mínimo nivel<br>después del redondeo |
|-----------------|------------------------------------|--------------------------------------|
| Gerente General | 2599.5                             | 2600                                 |
| SOY             | 2449.5                             | 2450                                 |
| WGM             | 2399.5                             | 2400                                 |
| WIM             | 2249.5                             | 2250                                 |

Cálculo de una calificación de rendimiento (Rp):  $R_a$  =  
calificación promedio de los oponentes (ver 1.4.7)  $d_p$  =  
diferencia de calificación con respecto a 1.4.9 a continuación  
 $R_p = R_a + d_p$

- a. Las puntuaciones medias mínimas  $R_a$  de los oponentes son las siguientes: GM 2380; IM 2230; WGM 2180; WIM 2030
- b. La puntuación mínima es del 35% para todas las normas.



#### 1.4.9 Tabla

| pag | DP  | pag | DP  | pag | DP  | pag | DP    | pag | DP    | pag | DP    |
|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| 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 |     |       |

Todos los porcentajes se redondean al número entero más cercano. El 0,5% se redondea hacia arriba.

#### 1.5 Requisitos para la concesión del título, habiendo alcanzado las normas

1.5.1 Normas en eventos que abarquen al menos 27 juegos.

1.5.2 Si una norma es suficiente para más de un título, entonces podrá utilizarse como parte de la solicitud para ambos.

*Si una jugadora sin título obtiene una norma WGM en un torneo, también es elegible para la norma WIM en el torneo.*

1.5.3 Haber alcanzado en alguna ocasión una calificación como la siguiente:

$GM \geq 2500$

$IM \geq 2400$

$WGM \geq 2300$

$WIM \geq 2200$

- a. No es necesario publicar dicha clasificación. Puede obtenerse en medio de un período de clasificación, o incluso en medio de un torneo. El jugador puede entonces ignorar los resultados posteriores a efectos de su solicitud de título. Sin embargo, la carga de la prueba recae en la federación del solicitante del título. Las solicitudes de título basadas en

La FIDE solo aceptará clasificaciones no publicadas tras el acuerdo con el Administrador de Clasificación y el CC. Las clasificaciones a mitad de un período solo podrán confirmarse una vez que la FIDE haya recibido y clasificado todos los torneos correspondientes.

1.5.4 Un resultado de título será válido si se obtuvo de conformidad con las Reglamento de Título FIDE vigente en el momento del torneo en el que se obtuvo la norma.

1.5.5 Las normas de título obtenidas antes del 01/07/2005 deben haber sido registradas en la FIDE antes del 31/07/2013 o se considerarán expiradas.

1.5.6 Toda solicitud de título que contenga al menos una norma obtenida después 30/06/2022 debe incluir al menos una norma de las siguientes:

- a. Un torneo suizo individual en el que cada ronda contará con al menos cuarenta participantes con una valoración media de al menos 2000. Para ello, se contabilizarán los jugadores que se pierdan como máximo una ronda (excluyendo los byes asignados por emparejamiento).
- b. La Olimpiada de Ajedrez
- c. Torneos organizados bajo la égida de GSC que establecen clasificatorios directos para el Torneo de Candidatos de la FIDE
- d. Torneos que establecen clasificatorios directos a la Copa del Mundo de la FIDE
- e. Torneos individuales organizados bajo la égida de EVE (Artículo 1 del Reglamento General de Competiciones de la FIDE)
- f. Etapa Final del Campeonato Nacional Individual

Los torneos enumerados en b) a f) incluyen la sección Masculina (o Abierta) y la sección Femenina.

*Las subdivisiones 1.5.6 b a 1.5.6 f son los nuevos torneos adicionales vigentes a partir del 1<sup>er</sup> de Enero de 2023*

## 1.6 Resumen de los requisitos de los torneos por el título

En caso de cualquier discrepancia prevalecerán las normas anteriores.

|                                                                 |                                                                  | Notas    |
|-----------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------|----------|
| Número de juegos por día                                        | No más de 2                                                      | 1.1.3    |
| Ritmo de juego                                                  | Requisitos mínimos                                               | 1.1.3    |
| Periodo para todo el torneo                                     | Dentro de los 90 días, con excepciones                           | 1.1.4    |
| Administrador a cargo                                           | Árbitro Internacional o Árbitro FIDE                             | 1.1.5    |
| Número de juegos                                                | Mínimo 9<br>(7 en Equipos Mundiales/Continetales con 7-9 rondas) | 1.4.1a-d |
| Tipo de torneo                                                  |                                                                  | 1.4.2e   |
|                                                                 |                                                                  |          |
|                                                                 |                                                                  | Notas    |
| Número de GM, para la norma GM (MO)                             | 1/3 de los oponentes, mínimo 3 GM                                | 1.4.5b   |
| Número de IM, para la norma IM (MO)                             | 1/3 de los oponentes, mínimo 3 IM                                | 1.4.5c   |
| Número de WGM, para la norma WGM (MO)                           | 1/3 de los oponentes, mínimo 3 WGM                               | 1.4.5d   |
| Número de WIM, para la norma WIM (MO)                           | 1/3 de los oponentes, mínimo 3 WIM                               | 1.4.5e   |
| Rendimiento mínimo<br><small>Clasificación</small>              | GM 2600; IM 2450; WGM 2400; WIM 2250                             | 1.4.8    |
| Mínimo de los oponentes<br><small>calificación promedio</small> | 2380 para GM; 2230 para IM; 2180 para WGM; 2030 para WIM         | 1.4.8a   |
| Puntuación mínima                                               | 35%                                                              | 1.4.8b   |

## 1.7 Resumen de los requisitos para el número de oponentes

La determinación de si un resultado es adecuado para una norma depende de la valoración media de los oponentes. Las tablas del Anexo muestran el rango para torneos de hasta 19 rondas. Las normas conseguidas en un torneo de más de 13 rondas solo cuentan como 13 partidas.

## 1.8 Certificados de torneo de título

El árbitro principal deberá preparar y firmar un certificado de los resultados obtenidos y enviarlo al Oficial de Clasificación de la Federación Organizadora. El Oficial de Clasificación o el Presidente, tras comprobar que toda la información del certificado es correcta, lo refrendará en nombre de la Federación Organizadora y enviará copias firmadas a la Federación del jugador, a la Oficina de la FIDE y al árbitro principal.

## 1.9 Presentación de informes sobre torneos de título

Estos torneos deberán registrarse según lo dispuesto en el Reglamento de Clasificación 0.2.

1.9.1 Los informes deberán incluir un archivo PGN que contenga:

- a. para los torneos suizos y por equipos, al menos aquellos partidos jugados por jugadores que obtuvieron resultados de título,
- b. para otros torneos, todos los juegos.

#### 1.10 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores

##### 1.10.1 Registro de Títulos Directos

El árbitro principal envía un informe a la Oficina de la FIDE con la lista de títulos directos obtenidos. Estos incluyen los títulos condicionados a la calificación.

Tras la revisión del Comité de Calidad, la Oficina de la FIDE informa a las federaciones correspondientes.

##### 1.10.2 Registro de Títulos por Calificación

El oficial de clasificación de la federación del jugador envía una solicitud a la Oficina de la FIDE, quien confirma si se puede otorgar o no el título.

##### 1.10.3 Títulos por aplicación

La solicitud deberá ser enviada y firmada por el Oficial Clasificador o Presidente de la federación del jugador.

Todos los certificados deberán estar firmados por el árbitro principal del torneo y por el Oficial de Clasificación o el Presidente de la federación responsable del torneo.

##### 1.10.4 Si la federación del jugador se niega a solicitarlo, el jugador puede apelar a la FIDE y solicitar (y pagar) el título.

#### 2. Los formularios de solicitud de títulos se adjuntan al presente documento.

- 2.1 Las solicitudes para estos títulos deben prepararse en estos formularios y toda la información requerida debe proporcionarse junto con la solicitud:

GM; IM; WGM; WIM - IT2, IT1s

- 2.2 Las solicitudes deben ser presentadas a la FIDE por la federación del solicitante. La federación nacional es responsable del pago de la tasa. (Véase el apartado 1.10.4 para conocer las excepciones).

- 2.3 Las solicitudes de título deberán presentarse al menos 45 días antes de la reunión en la que se considerarán. Las solicitudes presentadas después de esta fecha límite se considerarán en la siguiente reunión.

- 2.4 Todas las solicitudes, junto con todos los detalles, deben publicarse en el sitio web de la FIDE con al menos 30 días de antelación a su finalización. Esto es necesario para que se puedan presentar objeciones.

#### 3. Lista de formularios de solicitud (Consulte los formularios de solicitud al final)

1. [Resultado del certificado de título IT1.](#)

2. Título Formulario de solicitud IT2.
3. Formulario de informe de título directo IT4.

## Anexo

**En caso de cualquier discrepancia prevalecerán las normas anteriores.**

*NB para las líneas "MO diferente" (según el artículo 1.4.5 anterior): Columna IM: los oponentes pueden ser GM o IM Columna WGM: los oponentes pueden ser GM, IM o WGM;*

*Columna WIM: los oponentes pueden ser GM, IM, WGM o WIM*

**Disponible solo para campeonatos continentales y mundiales por equipos de 7 a 9 rondas. ips**

| <b>7 rondas</b>                     | Gerente General | <b>SOY</b>  | <b>WGM</b>  | <b>WIM</b>  |
|-------------------------------------|-----------------|-------------|-------------|-------------|
| Piso de calificación para 1 jugador | 2200            | 2050        | 2000        | 1850        |
| Diferente MO                        | 3 GM            | 3 IM        | 3 WGM       | 3 WIM       |
| Diferentes TH                       | 4               | 4           | 4           | 4           |
| Máx. desde 1 alimentación.          | Irrelevante     | Irrelevante | Irrelevante | Irrelevante |
| Máx. de alimentación propia.        | Irrelevante     | Irrelevante | Irrelevante | Irrelevante |
| Min. otros federales.               | 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 solo al aplicar la regla 1.4.1c; o para Campeonatos Continentales y Mundiales por Equipos de 8 o 9 rondas; o después de 8 partidos en la Copa del Mundo o el Campeonato Mundial Femenino. Estos dos últimos se computan como 9 rondas al computar 27 partidos.**

**El siguiente material se refiere a las rondas 9-19:**

**Se aplican las exenciones descritas en el apartado 1.4.3.**

| <b>9 rondas</b>                     | Gerente General | <b>SOY</b> | <b>WGM</b> | <b>WIM</b> |
|-------------------------------------|-----------------|------------|------------|------------|
| Min. otros federales.               | 2               | 2          | 2          | 2          |
| Piso de calificación para 1 jugador | 2200            | 2050       | 2000       | 1850       |
| Diferente MO                        | 3 GM            | 3 IM       | 3 WGM      | 3 WIM      |
| Diferentes TH                       | 5               | 5          | 5          | 5          |
| Máx. desde 1 alimentación.          | 6               | 6          | 6          | 6          |
| Máx. de alimentación propia.        | 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      |

**Durante 10 rondas o más, es posible que eliminar un juego que se ha ganado pueda resultar ventajoso.**

**SR se refiere a eventos de ronda única y DR a eventos de ronda doble.**

| <b>10 rondas</b>                    | <b>Gerente General</b> |    | <b>SOY</b> |    | <b>WGM</b> |    | <b>WIM</b> |    |
|-------------------------------------|------------------------|----|------------|----|------------|----|------------|----|
| Min. otros federales.               | 2                      |    | 2          |    | 2          |    | 2          |    |
| Piso de calificación para 1 jugador | 2200                   |    | 2050       |    | 2000       |    | 1850       |    |
|                                     | SR                     | DR | SR         | DR | SR         | DR | SR         | DR |
| Diferente MO                        | 4                      | 3  | 4          | 3  | 4          | 3  | 4          | 3  |
| Diferentes TH                       | 5                      | 3  | 5          | 3  | 5          | 3  | 5          | 3  |
| Máx. desde 1 alimentación.          | 6                      | 3  | 6          | 3  | 6          | 3  | 6          | 3  |
| Máx. de alimentación propia.        | 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      |    |

| <b>11 rondas</b>                    | <b>Gerente General</b> |  | <b>SOY</b> |  | <b>WGM</b> |  | <b>WIM</b> |  |
|-------------------------------------|------------------------|--|------------|--|------------|--|------------|--|
| Mínimo otros federales.             | 2                      |  | 2          |  | 2          |  | 2          |  |
| Piso de calificación para 1 jugador | 2200                   |  | 2050       |  | 2000       |  | 1850       |  |
| Diferente MO                        | 4 GM                   |  | 4 IM       |  | 4 WGM      |  | 4 WIM      |  |
| Diferentes TH                       | 6                      |  | 6          |  | 6          |  | 6          |  |
| Máx. desde 1 alimentación.          | 7                      |  | 7          |  | 7          |  | 7          |  |
| Máx. de alimentación propia.        | 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 una sola ronda y **DR** para eventos de doble ronda.

| <b>12 rondas</b>                    | <b>Gerente General</b> |    | <b>SOY</b> |    | <b>WGM</b> |    | <b>WIM</b> |    |
|-------------------------------------|------------------------|----|------------|----|------------|----|------------|----|
| Mínimo otros federales.             | 2                      |    | 2          |    | 2          |    | 2          |    |
| Piso de calificación para 1 jugador | 2200                   |    | 2050       |    | 2000       |    | 1850       |    |
|                                     | SR                     | DR | SR         | DR | SR         | DR | SR         | DR |
| Diferente MO                        | 4                      | 3  | 4          | 3  | 4          | 3  | 4          | 3  |
| Diferentes TH                       | 6                      | 3  | 6          | 3  | 6          | 3  | 6          | 3  |
| Máx. desde 1 alimentación.          | 8                      | 4  | 8          | 4  | 8          | 4  | 8          | 4  |
| Máx. de alimentación propia.        | 7                      | 3  | 7          | 3  | 7          | 3  | 7          | 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      |    |

| <b>13 rondas</b>                    | <b>Gerente General</b> |  | <b>SOY</b> |  | <b>WGM</b> |  | <b>WIM</b> |  |
|-------------------------------------|------------------------|--|------------|--|------------|--|------------|--|
| Min. otros federales.               | 2                      |  | 2          |  | 2          |  | 2          |  |
| Piso de calificación para 1 jugador | 2200                   |  | 2050       |  | 2000       |  | 1850       |  |
| Diferente MO                        | 5 GM                   |  | 5 IM       |  | 5 WGM      |  | 5 WIM      |  |
| Diferentes TH                       | 7                      |  | 7          |  | 7          |  | 7          |  |
| Máx. desde 1 alimentación.          | 8                      |  | 8          |  | 8          |  | 8          |  |
| Máx. de alimentación propia.        | 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<br/>cuenta como 13 rondas</b> | Gerente General |    | SOY       |    | WGM       |    | WIM       |    |
|--------------------------------------------|-----------------|----|-----------|----|-----------|----|-----------|----|
| Min. otros federales.                      | 2               |    | 2         |    | 2         |    | 2         |    |
| Piso de calificación para 1 jugador        | 2200            |    | 2050      |    | 2000      |    | 1850      |    |
|                                            | SR              | DR | SR        | DR | SR        | DR | SR        | DR |
| Diferente MO                               | 5               | 4  | 5         | 4  | 5         | 4  | 5         | 4  |
| Diferentes TH                              | 7               | 4  | 7         | 4  | 7         | 4  | 7         | 4  |
| Máx. desde 1 alimentación.                 | 9               | 4  | 9         | 4  | 9         | 4  | 9         | 4  |
| Máx. de alimentación propia.               | 8               | 4  | 8         | 4  | 8         | 4  | 8         | 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     |    |

| <b>15 rondas<br/>cuenta como 13 rondas</b> | Gerente General |  | SOY       |  | WGM       |  | WIM       |  |
|--------------------------------------------|-----------------|--|-----------|--|-----------|--|-----------|--|
| Min. otros federales.                      | 2               |  | 2         |  | 2         |  | 2         |  |
| Piso de calificación para 1 jugador        | 2200            |  | 2050      |  | 2000      |  | 1850      |  |
| Diferente MO                               | 5 GM            |  | 5 IM      |  | 5 WGM     |  | 5 WIM     |  |
| Diferentes TH                              | 8               |  | 8         |  | 8         |  | 8         |  |
| Máx. desde 1 alimentación.                 | 10              |  | 10        |  | 10        |  | 10        |  |
| Máx. de alimentación propia.               | 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 cuentan como 13 rondas</b> | <b>Gerente General</b> |    | <b>SOY</b> |    | <b>WGM</b> |    | <b>WIM</b> |    |
|-----------------------------------------|------------------------|----|------------|----|------------|----|------------|----|
| Min. otros federales.                   | 2                      |    | 2          |    | 2          |    | 2          |    |
| Piso de calificación para 1 jugador     | 2200                   |    | 2050       |    | 2000       |    | 1850       |    |
|                                         | SR                     | DR | SR         | DR | SR         | DR | SR         | DR |
| Diferente MO                            | 6                      | 4  | 6          | 4  | 6          | 4  | 6          | 4  |
| Diferentes TH                           | 8                      | 4  | 8          | 4  | 8          | 4  | 8          | 4  |
| Máx. desde 1 alimentación.              | 10                     | 5  | 10         | 5  | 10         | 5  | 10         | 5  |
| Máx. de alimentación propia.            | 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 cuentan como 13 rondas</b> | <b>Gerente General</b> |  | <b>SOY</b> |  | <b>WGM</b> |  | <b>WIM</b> |  |
|-----------------------------------------|------------------------|--|------------|--|------------|--|------------|--|
| Min. otros federales.                   | 2                      |  | 2          |  | 2          |  | 2          |  |
| Piso de calificación para 1 jugador     | 2200                   |  | 2050       |  | 2000       |  | 1850       |  |
| Diferente MO                            | 6 GM                   |  | 6 IM       |  | 6 WGM      |  | 6 WIM      |  |
| Diferentes TH                           | 9                      |  | 9          |  | 9          |  | 9          |  |
| Máx. desde 1 alimentación.              | 11                     |  | 11         |  | 11         |  | 11         |  |
| Máx. de alimentación propia.            | 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 cuentan como 13 rondas</b> | <b>Gerente General</b> |    | <b>SOY</b> |    | <b>WGM</b> |    | <b>WIM</b> |    |
|-----------------------------------------|------------------------|----|------------|----|------------|----|------------|----|
| Min. otros federales.                   | 2                      |    | 2          |    | 2          |    | 2          |    |
| Piso de calificación para 1 jugador     | 2200                   |    | 2050       |    | 2000       |    | 1850       |    |
|                                         | SR                     | DR | SR         | DR | SR         | DR | SR         | DR |
| Diferente MO                            | 6                      | 5  | 6          | 5  | 6          | 5  | 6          | 5  |
| Diferentes TH                           | 9                      | 5  | 9          | 5  | 9          | 5  | 9          | 5  |
| Máx. desde 1 alimentación.              | 12                     | 6  | 12         | 6  | 12         | 6  | 12         | 6  |
| Máx. de alimentación propia.            | 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<br/>cuenta como 13<br/>rondas</b> | <b>Gerente General</b> | <b>SOY</b> | <b>WGM</b> | <b>WIM</b> |
|------------------------------------------------|------------------------|------------|------------|------------|
| Min. otros federales.                          | 2                      | 2          | 2          | 2          |
| Piso de calificación para 1 jugador            | 2200                   | 2050       | 2000       | 1850       |
| Diferente MO                                   | 7 GM                   | 7 IM       | 7 WGM      | 7 WIM      |
| Diferentes TH                                  | 10                     | 10         | 10         | 10         |
| Máx. desde 1 alimentación.                     | 12                     | 12         | 12         | 12         |
| Máx. de alimentación propia.                   | 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      |

#### Revisión de la solicitud de título de la Comisión de Calificación

<https://qc.fide.com/2023/05/01/qualification-commission-title-application-review/>

*Lamentablemente, durante la revisión de las solicitudes de título por parte de la Comisión de Calificación, algunas son rechazadas por no cumplir con los requisitos. A continuación, abordaremos algunos problemas detectados en la última revisión. Esto puede ayudar a los árbitros y a los responsables de títulos de la federación a evaluar la viabilidad de una norma o solicitud. Con esto, esperamos evitar decepciones a futuros solicitantes.*

▪ *No se considerará una norma cuyo torneo no haya sido (todavía) calificado por la FIDE.*

▪ *Cuando un jugador tiene una puntuación superior a la real en un torneo, el número de partidas para la solicitud del título puede aumentar; por ejemplo, una norma de 8 rondas con una puntuación superior a la real de un punto se considerará una norma de 9 rondas. Sin embargo, si no se obtiene una norma por perder una ronda por incomparecencia, una puntuación superior a la real no generará una norma. Véase 1.4.1.c y 1.4.1.d.*

▪ *Además, en caso de dos torneos con un overscore de ½ punto cada uno, esto no aumenta el número de partidas. Véase 1.4.1.d.*

▪ *En torneos con emparejamientos predeterminados (como un sistema de todos contra todos), la norma debe basarse en todas las rondas programadas. Por lo tanto, una norma no puede basarse en 9 rondas en un sistema de todos contra todos de 12 jugadores. Véase 1.4.1.e.*

▪ *El requisito de extranjero podría no ser necesario si el torneo cuenta con al menos 20 jugadores con rating FIDE de otra federación (de al menos 3 federaciones diferentes), de los cuales al menos 10 ostentan el título de (W)GM o (W)IM. Tenga en cuenta que (para las normas posteriores al 1 de enero de 2022) los jugadores solo se consideran para esta excepción si juegan (al menos) todas las rondas menos una. Véase 1.4.3.d.*

▪ *Tenga en cuenta el artículo 1.5.6. Toda solicitud de título con una norma obtenida a partir del 1 de julio de 2022 debe tener al menos una norma que cumpla requisitos específicos, como ciertos torneos de la FIDE o (la fase final de) el torneo nacional. **individual** campeonato o un **individual** Torneo suizo. Este torneo suizo debe tener al menos 40 participantes por ronda, con una puntuación media de al menos 2000 (no se contabilizan los jugadores que no participen en más de una ronda).*

▪ *Por último, les informamos que tenemos un nuevo formulario para los títulos y normas de los Torneos de Título Directo. Consulten <https://qc.fide.com/2023/01/23/submission-of-direct-titlenorms-reports/>*

**B. Comisiones Permanentes / 01. Reglamento de Títulos Internacionales (Comisión de Calificación) / Tabla para Títulos Directos vigente a partir del 1 de enero de 2024**

Tabla de Títulos Directos vigente a partir del 1 de enero de 2024

**Tabla de Títulos Directos vigente a partir del 1 de enero de 2024 (B01.2)**

|                                            |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><u>DIRECTO</u><br/><u>TÍTULOS :</u></p> | <p>Oro = primero después del desempate;</p> <p>1er igual = máximo 3 mejores jugadores después del desempate;</p> <p>norma = 9 juegos</p> <p>Regional = máximo 3 eventos regionales juveniles/juveniles por continente + Individual Juvenil Árabe</p> <p>Individual Subcontinental = incluye Zonales y Subzonales (si establecen clasificatorios directos al Mundial o Campeonato Mundial)</p> <p>– ver 1.23) Los títulos pueden otorgarse sujetos a la calificación</p> <p>– ver Reglamento de Título FIDE 0.6.2, 1.2.3</p> |
|--------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

**Tabla 1.23a**

**Eventos para mujeres**

| EVENT                                                                                                         | WGM                               | WIM                                          | WFM                                                                | WCM                                     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| Women's World Cup                                                                                             | Reaching last 8 - title           | Qualifying through play - title <sup>1</sup> |                                                                    |                                         |
| Women's Olympiad                                                                                              |                                   |                                              | 65% in min 9 games <sup>2</sup> - title                            | 50% in min 7 games <sup>2</sup> - title |
| Women's World Team / Women's World Club                                                                       |                                   |                                              | 65% in min 7 games <sup>2</sup> - title                            | 50% in min 7 games <sup>2</sup> - title |
| Women's World Amateur - <2300, <2000                                                                          |                                   |                                              | Gold - title                                                       | Silver & Bronze - title                 |
| Women's World Amateur <1700                                                                                   |                                   |                                              |                                                                    | Gold - title                            |
| Women's World >=65; >=50<br>Individual<br>World U20                                                           | Gold - title;<br>1st equal - norm | Silver & Bronze - title                      |                                                                    |                                         |
| Girls World U18                                                                                               | Gold - norm                       | 1st equal - title;<br>Silver & Bronze - norm | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| Girls World U16                                                                                               |                                   | Gold - title;<br>1st equal - norm            | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| Girls World U14                                                                                               |                                   | Gold - norm                                  | 1st equal - title                                                  | Silver & Bronze - title                 |
| Girls World U12<br>World Schools U17; U15; U13                                                                |                                   |                                              | 1st equal - title                                                  | Silver & Bronze - title                 |
| Girls World U10; U8<br>World Schools U11; U9; U7                                                              |                                   |                                              |                                                                    | Gold, Silver & Bronze - title           |
|                                                                                                               |                                   |                                              |                                                                    |                                         |
| Women's Continental Team (or Club)                                                                            |                                   |                                              | 65% in min 7 games <sup>2</sup> - title                            | 50% in min 7 games <sup>2</sup> - title |
| Women's Continental Individual                                                                                | Gold - title;<br>1st equal - norm | Silver & Bronze - title                      |                                                                    |                                         |
| Women's Arab Individual                                                                                       | Gold - title                      | Silver & Bronze - title                      |                                                                    |                                         |
| Women's Continental >=65; >=50 Individual<br>Continental & Regional U20                                       | Gold - norm                       | 1st equal - title;<br>Silver & Bronze - norm | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| Girl's Continental & Regional U18                                                                             |                                   | Gold - title;<br>1st equal - norm            | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| Girl's Continental & Regional U16                                                                             |                                   | Gold - norm                                  | 1st equal - title                                                  | Silver & Bronze - title                 |
| Girl's Cont. & Regional U14; U12<br>Cont. Schools U17; U15; U13                                               |                                   |                                              | Gold - title                                                       | Silver & Bronze - title                 |
| Women's Continental Amateur <2300<br>Girl's Cont. & Regional U10; U8<br>Cont. Schools U11; U9; U7             |                                   |                                              |                                                                    | Gold Silver & Bronze - title            |
| Women's Continental Amateur <2000                                                                             |                                   |                                              |                                                                    | Gold - title                            |
| Women's Sub-Continental Individual                                                                            |                                   | 1st equal - title;<br>Silver & Bronze - norm | Silver & Bronze - title<br>65% in min 9 games <sup>2</sup> - title | 50% in min 9 games <sup>2</sup> - title |
| Commonwealth, Francophone,<br>Iberoamerican Women's Individual<br>Disabled - Women's World adult <sup>3</sup> |                                   | 1st equal - title;<br>Silver & Bronze - norm | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| Women's Disabled - U20 World                                                                                  |                                   |                                              | 1st equal - title                                                  | Silver & Bronze - title                 |

**Tabla 1.23b**

| EVENT                                                                                         | GM                                 | IM                                              | FM                                                                 | CM                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
| World Cup                                                                                     | Reaching last 16 - title           | Qualification through play - title <sup>1</sup> |                                                                    |                                         |
| Women's World Cup                                                                             | Winner – title;<br>Finalist - norm | Finalist - title                                |                                                                    |                                         |
| Olympiad                                                                                      |                                    |                                                 | 65% in min 9 games <sup>2</sup> - title                            | 50% in min 7 games <sup>2</sup> - title |
| World Team (or Club)                                                                          |                                    |                                                 | 65% in min 7 games <sup>2</sup> - title                            | 50% in min 7 games <sup>2</sup> – title |
| World Amateur - <2300, <2000                                                                  |                                    |                                                 | Gold - title                                                       | Silver & Bronze – title                 |
| World Amateur <1700                                                                           |                                    |                                                 |                                                                    | Gold - title                            |
| World >=65; >=50 Individual<br>World U20                                                      | Gold – title;<br>1st equal – norm  | Silver & Bronze - title                         |                                                                    |                                         |
| World U18                                                                                     | Gold – norm                        | 1st equal – title;<br>Silver & Bronze – norm    | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| World U16                                                                                     |                                    | Gold – title;<br>1st equal – norm               | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| World U14                                                                                     |                                    | Gold – norm                                     | 1st equal – title                                                  | Silver & Bronze – title                 |
| World U12<br>World Schools U17; U15; U13                                                      |                                    |                                                 | 1st equal – title                                                  | Silver & Bronze – title                 |
| World U10; U8<br>World Schools U11; U9; U7                                                    |                                    |                                                 |                                                                    | Gold, Silver & Bronze - title           |
| Continental Team (or Club)                                                                    |                                    |                                                 | 65% in min 7 games <sup>2</sup> - title                            | 50% in min 7 games <sup>2</sup> – title |
| Continental Individual                                                                        | Gold – title;<br>1st equal - norm  | Silver & Bronze - title                         |                                                                    |                                         |
| Arab Individual                                                                               | Gold – title                       | Silver & Bronze - title                         |                                                                    |                                         |
| Continental >=65; >=50 Individual<br>Continental & Regional U20                               | Gold – norm                        | 1st equal – title;<br>Silver & Bronze – norm    | Silver & Bronze – title                                            |                                         |
| Continental & Regional U18                                                                    |                                    | Gold – title;<br>1st equal – norm               | Silver & Bronze – title                                            |                                         |
| Continental & Regional U16                                                                    |                                    | Gold – norm                                     | 1st equal – title                                                  | Silver & Bronze – title                 |
| Cont. & Regional U14; U12<br>Cont. Schools U17; U15; U13                                      |                                    |                                                 | Gold – title                                                       | Silver & Bronze – title                 |
| Continental Amateur < 2300<br>Cont. & Regional U10; U8<br>Cont. Schools U11; U9; U7           |                                    |                                                 |                                                                    | Gold Silver & Bronze - title            |
| Continental Amateur < 2000                                                                    |                                    |                                                 |                                                                    | Gold - title                            |
| Sub-Continental Individual                                                                    |                                    | 1st equal – title;<br>Silver & Bronze – norm    | Silver & Bronze – title<br>65% in min 9 games <sup>2</sup> - title | 50% in min 9 games <sup>2</sup> - title |
| Commonwealth, Francophone,<br>Iberoamerican Individual <sup>3</sup><br>Disabled - World adult |                                    | 1st equal – title;<br>Silver & Bronze – norm    | Silver & Bronze - title                                            |                                         |
| Disabled - U20 World                                                                          |                                    |                                                 | 1st equal – title                                                  | Silver & Bronze – title                 |

1 - Clasificación por juego: la posición final de un jugador es suficiente para optar a una de las plazas de clasificación para la Copa del Mundo que ofrece ese torneo (después de aplicar los desempates). Nota: No es necesario que un jugador participe en la Copa del Mundo para obtener el título. Los jugadores seleccionados como reemplazos debido a que un jugador elegible no ocupa su lugar (o por un jugador que también se ha clasificado por otros medios) tienen

no 'calificado por juego'

2 - Para títulos que requieren un mínimo de juegos (9 o más), los juegos perdidos por incomparecencia no cuentan para el mínimo requerido. Los juegos ganados por incomparecencia cuentan para el mínimo, pero el porcentaje del jugador se calcula únicamente con los juegos jugados (p. ej.,  $+4 = 3-1 + 1$  victoria por incomparecencia  $= 5,5/8 = 69\%$ ). Las puntuaciones que incluyen una ronda de desempate incluyen esa ronda para el mínimo de juegos, pero el porcentaje del jugador se calcula únicamente con los juegos jugados (p. ej.,  $+3 = 1-4 + 1$  ronda de desempate  $= 3,5/8 = 44\%$ ). Solo se puede perder un juego por incomparecencia o desempate. Esta regla no aplica para normas y títulos de 7 u 8 rondas.

3 - Ningún otro evento de este tipo podrá otorgar títulos directos sin la recomendación de la Comisión de Calificación de la FIDE y la aprobación del Consejo de la FIDE.

4 - Los títulos y normas directos se otorgarán de acuerdo a la clasificación final proporcionada por el árbitro principal del evento.

<https://qc.fide.com/2023/05/30/qualification-commission-policy-on-direct-titulos-de-campeonatos-mundiales-continetales-amateur>

#### ***Aclaración de títulos directos***

*Según el Tabla de títulos directos Los títulos (W)FM/CM se pueden obtener cuando un jugador gana una medalla de oro, plata o bronce en campeonatos amateurs mundiales o continentales.*

*Dado que la tabla puede no ser del todo clara, la Comisión de Clasificación desea aclarar su política al respecto. Se solicitará al Consejo de la FIDE que apruebe una actualización de la tabla en consecuencia.*

#### ***Mundial Amateur y Mundial Amateur Femenino***

*Menos de 2300 – Oro FM/WFM; Plata y Bronce CM/WCM*

*Menos de 2000 – Oro FM/WFM; Plata y Bronce CM/WCM*

*Menos de 1700 – Oro CM/WCM*

*Tenga en cuenta que estas secciones pueden ser eventos separados o combinarse en un solo evento.*

#### ***Continental Amateur y Continental Amateur Femenino***

*Menos de 2300 – Oro, Plata y Bronce CM/WCM*

*Menos de 2000 – Oro CM/WCM*

*Menos de 1700 – Sin títulos directos*

*Tenga en cuenta que estas secciones pueden ser eventos separados o combinarse en un solo evento.*

*En todos los casos cada evento debe cumplir con la normativa para 'Títulos obtenidos en Campeonatos Internacionales' (Manual de la FIDE B.01, Párrafo 1.2). Tenga en cuenta que todos los títulos directos están sujetos a requisitos mínimos de calificación, tal como se define en el párrafo 0.6.2.*



# **CAPÍTULO 8 :Reglas generales y recomendaciones técnicas para torneos**

## **Directrices básicas para las sedes de los torneos de alto nivel de la FIDE (C01)**

**(Aprobado por el Consejo de la FIDE el 25/11/2022)**

Cualquier desviación de estas reglas, a menos que se especifique lo contrario en las reglas del torneo, deberá ser aprobada por la FIDE.

### **1. Área de juego**

- 1.1 Lo ideal sería que estuviera situado en un hotel donde se alojan los jugadores o cerca de él.
- 1.2 No deberá tener menos de  $5n$  metros cuadrados, donde  $n$  representa el número de jugadores. Consulte el Anexo para ver la distribución recomendada de las mesas para cada competición.
- 1.3 Las mesas, tableros electrónicos, piezas y relojes deberán ser de la más alta calidad. calidad según los estándares FIDE (Manual Art C.02).
- 1.4 La temperatura debe ser de  $21 - 23^{\circ}\text{C}$ .
- 1.5 La iluminación deberá ser de al menos 450 lux. No deberá proyectar sombras ni reflejar puntos de luz en las piezas.
- 1.6 El piso debe estar alfombrado.
- 1.7 No deben existir fuentes de ruido extrañas.

### **2. Resto del recinto de juego**

- 2.1 Se deberá habilitar una sala de jugadores.
- 2.2 Se deberá habilitar una sala para comprobar el juego limpio.
- 2.3 Se deberá disponer de un espacio al aire libre para los jugadores. Este también podrá utilizarse como zona de fumadores.
- 2.4 Se proporcionará agua, café, té y refrescos gratuitos a los jugadores y al personal. Estos deberán estar junto al área de juego o en la sala de jugadores, si está disponible.
- 2.5 Se dispondrá de abundantes instalaciones sanitarias, preferentemente restringidas a los jugadores.
- 2.6 Una sala de análisis (opcional) debe estar cerca del área de juego.

2.7 Se deberá disponer de una sala de retransmisiones con capacidad para un equipo de 5 personas y equipamiento técnico (aproximadamente 30m<sup>2</sup>) y provista de suministro eléctrico estable y de Internet de alta velocidad (al menos 100Mb/s).

2.8 Una sala de comentarios de mínimo 10m<sup>2</sup> Debería estar disponible.

2.9 Se deberá disponer de una rueda de prensa con muro de prensa y conexión a Internet de alta velocidad (al menos 100Mb/s).

2.10 Se deberá disponer de una zona de entrevistas con un panel de prensa. Esta podrá ubicarse en la sala de comentarios o en la sala de conferencias de prensa.

2.11 Se deberá habilitar una sala VIP.

## **EQUIPO DE AJEDREZ (C02)**

### **0.1 NORMAS DEL EQUIPO DE AJEDREZ**

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 08/04/2022 Aplicado desde el 1<sup>o</sup> de Septiembre de 2022

#### **1. Equipo de ajedrez**

1.1 Se deberá utilizar equipo compatible con la FIDE en todas las competiciones organizadas bajo la égida de la Comisión de Eventos (EVE) y la Comisión de Estrategia Global (GSC).

1.2 Los fabricantes de Equipos que Cumplen con la Norma FIDE podrán solicitar por escrito a la Junta Directiva de la FIDE la condición de Equipo Aprobado por la FIDE. Al firmar un contrato, esta condición otorgará al fabricante el derecho a exhibir el logotipo de la FIDE e indicar que su producto es "Equipo Aprobado por la FIDE".

#### **2. Piezas de ajedrez**

2.1 Las piezas de ajedrez deben ser de estilo Staunton y estar hechas de madera, plástico o un imitación de estos materiales.

2.2 El tamaño de las piezas debe ser proporcional a su altura y forma; otras  
También se deben considerar elementos como la estabilidad y consideraciones estéticas.  
El peso de las piezas debe ser adecuado para facilitar su movimiento y garantizar la estabilidad.

2.3 La altura de las piezas, en orden descendente de altura, es la siguiente:

Rey: 9,5 cm, reina: 8,5 cm, alfil: 7 cm, caballo: 6 cm, torre: 5,5 cm y peón: 5 cm. Estas dimensiones pueden variar hasta en un 10 %, pero las piezas deben mantenerse en orden descendente de altura.

2.4 El diámetro de la base de una pieza debe medir el 40-50% de su altura.

2.5 Las piezas deberán tener una forma tal que puedan distinguirse claramente unas de otras.  
En particular, la parte superior del rey debe ser claramente diferente de la de la dama. La parte superior del alfil puede tener una muesca o ser de un color especial que la distinga claramente de un peón.

2.6 Las piezas "blancas" podrán ser de color blanco o crema, u otros tonos claros de estos colores.

Las piezas "negras" deben ser marrones o negras, o de otros tonos oscuros de estos colores. También se puede utilizar el color natural de la madera (nogal, arce, etc.). Las piezas no deben ser brillantes y deben ser agradables a la vista.

### **3. Tableros de ajedrez**

3.1 Para las competiciones organizadas bajo los auspicios de GSC, se utilizarán tableros de madera. En todos los casos, los tableros deberán ser rígidos. También se podrá utilizar madera natural con suficiente contraste, como abedul, arce o fresno europeo, con nogal, teca o haya. Los tableros no deben ser brillantes y deben tener un acabado mate o neutro. Se recomienda una combinación de colores, como marrón o tostado muy claro. Además de los colores naturales, se pueden utilizar para las casillas de ajedrez colores blanco, crema, marfil blanquecino o beige.

3.2 Para las competiciones bajo la égida de EVE y GSC, si se utilizan tableros de ajedrez electrónicos, deberán ser tableros de ajedrez electrónicos compatibles con la FIDE.

3.3 El lado del cuadrado debe medir 5-6 cm. En cada cuadrado deben caber cuatro peones.

### **4. Mesas y sillas de ajedrez**

4.1 Para todas las competiciones organizadas bajo la égida de EVE y GSC:

4.1.1 La longitud de la mesa es de 110 cm +/- 15%

4.1.2 El ancho de la mesa es de 85 cm +/- 15%

4.1.3 La altura de la mesa es de 74 cm.

4.2 Para todas las competiciones Junior, Juvenil, Cadetes y Escuelas organizadas bajo los auspicios de EVE, la longitud, el ancho y la altura de las mesas se pueden variar según la edad de los participantes mediante acuerdo con EVE.

4.3 Las sillas deben ser cómodas para los jugadores. Se debe minimizar el ruido al moverlas.

### **5. Reloj de ajedrez**

5.1 Para las competiciones bajo la égida de EVE y GSC, compatible con FIDE

Se deben utilizar relojes de ajedrez electrónicos.

5.2 Para los torneos con clasificación FIDE, se pueden usar relojes de ajedrez electrónicos o mecánicos. Los relojes mecánicos deben tener un dispositivo (una "bandera") que indique con precisión cuándo la manecilla de las horas marca la hora completa. La bandera debe estar dispuesta de forma que su caída sea claramente visible, lo que facilita a los árbitros y jugadores la comprobación del tiempo. El reloj no debe ser reflectante, ya que esto podría dificultar la visibilidad. Debe funcionar lo más silenciosamente posible para no molestar a los jugadores durante el juego.

5.3 Se deberá utilizar el mismo tipo de relojes de ajedrez durante todo el torneo, excepto:

5.3.1 Jugadores con discapacidad visual que utilizan relojes de ajedrez especialmente diseñados para ellos.

5.3.2 Donde se utilizan tableros electrónicos y se requiere una configuración diferente  
Tipo de relojes de ajedrez de los tableros estándar.

## **6. Hojas de puntuación de ajedrez**

6.1 Para las competiciones bajo la égida de EVE y GSC, se podrán utilizar planillas de puntuación en papel o planillas de puntuación electrónicas compatibles con FIDE.

6.2 Las planillas de puntuación en papel deberán incluir:

- 6.2.1 El nombre del concurso
- 6.2.2 Número de la ronda
- 6.2.3 Número de mesa (tablero)
- 6.2.4 Fecha de la ronda
- 6.2.5 Blanco – nombre del jugador
- 6.2.6 Negro – nombre del jugador
- 6.2.7 Resultado del partido
- 6.2.8 Las firmas de ambos jugadores y del árbitro.
- 6.2.9 Número de movimientos y lugar para registrar los movimientos de blancas y negras.

## **0.2 EQUIPO ELECTRÓNICO DE AJEDREZ QUE CUMPLE CON LA NORMA FIDE Aprobado por el Consejo de la FIDE el 08/04/2022 Aplicado desde el 1<sup>o</sup> de Septiembre de 2022**

### **1. Procedimiento de Aprobación**

- 1.1 La Comisión Técnica de la FIDE (TEC) será responsable de administrar el proceso para determinar si el equipo electrónico de ajedrez es compatible o no.
- 1.2 El fabricante o su representante autorizado (en adelante, el «fabricante») de los tableros de ajedrez electrónicos los entrega en perfecto estado de funcionamiento (en adelante, el «equipo»). Se solicita al fabricante que complete el documento de información y especificaciones del producto antes de enviarlo a la FIDE para su prueba.
- 1.3 La FIDE acepta equipos para pruebas si el “Documento de información y especificaciones del producto” contiene todas las funciones marcadas como “Requeridas” para el equipo.
- 1.4 El fabricante deberá proporcionar no menos de 6 juegos de equipos para ser probados simultáneamente.
- 1.5 Los equipos para pruebas deberán estar provistos de un software funcional para controlarlos y gestionarlos.
- 1.6 El equipo para pruebas deberá contar con un manual de funcionamiento completo en inglés, en formato impreso o electrónico.
- 1.7 El fabricante asume la responsabilidad y la obligación financiera de proporcionar el transporte del equipo probado a una ubicación de prueba específica y su devolución al fabricante después de la prueba, sin depender del resultado de la prueba.
- 1.8 El fabricante es responsable de todos los costos financieros necesarios para completar el procedimiento de prueba.

## **2. Requisitos para la prueba**

- 2.1 El equipo electrónico deberá cumplir con las Leyes de Ajedrez de la FIDE y, cuando sea aplicable, con las Normas de Equipos de Ajedrez.
- 2.2 El equipo debe proporcionar una funcionalidad estable informada por el fabricante del equipo en su documentación durante todo el período de prueba.

## **3. Procedimiento de prueba**

- 3.1 TEC designará al menos una persona para probar el producto que busca la conformidad.
- 3.2 El procedimiento de prueba consiste en verificar el documento de información y especificaciones del producto para verificar la funcionalidad documentada y la funcionalidad real del equipo.
- 3.3 La funcionalidad se verifica mediante una verificación de operaciones, ya sea en condiciones de prueba o en un torneo de ajedrez real. El procedimiento de prueba puede pausarse si un fallo operativo de alguna de las funciones impide realizar más pruebas de las funciones reportadas.
- 3.4 El fabricante puede participar en los procedimientos de prueba y proporcionar el apoyo técnico e informativo necesario solicitado por la FIDE.

## **4. Finalización de la prueba**

- 4.1 La prueba se considera completa después de verificar toda la funcionalidad informada del equipo y llenar el Informe de Prueba con el resultado y los comentarios y firmado por el funcionario de pruebas.
- 4.2 La Comisión Técnica determinará si el producto es Conforme o no.

## **5. Informes de pruebas**

- 5.1 Informe de pruebas de relojes electrónicos
- 5.2 Informe de prueba de las planillas de puntuación electrónicas
- 5.3 Informe de pruebas de tableros de ajedrez electrónicos

*Los formularios de informes de pruebas están disponibles en el Manual de la FIDE*

# CAPÍTULO 9: Reglas Generales y Recomendaciones Técnicas para Torneos

## Reglamento General de Competiciones (C05)

Aprobado por la Asamblea General de 1986, 2007 PB

Enmendado por las Asambleas Generales de 1989, 1992, 1993, 1994, 1998, 2006, 2010, 2014, 2018 y el Directorio Ejecutivo de 2011.

### Prefacio

Todas las competiciones de ajedrez se jugarán de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE (EI01A). El Reglamento General de la FIDE para las Competiciones se aplicará junto con las Leyes del Ajedrez y será de aplicación a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Estas Reglas también se aplicarán a todas las competiciones con clasificación FIDE, con las modificaciones pertinentes. Se espera que los organizadores, competidores y árbitros que participen en cualquier competición conozcan estas Reglas antes del inicio de la misma. En estas Reglas, las palabras «él», «lo» y «su» se considerarán como «ella» y «su».

Las leyes nacionales del país anfitrión prevalecen sobre las Reglas de la FIDE.

*Los árbitros que ofician en otro país deben ser conscientes de que podrían, por ejemplo, cometer un delito en ese país si consultan la Información de Identificación Personal (IIP) de un jugador. Los organizadores deben advertir a los árbitros cuando ciertas Leyes no puedan aplicarse.*

## 1. Alcance

1.1 Cuando en un evento se presente una situación no prevista en el reglamento interno, el presente Reglamento se considerará definitivo.

1.2 Estas Reglas se aplican a los siguientes niveles de competencia.

L1 – Eventos oficiales de la FIDE – ver Manual de la FIDE, Sección D, Regulaciones para competiciones específicas (Campeonatos Mundiales, Olimpiadas de Ajedrez, Campeonatos Continentales, etc.)

L2: Competiciones en las que se pueden obtener títulos y normas de título de la FIDE, de acuerdo con el Manual B.01 de la FIDE (Reglamento de Títulos de la FIDE)

L3: Competiciones clasificadas por la FIDE, según el Manual B.02 de la FIDE (Reglamento de Clasificación de la FIDE)

1.3 Este reglamento de competición puede contener regulaciones definidas por otras Comisiones de la FIDE, las cuales se listan en el Manual de la FIDE. Siempre que sea posible, se indicarán las referencias a estas regulaciones externas.

## **2. El Organizador Jefe (CO)**

2.1 La federación o el organismo administrativo responsable de la organización de una competición podrá confiar la organización técnica a un CO. Este, junto con la federación o el organismo organizador, podrá designar un Comité Organizador que se encargará de todos los asuntos financieros, técnicos y organizativos.

Otras reglas aquí descritas pueden aplicarse también al rol del CO. Él/ella y el árbitro principal (ver 3) deben trabajar en estrecha colaboración para asegurar el buen desarrollo de un evento.

2.2 El CO es responsable en particular de:

- (1) preparación del Reglamento del Evento - ver Directrices para los Organizadores publicadas en el sitio web del RC ([rules.fide.com](http://rules.fide.com))
- (2) personal y equipamiento antitrampas: consulte el Manual A.10 de la FIDE - Directrices antitrampas,
- (3) normas de vestimenta para el evento - ver Manual A.09 de la FIDE - Código de Ética
- (4) inscripción adecuada al torneo con antelación – ver Manual de la FIDE B.02 – Reglamento de calificación
- (5) Reglamento de medios: véase el Manual C.09 de la FIDE – Reglamento de medios
- (6) supervisar el trabajo del personal técnico de la competición.

## **3. El Árbitro Principal (AC)**

3.1 Los deberes del CA son los especificados en particular en las Leyes del Ajedrez, el Reglamento General de Competiciones, las Directrices Antitrampas, etc.

Durante el evento también:

- (1) tiene que llevar el registro de cada ronda
- (2) supervisar el correcto desarrollo de la competición
- (3) para garantizar el orden en el lugar de juego
- (4) para garantizar la comodidad de los jugadores durante el juego

3.2 Antes del inicio de la competición:

- (1) podrá elaborar normas adicionales en consulta con el CO;
- (2) deberá comprobar todas las condiciones de juego, incluido el lugar de juego, el área de juego, la iluminación, la calefacción, el aire acondicionado, la ventilación, el ruido, la seguridad, etc.;
- (3) deberá adquirir a través del CO todo el equipo necesario, asegurar que se contrate un número suficiente de árbitros, personal técnico auxiliar y asistentes y asegurar que las condiciones de los árbitros sean satisfactorias.  
Su decisión final es si las condiciones de juego cumplen los requisitos de estas Reglas de la FIDE.

3.3 En caso de diferente opinión entre CA y CO respecto a la interpretación de las Leyes del Ajedrez, se asume que la opinión de CA tiene prioridad.

3.4 Al finalizar el evento el CA informará lo correspondiente.

#### **4. Preparación de la sala de juego y del equipo de ajedrez**

De acuerdo con el Manual C.02 de la FIDE Normas de equipamiento de ajedrez y sede de los torneos de la FIDE

4.1 De ser posible, se habilitará una zona separada fuera del área de juego donde se permita fumar. Esta deberá ser fácilmente accesible desde el área de juego. Si las ordenanzas locales prohíben totalmente fumar en las instalaciones, los jugadores y oficiales deberán tener fácil acceso al exterior.

*De ser posible, se podría habilitar una zona adicional para usuarios de cigarrillos electrónicos. Esto evitaría que quienes intentan dejar de fumar tengan que usar la misma zona que quienes fuman.*

4.2 Si está totalmente prohibido fumar, se anunciará en el reglamento de el evento con antelación.

4.3 Todos los partidos deben jugarse en el área de juego en los horarios especificados de antemano por los organizadores, a menos que el CA decida lo contrario (en consulta con el CO).

4.4 En los eventos FIDE (L1) con 30 jugadores o más, se instalará un cronómetro digital de gran tamaño en la sala de juego en cualquier momento. En los eventos FIDE con menos de 30 jugadores, se anunciará el partido cinco minutos antes del inicio y un minuto antes.

#### **5. Emparejamientos**

5.1 Los emparejamientos para un round robin deben realizarse de acuerdo con el método Berger Tablas (Anexo 1), ajustadas cuando sea necesario para eventos de doble ronda.

5.2 Si los emparejamientos se restringen de alguna manera (por ejemplo, los jugadores de la misma federación no se enfrentarán, si es posible, en las últimas rondas), esto se comunicará a los jugadores lo antes posible, pero no más tarde del comienzo de la primera ronda.

5.3 Para las competiciones de todos contra todos, este sorteo restringido se puede realizar utilizando las tablas Varma, reproducidas en el Anexo 2, que se pueden utilizar para competiciones de 9 a 24 jugadores.

5.4 Para los emparejamientos de una competición por sistema suizo se aplicará el sistema de emparejamientos preanunciado. (C.04)



## 6. Sorteos y retiros

6.1 La responsabilidad del sorteo y de los emparejamientos efectivos recae en el CA.

6.2 El sorteo para la primera ronda de una competición todos contra todos será organizado por el CO y estará abierto a los jugadores.

6.3 En las competiciones L1, L2: todos contra todos y preferiblemente suizos, el sorteo se realizará al menos 12 horas antes del inicio de la primera ronda. En L1, todos los participantes deberán asistir a la ceremonia de sorteo. Un jugador que no haya llegado a tiempo al sorteo podrá ser incluido a discreción del CA. Los emparejamientos de la primera ronda se anunciarán lo antes posible después.

*Véase también 6.7 y las tablas de Berger y Varma en esta sección y también [Tipos de torneo](#).*

6.4 Si un jugador se retira o es excluido de una competición después del sorteo pero antes del inicio de la primera ronda, o si hay inscripciones adicionales, los emparejamientos anunciados se mantendrán inalterados. Se podrán realizar emparejamientos adicionales o cambios a discreción del CA, en consulta con los jugadores directamente involucrados, siempre que estos minimicen las modificaciones a los emparejamientos ya anunciados.

6.5 Un jugador que se ausente sin notificar al árbitro se considerará retirado, a menos que se justifique su ausencia con razones válidas antes de la publicación del siguiente emparejamiento. Las reglas de la competición podrán especificar lo contrario.

### 6.6 Partidos todos contra todos

(1) Cada jugador ha firmado un contrato para jugar durante todo el torneo.

(2) Cuando un jugador se retira o es expulsado de un torneo, el efecto será el siguiente:

1. Si un jugador ha completado menos del 50 % de sus partidas, los resultados permanecerán en la tabla del torneo (para fines de calificación e históricos), pero no se contabilizarán en la clasificación final. Las partidas no jugadas del jugador se indican con (-) en la tabla del torneo y las de sus oponentes con (+). Si ningún jugador está presente, esto se indicará con dos (-).

2. Si un jugador ha completado al menos el 50 % de sus partidas, los resultados se mantendrán en la tabla del torneo y se contabilizarán en la clasificación final. Las partidas no jugadas del jugador se muestran como se indica arriba.

*NB El artículo 6.6 también debería aplicarse a las pruebas por equipos.*

### 6.7 Suizos

(1) Si un jugador se retira, los resultados se mantendrán en la tabla cruzada para fines de clasificación. Solo se calificarán las partidas efectivamente jugadas.

(2) Si un jugador no puede jugar una ronda en particular, es esencial informar al Oficial de Emparejamientos y al CA antes de que se realicen los emparejamientos para esa ronda.

A menos que las reglas de un concurso especifiquen lo contrario:

(3) En un Torneo L2 o L3: Si, una vez comenzada la ronda, dos jugadores no tienen partida, podrán enfrentarse entre sí. Esto solo se permite cuando el árbitro y ambos jugadores están de acuerdo y no hayan participado previamente en este torneo. El árbitro ajustará los tiempos de forma equitativa.

(4) En torneos L2 o L3, las reglas pueden permitir que un jugador se desista medio punto en una ronda. Esto solo se permite una vez durante el torneo, previa notificación y aprobación del árbitro.

Tal permiso no podrá concederse a un jugador que reciba condiciones o al que se le haya concedido una entrada gratuita al torneo.

*Normalmente, estos pases de medio punto se otorgan a los jugadores que no pueden asistir a la primera y segunda ronda del torneo. Es recomendable no otorgarlos en rondas posteriores, especialmente en la última, ya que pueden afectar la clasificación final y, por lo tanto, la distribución de premios. En todo caso, las posibilidades de obtener ½ punto de bye deberán estar claramente descritas y publicitadas en el reglamento del torneo.*

*NB El artículo 6.7 también debería aplicarse a las pruebas por equipos.*

## **7. Competiciones por equipos y rol del capitán del equipo**

Una competición por equipos es aquella en la que los resultados de los juegos individuales contribuyen por igual a la puntuación final de un grupo definido de jugadores.

### **7.1 El capitán del equipo podrá delegar sus funciones en otra persona, siempre que informe de ello por escrito y con antelación al CA.**

*En el reglamento de un Torneo por Equipos se deberán incluir detalles sobre la composición de los Equipos.*

*Normalmente se puede aplicar lo siguiente:*

*Un orden de tablero fijo (puede ser de acuerdo a la calificación FIDE de los jugadores; la calificación más alta no obtiene un 1). Algunos eventos permiten al capitán total discreción, otros no permiten que un jugador juegue en un tablero más alto que un compañero de equipo que tiene 100 puntos de calificación más. La lista del equipo debe presentarse antes de la primera ronda en el momento estipulado por las regulaciones. El orden no se cambiará durante todo el torneo.*

*Si un equipo tiene reserva(s): entonces para cada ronda, cada equipo debe enviar su composición (por ejemplo, si el equipo consta de 4 jugadores y una reserva, la composición del equipo puede ser: 1, 2, 3, 4, o 1, 2, 4, 5, o 1, 3, 4, 5, o 1, 2, 3, 5 o 2, 3, 4, 5,), siempre dentro de una fecha límite determinada antes del inicio de la ronda.*

*Si el capitán no presenta ninguna composición antes de la fecha límite, su composición será: 1, 2, 3, 4. Ningún jugador con un número mayor en el orden de tablero fijo podrá jugar por encima de un jugador con un número menor. El jugador reserva siempre debe jugar en el tablero.*

*4. No se permiten otras permutaciones.*

*Si los jugadores juegan en los tableros equivocados, el resultado de la partida cuenta para la puntuación, pero no para el marcador final. Serán derrotados (+/- o -/+).*

### **Ejemplo:**

| <i>Un equipo</i> | <i>-</i> | <i>Equipo B</i>                         |                           |
|------------------|----------|-----------------------------------------|---------------------------|
| 1A               | 1-0      | 2B: tablero correcto                    |                           |
| 2A               | 0-1      | 4B: tablero equivocado (debería ser 3B) | + - : resultado corregido |
| 3A               | ½        | 3B: tablero equivocado (debería ser 4B) | + - : resultado corregido |
| 5A               | 0-1      | 5B: tablero correcto                    |                           |

*Resultado inicial del partido: 1.5-2.5 (válido solo para clasificaciones)*

*Resultado corregido de la*

*Partido: 3.0-1.0 (válido para clasificaciones y emparejamientos futuros).*

*Cada capitán de equipo es responsable de la presentación de las composiciones de su equipo al oficial correspondiente.*

*Los capitanes de equipo DEBEN REVISAR las composiciones de los equipos para cada ronda, a fin de evitar un orden incorrecto del tablero.*

Consulte los nuevos Capitanes de Equipo y Jefes de Delegación

## **8. Desempates y juegos no jugados**

Consulte el Manual C.02 de la FIDE - Normas de equipamiento de ajedrez y lugar del torneo para los torneos de la FIDE.

## **9. Conducta de los jugadores**

**9.1** Una vez que un jugador haya aceptado formalmente una invitación, deberá jugar, salvo en circunstancias excepcionales (fuerza mayor), como enfermedad o incapacidad. Aceptar otra invitación no se considera motivo válido para no participar ni para retirarse.

**9.2** Todos los participantes deberán vestirse adecuadamente. En caso de incumplimiento del código de vestimenta, podrán ser sancionados (véase el Manual A.09 de la FIDE, Código de Ética, artículo 3.2).

*El árbitro principal es responsable de garantizar el cumplimiento del código de vestimenta. Si el árbitro principal observa una infracción del código de vestimenta, deberá informar a un árbitro de mayor jerarquía.*

**9.3** Un jugador que no desee continuar una partida, pero se retira sin renunciar ni notificar al árbitro, es descortés. Podrá ser sancionado, a discreción del CA, por falta de deportividad. Véase el Manual E.01 de la FIDE – Leyes del Ajedrez, artículo 12.9.

**9.4** Cuando sea evidente que los resultados han sido manipulados (véase Manual E.01 de la FIDE – Leyes del Ajedrez, artículo 11.1), el CA impondrá las sanciones adecuadas (véase Manual E.01 de la FIDE – Leyes del Ajedrez, artículo 12.9).

**9.5** Los jugadores no deberán comer en el tablero de ajedrez durante la partida.

## **10. Procedimiento de apelación**

- 10.1** En caso de disputa, el CA o el CO, según corresponda, deberá hacer todo lo posible por resolver el asunto mediante la conciliación. Es posible que estos medios fracasen y que la disputa sea tal que las sanciones sean apropiadas, pero no estén específicamente definidas en las Leyes del Ajedrez ni en el Reglamento General de Competición. En tal caso, el CA (en consulta con el CO) tendrá la facultad discrecional de imponer sanciones. Debe procurar mantener la disciplina y ofrecer otras soluciones que puedan apaciguar a las partes ofendidas.
- 10.2** En todas las competencias habrá un Comité de Apelaciones (CA). El CO se asegurará de que el CA sea elegido o designado antes del inicio de la primera ronda, generalmente mediante sorteo o reunión de jugadores. Se recomienda que el CA esté compuesto por un presidente, al menos dos miembros y, cuando sea necesario, dos suplentes. El presidente, los miembros y los suplentes deberán, de ser posible, pertenecer a diferentes federaciones si se trata de una competición internacional. Ningún miembro del CA involucrado en la disputa podrá decidir en ella. Dicho comité deberá tener un número impar de miembros con derecho a voto. Los miembros del CA no podrán ser menores de 21 años.
- 10.3** Un jugador o un oficial registrado que represente a un jugador o equipo podrá apelar cualquier decisión del CA o el CO o uno de sus asistentes. Dicho oficial podrá ser el capitán del equipo del jugador, el jefe de delegación u otra persona, según se defina en las reglas del evento.
- 10.4** Toda apelación deberá ir acompañada del pago de una tasa y presentarse por escrito a más tardar en la fecha límite. Tanto la tasa como la fecha límite se fijarán con antelación. Las decisiones del Comité de Apelaciones serán inapelables. La tasa será reembolsable si la apelación prospera. La tasa (o parte de ella) también podrá ser devuelta si la apelación no prospera, pero el comité la considera razonable.

## **11. Medios de comunicación**

- 11.1** Se permiten cámaras de televisión silenciosas y discretas en el recinto de juego y áreas contiguas con la aprobación del CO y el CA.  
CA se asegurará de que los jugadores no sean molestados o distraídos de ninguna manera por la presencia de televisores, cámaras de video u otros equipos.
- 11.2** Solo los fotógrafos autorizados podrán tomar fotografías en el campo de juego. El uso del flash en el área de juego está restringido a los primeros diez minutos de la primera ronda y a los primeros cinco minutos de cada ronda subsiguiente, a menos que el CA decida lo contrario.
- 11.3** El Reglamento de un evento podrá incluir otras reglas debido a las peculiaridades de El evento. Los fotógrafos autorizados podrán tomar fotografías sin flash durante el resto de la ronda en el área de juego, solo con el permiso del CA.

## **12. Invitación, Registro y Funciones para torneos L1**

12.1 Las invitaciones a una competición oficial de la FIDE se emitirán lo antes posible.

12.2 El CO enviará, a través de las respectivas federaciones nacionales, invitaciones a todos los participantes clasificados para la competición. La carta de invitación deberá ser aprobada previamente por el Presidente de la FIDE para las competiciones de Campeonato Mundial y por el Presidente Continental para las competiciones de Campeonato Continental.

12.3 La invitación deberá ser lo más completa posible, indicando claramente las condiciones esperadas y dando todos los detalles que puedan ser de utilidad al jugador.

Lo siguiente deberá incluirse en la carta de invitación y/o folleto que también deberá publicarse en el sitio web de la FIDE:

1. Las fechas y el lugar del Concurso

2. Una referencia al Reglamento de la FIDE

3. El hotel o los hoteles donde se alojarán los jugadores con los datos de contacto

4. El calendario de la Competición: fechas, horarios y lugares de juego: llegada, ceremonia inaugural, reunión técnica, sorteo, juego, eventos especiales, ceremonia de clausura, salida.

5. El ritmo de juego y el tipo de relojes a utilizar en la Competición.

6. El sistema de emparejamiento de la prueba y el sistema de desempate que se utilizará.

7. El tiempo predeterminado

8. Las reglas específicas para los contratos de sorteo si existe alguna restricción.

9. Para las competiciones de ajedrez rápido y blitz, se aplica el artículo A3 o A4, o B3 o B4.

10. Los gastos de viaje; alojamiento; duración durante la cual se proporcionará alojamiento y manutención, o el coste de dicho alojamiento, incluido el de las personas que acompañen al jugador; arreglos para las comidas;

11. La tarifa de inscripción, detalles completos del fondo de premios, incluyendo premios especiales, dinero de bolsillo, puntos; la moneda en que se desembolsará el dinero; método y condiciones de pago; responsabilidad fiscal;

12. Información sobre visas y cómo obtenerlas.

13. Cómo llegar al lugar del juego y organización del transporte.

14. El número probable de participantes, los nombres de los jugadores invitados y el nombre del Árbitro Principal (CA).

15. El sitio web del evento, los datos de contacto de los organizadores, incluido el nombre del CO.

16. Responsabilidad de los jugadores ante los medios de comunicación, el público en general, los patrocinadores, los representantes gubernamentales y otras consideraciones similares.

17. Código de vestimenta, si lo hay

- 18. Cualquier restricción para fumar deberá mencionarse en la invitación.
  - 19. Disposiciones de seguridad.
  - 20. Consideraciones médicas especiales, como vacunas recomendadas o requeridas con antelación.
  - 21. Arreglos para: turismo, eventos especiales, acceso a Internet, etc.
  - 22. La fecha en la que un jugador deberá dar una respuesta definitiva a la invitación y dónde y cuándo deberá informar de su llegada.
  - 23. En su respuesta, un jugador podrá mencionar condiciones médicas preexistentes y requisitos dietéticos y/o religiosos especiales.
  - 24. Si el organizador tiene que tomar medidas especiales debido a una discapacidad del jugador, el jugador deberá notificarlo al organizador en su respuesta.
- 12.4 Una vez enviada la invitación a un jugador, esta no podrá ser retirada, siempre que el jugador la acepte antes de la fecha límite de respuesta. Si un evento se cancela o pospone, los organizadores deberán proporcionar una compensación.
- 12.5 El CO garantizará el tratamiento médico y los medicamentos para todos los participantes, asistentes oficiales, árbitros y oficiales, y los asegurará contra accidentes y la necesidad de servicios médicos, incluyendo medicamentos, procedimientos quirúrgicos, etc., pero no será responsable en caso de enfermedad crónica. El personal médico oficial será designado por toda la competición.
- 12.6 Para las competiciones L2 o L3 se seguirá el mismo protocolo que en los apartados 12.3, 12.4 y 12.5, modificado cuando corresponda.

### **13. Designaciones de CA para torneos L1**

- 13.1 (1) El CA de un Evento Mundial oficial será nominado por el Presidente de la FIDE en consulta con el CO. El CA de una competición de Campeonato Continental será nominado por el Presidente Continental, en consulta con el CO. El CA tendrá el título de Árbitro Internacional clasificado "A". o "B" (ver Manual FIDE B.06, Anexo 2, Regulaciones para la Clasificación de los Árbitros de Ajedrez) y deberá tener experiencia adecuada en competiciones FIDE, idiomas oficiales FIDE y regulaciones FIDE relevantes.
- (2) La FIDE y/o el Comité Organizador nominarán, en consulta con el Árbitro Principal, a los demás árbitros y al resto del personal.

## **Anexo 1: Detalles de la Tabla Berger**

Tablas Berger para torneos todos contra todos

Cuando haya un número impar de jugadores, el número más alto contará como bye.

### **3 o 4 jugadores:**

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

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

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

### **5 o 6 jugadores:**

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

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

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

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

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

### **7 u 8 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

### **9 o 10 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **11 o 12 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

### **13 o 14 jugadores:**

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

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

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

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

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

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

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

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

**15 o 16 jugadores:**

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

En un torneo de doble ronda, se recomienda invertir el orden de las dos últimas rondas del primer ciclo. Esto evita tres partidas consecutivas del mismo color.



## Sorteo restringido de lotes (C06)

### Aprobado por la Asamblea General de 1987

Introducción: En determinados casos, la reglamentación establece que el sorteo deberá realizarse de tal forma que, si es posible, jugadores de una misma federación no se enfrenten en las tres últimas rondas.

Esto se puede hacer utilizando las tablas Varma, reproducidas a continuación, que pueden modificarse para torneos de 10 a 24 jugadores.

Instrucciones para el sorteo "restringido" de números del torneo

1. En el caso de 19 o 20 participantes, los jugadores del mismo grupo (A, B, C o D) según se indica a continuación, no se enfrentarán en las tres últimas rondas:

1. (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18)
2. (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14)
3. (5, 10, 19)
4. (4, 20)

El árbitro preparará con antelación sobres sin marcar, cada uno con uno de los números anteriores. Los sobres que contienen un grupo de números se colocarán en sobres más grandes sin marcar.

2. El orden de sorteo se indica de antemano de la siguiente manera: los jugadores de la federación con mayor número de representantes sortearán primero. Cuando dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la precedencia se determinará por orden alfabético del código de país de la FIDE. Entre jugadores de la misma federación, la precedencia se determinará por el orden alfabético de sus nombres.
3. Por ejemplo, el primer jugador del primer contingente con el mayor número de jugadores elegirá uno de los sobres grandes que contenga al menos suficientes números para su contingente y luego extraerá uno de los números de este sobre. Los demás jugadores del mismo contingente también extraerán sus números del mismo sobre. Los números restantes estarán disponibles para otros jugadores.
4. Luego, los jugadores del siguiente contingente sacan suertes y se repite el procedimiento hasta que todos los jugadores hayan sacado sus números.

5. Las siguientes tablas Varma se pueden utilizar para 10 a 20 jugadores.

**9/10 jugadores**

1. (3, 4, 8);
2. (5, 7, 9);
3. (1, 6);
4. (2, 10)

**11/12 jugadores**

1. (4, 5, 9, 10);
2. (2, 6, 7);
3. (1, 8, 12);
4. (3, 11)

**13/14 jugadores**

1. (4, 5, 6, 11, 12);
2. (1, 2, 8, 9);
3. (7, 10, 13);
4. (3, 14)

**15/16 jugadores**

1. (5, 6, 7, 12, 13, 14);
2. (1, 2, 3, 9, 10);
3. (8, 11, 15);
4. (4, 16)

**17/18 jugadores**

1. (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16);
2. (1, 2, 3, 10, 11, 12);
3. (9, 13, 17);
4. (4, 18)

**19/20 jugadores**

1. (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18);
2. (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14);
3. (5, 10, 19);
4. 4, 20)

**21/22 jugadores**

1. (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20);
2. (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15);
3. (11, 16, 21);
4. (5, 22)

**23/24 jugadores**

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

## REGLAMENTO DE PLAY-OFF Y TIE-BREAK

Aprobado por el Consejo de la FIDE el 29/07/2024

Aplicado a partir del 1 de agosto de 2024 para todas las competiciones de la FIDE.

### 1. Alcance

El presente reglamento se aplicará a todas las competiciones clasificadas por la FIDE.

- *Nota: Véase el artículo 4.1.*

### 2. Clasificación de los participantes empatados (jugadores o equipos)

**2.1** El reglamento del torneo deberá especificar si los participantes empatados compartirán el mismo lugar en la clasificación o, en caso contrario, un método para clasificarlos. Si no se realiza ninguna de estas dos opciones, elija 2.2.2 como método de clasificación y aplique 4.1.1.

2.2 Los métodos disponibles para clasificar a los participantes empatados son:

- 2.2.1 Eliminatorias directas (véase el Artículo 3)
- 2.2.2 Desempates fuera del tablero (ver Artículo 4 en adelante)

### 3. Play-offs

3.1 Si se requieren play-offs, se establecerán los siguientes parámetros en el reglamento específico del torneo, según sea necesario:

3.1.1 Si los play-offs son para todas las posiciones empatadas o para posiciones empatadas específicas  
(por ejemplo 1<sup>er</sup> lugar solamente)

3.1.2 Si la clasificación para los play-offs se aplica después de la aplicación de ninguna, algunos o todos los desempates seleccionados en el Artículo 4.1.

3.1.3 El formato (por ejemplo, Round Robin o Knockout)

3.1.4 El método mediante el cual se asignan los números de emparejamiento

3.1.5 El método mediante el cual se asignan los colores

3.1.6 El/los límite(s) de tiempo para todos los juegos

3.1.7 El horario de los partidos, o el descanso entre cada partido

### 4. Desempates

**4.1** Se realizarán en forma de lista ordenada de desempates elegidos por el Organizador Principal, ya sea entre los enumerados en el Artículo 5, o autodefinidos en el reglamento específico del torneo.

4.1.1 De ser necesario, el árbitro principal completará la lista eligiendo desempates adicionales entre los enumerados en el Artículo 5 y publicará la lista antes del inicio del torneo.

4.2 Para la clasificación final del torneo, los participantes se clasificarán en el orden especificado por el desempate respectivo, comenzando desde el primer desempate especificado y pasando al siguiente en la lista siempre que no se pueda romper un empate persistente.

Cuando se agote la lista de desempates, cualquier empate restante se deberá resolver mediante sorteo, a menos que las reglas del torneo especifiquen que dichos empates no se resolverán.

4.3 Estos desempates calculan una evaluación que puede basarse en: Tipo A un

subconjunto de las partidas de los participantes empatados.

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

**B** los propios resultados de los participantes, de modo que su valor pueda ser calculado o predicho por los participantes involucrados antes o durante sus propios juegos

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

**Tipo D** datos conocidos previamente de los oponentes (por ejemplo, calificaciones, 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 los juegos)

o alguna combinación de todo lo anterior.

4.4 Si dos participantes se enfrentan más de una vez, cada juego o partido se considerará un encuentro independiente (salvo lo dispuesto en el Artículo 6.1.2). Por consiguiente, los datos de los oponentes (p. ej., puntuaciones) se utilizarán para calcular las sumas y los promedios tantas veces como se hayan enfrentado.

## 5. Lista y descripción de desempates

| Nombre (en orden alfabético)                                       | Tipo               | Sección | Acrónimo                       | Corte-1 |
|--------------------------------------------------------------------|--------------------|---------|--------------------------------|---------|
| Promedio de Buchholz de los oponentes                              | CC                 | 8.2     | CUALQUIER OTRO NEGOCIO         |         |
| Rendimiento promedio perfecto [del torneo] de los oponentes        | corriente continua | 10.5    | APPO                           |         |
| Calificación de rendimiento promedio [del torneo] de los oponentes | corriente continua | 10.4    | APRO                           |         |
| Calificación promedio de los oponentes                             | D                  | 10.1    | ARO                            | ●       |
| Buchholz                                                           | do                 | 8.1     | BH                             | ●       |
| Encuentro directo                                                  | A                  | 6       | Delaware                       |         |
| Fore Buchholz                                                      | D                  | 8.3     | pensión completa               | ●       |
| Primera ronda Elegidos para jugar                                  | B                  | 7.6     | REPS                           |         |
| Sistema Koya para Round Robin                                      | ANTES DE CRISTO    | 9.2     | Kansas                         |         |
| Número de partidas jugadas con negras                              | B                  | 7.3     | BPG                            |         |
| Número de juegos ganados                                           | B                  | 7.2     | GANADO                         |         |
| Número de juegos ganados con negras                                | B                  | 7.4     | Grupo de trabajo de alto nivel |         |
| Número de victorias                                                | B                  | 7.1     | GANAR                          |         |
| Rendimiento perfecto en torneos                                    | Base de datos      | 10.3    | PTP                            |         |
| Sonneborn-Berger                                                   | ANTES DE CRISTO    | 9.1     | SB                             | ●       |
| (Suma de) Puntuaciones Progresivas                                 | B                  | 7.5     | PD                             | ●       |

|                                                       |                       |      |                 |   |
|-------------------------------------------------------|-----------------------|------|-----------------|---|
| Clasificación del rendimiento en el torneo            | Base de datos         | 10.2 | TPR             |   |
| Desempates específicos para eliminatorias por equipos |                       |      |                 |   |
| Recuento de la junta                                  | B                     | 12.1 | ANTES DE CRISTO |   |
| Eliminación del tablero inferior                      | B                     | 12.3 | BBE             |   |
| Resultados del tablero superior                       | B                     | 12.2 | TBR             |   |
| Desempates específicos para competiciones por equipos |                       |      |                 |   |
| Extendido Sonneborn-Berger para equipos               | ANTES DE CRISTO       | 13.2 | ESB             | ● |
| Encuentro directo extendido para equipos              | A                     | 13.3 | EDE             |   |
| Puntos de partido o puntos de juego                   | B                     | 13.1 | MPvGP           |   |
| Montones y Cronograma Fortaleza Combinación           | ANTES DE CRISTO<br>BD | 13.4 | SSSC            |   |

## 6. Encuentro Directo (ED) (Tipo A, es decir, multilistable)

**6.1** Si algunos o todos los participantes empatados se han enfrentado, la suma de las puntuaciones de estos encuentros se utiliza para generar clasificaciones separadas, con las siguientes salvedades:

6.1.1 Las victorias o derrotas por incomparecencia no cubiertas por el Artículo 15.2 quedan excluidas a menos que las regulaciones específicas del torneo establecen lo contrario: cuando se incluyen, las victorias o derrotas por incomparecencia son equivalentes a los juegos jugados

6.1.2 contrariamente a lo dispuesto en el artículo 4.4, si dos participantes se han enfrentado más de una vez, el sumando a utilizar por ellos en la citada suma será el promedio de las puntuaciones de dichas partidas.

6.2 Si todos los participantes empatados se han enfrentado entre sí, las clasificaciones separadas determinan todas las clasificaciones entre ellos, excepto cualquier otro empate entre cualquier subconjunto de ellos. para lo cual se aplicará nuevamente el artículo 6 hasta que no se puedan resolver más empates.

6.3 En los torneos suizos, si los participantes empatados no han jugado todas las partidas entre sí, pero uno de ellos está solo en la cima de la clasificación separada sea cual sea el resultado de las partidas faltantes, ese participante se clasifica en primer lugar entre los participantes empatados – lo mismo se aplica al segundo puesto cuando el primero se asigna de esta manera; y así sucesivamente.

El artículo 6 se aplicará nuevamente a todos los participantes restantes no clasificados de este conjunto.

## 7. Desempates tipo B (según el historial del participante)

### 7.1 Número de victorias (WIN)

El número de rondas en las que un participante obtiene, jugando o no, tantos puntos como los que se otorgan por una victoria.

### 7.2 Número de juegos ganados (GANADOS)

El número de juegos ganados en el tablero.

### 7.3 Número de partidas jugadas con negras (BPG)

El número de juegos jugados sobre el tablero con las piezas negras.

#### **7.4 Número de partidas ganadas con negras (BWG)**

El número de juegos ganados sobre el tablero con las piezas negras.

#### **7.5 (Suma de) Puntajes Progresivos (PS)**

Tras cada ronda, cada participante obtiene una puntuación determinada en el torneo. Este desempate se calcula sumando la puntuación del participante al final de cada ronda.

#### **7.6 Primera ronda Elegidos para jugar (REP)**

El número de rondas reducido por el número de byes de medio punto, byes de cero puntos o derrotas por incomparecencia que un participante tuvo en el torneo.

### **8. Buchholz y otros tie-breaks relacionados con Buchholz**

#### **8.1 Buchholz (BH)**

La suma de las puntuaciones de cada uno de los oponentes de un participante.

#### **8.2 Promedio de Buchholz (AOB) de los oponentes**

El promedio de las puntuaciones Buchholz de los oponentes jugadas sobre el tablero.

#### **8.3 Fore Buchholz (FB)**

Puntuación de Buchholz calculada como si todos los juegos emparejados de la ronda final hubieran terminado en empate.

Consulte el Artículo 16 para la gestión de rondas no jugadas.

### **9. Desempates basados en los resultados tanto del participante como de los oponentes**

#### **9.1 Sonneborn-Berger (SB)**

Se calcula sumando, para cada ronda, el valor resultante de multiplicar la puntuación final de los oponentes por los puntos obtenidos. Consulte el Artículo 16 para la gestión de rondas no disputadas.

#### **9.2 Sistema Koya (para Round Robin) (KS)**

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

### **10. Desempates basados en calificaciones**

Estos desempates deben eliminarse de la lista de desempates del torneo cuando haya jugadores sin clasificación, a menos que se incluyan reglas detalladas sobre el manejo de jugadores sin clasificación en las regulaciones del torneo o sean establecidas y publicadas por el árbitro principal antes del inicio del torneo.

#### **10.1 Calificación promedio de los oponentes (ARO)**

El promedio de las calificaciones de los oponentes jugados en el tablero, redondeado al número entero más cercano (0,5 redondeado hacia arriba).

#### **10.2 Clasificación de rendimiento del torneo (TPR)**

Se calcula añadiendo al ARO un número (llamado diferencia de rating (RD) - que puede ser negativo) resultante de la conversión de la puntuación fraccionaria (número de puntos conseguidos en partidas jugadas sobre el tablero dividido por el número de partidas) en RD (ver la tabla de conversión correspondiente en el Reglamento de Calificación de la FIDE).

### 10.3 Rendimiento perfecto en torneos (PTP)

Este es un número entero que corresponde a la puntuación más baja que un participante debería tener para que su puntuación esperada sea mayor o igual a la del torneo. Para una puntuación de cero, este número se establece 800 puntos por debajo de la puntuación del oponente con la puntuación más baja.

La puntuación esperada es la suma de las probabilidades de puntuación que se definen en las Regulaciones de Clasificación de la FIDE mediante la tabla de conversión de diferencias de clasificación en probabilidades de puntuación.

Cada diferencia de calificación se calcula utilizando la calificación más baja mencionada anteriormente y la calificación de cada oponente al que se enfrentó el participante durante el torneo. En esta conversión se utiliza la escala de calificación completa (es decir, sin el corte de  $\pm 400$ ).

### 10.4 Calificación de rendimiento promedio [del torneo] de los oponentes (APRO)

El promedio de los rendimientos (TPR) de los oponentes jugados sobre el tablero, redondeado al número entero más cercano (0,5 redondeado hacia arriba).

### 10.5 Rendimiento promedio perfecto [del torneo] de los oponentes (APPO)

El promedio de los desempeños perfectos (PTP) de los oponentes jugados sobre el tablero, redondeado al número entero más cercano (0,5 redondeado hacia arriba).

## 11. Desempates por equipos

11.1 En los torneos por equipos, cada partido entre dos equipos podrá reportar dos tipos de puntajes:

#### 11.1.1 Puntos de partido (PM)

Puntos asignados a un equipo que gana, un equipo que empata y un equipo que pierde.

#### 11.1.2 Puntos de juego (GP)

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

## 12. Desempates específicos para eliminatorias por equipos

Si bien estos tie-breaks se pueden utilizar en competiciones por equipos (ver Artículo 13), y se describen como tales, son específicos para eliminatorias por equipos cuando ambos equipos tienen el mismo número de puntos de partido y puntos de juego.

Para estos desempates:

- Las victorias o derrotas por incomparecencia individual se consideran victorias o derrotas estándar.
- Si el equipo recibió un bye asignado por emparejamiento, los puntos de juego considerados para cada tablero son los mismos que los asignados a una victoria estándar.

### 12.1 Recuento de Juntas (BC)

Para cada equipo y cada tablero, multiplique el número del tablero (por ejemplo, uno para el primer tablero, dos para el segundo tablero) por la cantidad de puntos de juego logrados en ese tablero en todos los juegos jugados por el equipo en el torneo, independientemente de quién estuviera jugando en él.

Cuanto menor sea la suma de estos productos, mayor será la clasificación del equipo.

Sólo se puede utilizar cuando todos los equipos empatados hayan (anotado) el mismo número de puntos de juego.

### 12.2 Resultados del tablero superior (TBR)

Este es el número de puntos de juego logrados en el primer tablero en todos los juegos jugados por el equipo en el torneo, independientemente de quién estuviera jugando en ese tablero.

Si los resultados en el tablero superior no son decisivos, se aplicará nuevamente este desempate al tablero superior que aún no se haya contabilizado. Continúe aplicando este desempate de la misma manera hasta que se desempate.

### 12.3 Eliminación del tablero inferior (BBE)

Esta es la cantidad de puntos de juego logrados en todos los tableros excepto en el tablero inferior en todos los juegos jugados por el equipo en el torneo, independientemente de quién estuviera jugando en esos tableros.

Si excluir la tabla inferior no es decisivo, se debe repetir el desempate a la tabla inferior aún no excluida. Continúe repitiendo el mismo procedimiento hasta que se desempate.

## 13. Desempates específicos para competiciones por equipos

Todos los desempates descritos en los Artículos 6 a 10, o alguna variación de ellos, también se pueden aplicar a los equipos, utilizando el MP o GP del equipo como puntuación de referencia para el equipo (la puntuación principal es la predeterminada, si la puntuación de referencia no se indica explícitamente).

### 13.1 Puntos de partido o puntos de juego (MPvGP)

Puntos de partido en competiciones por equipos que se deciden por puntos de juego o Puntos de juego en competiciones por equipos que se deciden por puntos de partido.

### 13.2 Sonneborn Berger extendido (ESB) para equipos

Combinando MP y GP, se ofrecen cuatro combinaciones de desempates Sonneborn-Berger. Se puede usar cualquiera de ellas o cualquier combinación de ellas. Cada desempate Sonneborn-Berger (Extendido) se calcula sumando para cada oponente un valor dado por el producto de dos elementos:

- o el número total de MP o GP conseguidos por el oponente al final del torneo;
- o la cantidad de MP o GP anotados contra ese oponente.

Las cuatro posibilidades

son: 13.2.1 EMMSB                      MP total del oponente × MP anotado

13.2.2 EMGSB                      MP total del oponente × GP anotado GP

13.2.3 EGMSB                      total del oponente × MP anotado GP

13.2.4 HUEVOS                      total del oponente × GP anotado

Consulte el Artículo 16 para la gestión de rondas no jugadas.

### 13.3 Encuentro Directo Extendido para Equipos (EDE)

13.3.1 Aplicar la regla de Encuentro Directo (Artículo 6), utilizando primero el puntuación (MP o GP), entonces, siNo se resolvieron empates según esta regla,utilizando la puntuación secundaria.



13.3.2 Si exactamente dos equipos siguen empatados tanto en MP como en GP, se aplicarán las reglas de un  
La competición debe especificar si se aplican los Tie-Breaks específicos para  
Eliminatorias por Equipos (Artículo 12) y, de ser así, cuáles y en qué orden.

13.3.3 Cada vez que se determine un nuevo subconjunto de equipos empatados, se reiniciará con el nuevo  
subconjunto del punto 13.3.1.

### **13.4 Puntuaciones y Combinación de Fuerza del Programa**

(SSSC) Este tie-break combina dos elementos:

13.4.1 la puntuación secundaria de un equipo (GP si la puntuación primaria la proporciona MP,  
o viceversa);

13.4.2 un valor que representa la fuerza de su oposición (llamado Schedule  
Fuerza). Este valor es el resultado de la división entre:

- a. [dividendo] Buchholz del equipo, basado en el puntaje primario (nota: si el valor del desempate se debe conocer antes de jugar, utilice Fore Buchholz);
- b. [divisor] un factor de normalización, dado por el puntaje primario más alto alcanzable en el torneo dividido por el puntaje secundario más alto alcanzable en un solo partido, redondeado al entero más cercano hacia cero, o por un valor diferente si así lo establecen las reglas de la competencia.

## **14. Modificadores**

Cada desempate basado en una suma de valores (que pueden provenir tanto de resultados, calificaciones o cualquier valor calculado a partir de ellos) puede redefinirse 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, agregando algunos:

### **14.1 Corte-1: Cortar el valor menos significativo**

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

- a. Corte Buchholz 1 (BH-C1, excluye la puntuación más baja del oponente)
- b. ARO Cut-1 (ARO-C1, excluye la calificación más baja del oponente)
- do. Corte de puntuación progresiva 1 (PS-C1, excluye la puntuación obtenida después de la primera ronda)
- d. Sonneborn-Berger Cut-1 (SB-C1, excluye la contribución (producto) asociado con el oponente con la puntuación más baja; si hay más de un oponente de este tipo, excluye la contribución más baja asociada con ellos.

14.1.2 En la competición por equipos, todos los desempates del Extended Sonneborn-Berger para  
Los equipos (ver Artículo 13.2) se calculan excluyendo la contribución (producto) asociada con los oponentes con la puntuación MP más baja (para EMMSB y EMGSB), o puntuación GP (para EGMSB y EGGSB) - si hay más de un oponente de este tipo, excluya la contribución más baja asociada con ellos.

### **14.2 Corte-2: Cortar los dos valores menos significativos**

El más utilizado es el Buchholz Cut-2 (BH-C2).

**14.3 Mediana 1: Cortar los valores mínimo y máximo significativos(en ese orden)** El más comúnmente utilizado es el Buchholz Median-1 (BH-M1).

**14.4 Mediana2: Cortar los dos valores menos significativos y los dos más significativos(en ese orden)**

El método más comúnmente utilizado es el Buchholz Median-2 (BH-M2).

#### **14.5 Límite: Cambiar un límite**

La modificación más común es en 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 oponentes contribuyan a la evaluación del desempate.

**14.6** Todos los modificadores están sujetos a la Gestión de Rondas No Jugadas (ver Artículo 16).

### **15. Rondas no jugadas**

15.1 Una ronda no jugada es cualquier ronda en la que un participante, emparejado o no, no jugó un juego en un torneo individual o un partido en un torneo por equipos.

15.2 En torneos con emparejamientos predeterminados, las victorias o derrotas por incomparecencia (las únicas rondas no jugadas posibles) se tratan como juegos regulares.

15.3 Para los torneos suizos, se aplicará el Artículo 16.

### **16. Gestión de rondas no jugadas en torneos suizos**

En los torneos individuales o por equipos suizos, los desempates Buchholz (ver artículo 8.1), Sonneborn-Berger (ver artículos 9.1 y 13.2) y sus variantes (Fore Buchholz, ver artículo 8.3; y modificadores "Cut", ver artículos 14.1 a 14.4), que se basan directa o indirectamente en los resultados de los oponentes, se ven afectados por la presencia de rondas no jugadas en el registro de los participantes.

16.1 En esta sección se utilizan las siguientes definiciones:

16.1.1 bye solicitado: un bye de medio punto o un bye de cero puntos (nota: cualquier ronda después de que un participante se retira es un pase de cero puntos)

16.1.2 VRonda no jugada voluntaria ("VUR"): una ronda en la que un participante no fue disponible para jugar, es decir, un bye solicitado o una derrota por incomparecencia

16.2 Las rondas no jugadas se pueden dividir en las siguientes categorías:

16.2.1 Byes asignados por emparejamiento o byes de punto completo

16.2.2 Victorias por abandono

16.2.3 Byes solicitados que son seguidos por al menos un disponible para ronda de juego que no es un VUR

16.2.4 Pérdidas por pérdida

16.2.5 Byes solicitados que son seguidos solo por VUR o en el último ronda de un torneo.

16.3 Cuando un participante tenga rondas no jugadas, a los únicos efectos de calcular el tie-break de sus oponentes, la puntuación del participante se ajustará de la siguiente manera:

16.3.1 Las rondas no disputadas de las categorías 16.2.1, 16.2.2, 16.2.3 y 16.2.4 son evaluado con el resultado (victoria, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgados o, para los equipos, puntos de partido y puntos de juego.

16.3.2 Las rondas no disputadas de la categoría 16.2.5 se evaluarán como empates.

16.4 Para el cálculo del tie-break propio del participante, cualquiera de sus rondas no jugadas se evalúan como si se tratara de una partida jugada contra un muñeco que concluyó el torneo con el mismo número de puntos que el propio participante, y terminó con el resultado (victoria, empate, derrota) correspondiente al número de puntos otorgado.

Nota: Para las competiciones por equipos, "puntos" significa "puntos de partido y puntos de juego".

#### **16.5Excepción de corte 1**

16.5.1 Cuando un modificador exige recortar el valor menos significativo (ver Artículos 14.1 a 14.4) de un participante con uno o más VUR, se recortará la contribución más baja proveniente de dichas rondas, siempre que dicha contribución no sea inferior al valor menos significativo.

*Esto significa:*

- *Para Buchholz, corte la contribución más baja proveniente de un VUR.*
- *Para Sonneborn-Berger, después de determinar:*
  - a. La contribución más baja proviene de un VUR*
  - b. el valor menos significativo (véase 14.1.1.d y 14.1.2)*

*corta el valor más alto de estos dos (nota: son el mismo elemento si el valor menos significativo proviene de un VUR).*

16.5.2 La regla 16.5.1 se aplica nuevamente a los elementos restantes cuando el modificador requiere más recortes (véanse los artículos 14.2 y 14.4).

16.6 Las bases del concurso podrán especificar de antemano disposiciones alternativas a los artículos 16.3, 16.4 o 16.5.

## Ejemplos de desempates para juegos no jugados:

### Desempate: ejemplo para Buchholz

El GM Laxman RR se retiró de la cuarta ronda del torneo por enfermedad. Por lo tanto, su oponente para la cuarta ronda es un oponente ficticio, con la misma puntuación que el propio Laxman. Dado que Laxman había anotado siete puntos al final del torneo, sus puntos se incluyen en el cálculo de Buchholz para el oponente de la cuarta ronda.

1.er Festival Internacional de Grandes Maestros de Ajedrez de la SOA 2024

| Título:   | Gerente General |                         |      | Laxman RR       |     |            |           |              |
|-----------|-----------------|-------------------------|------|-----------------|-----|------------|-----------|--------------|
| Carretera |                 | Nombre                  | IRtg | Reserva Federal | Pts | Res.       | Pero      | SB           |
| 1         |                 | Arpan Das               | 1947 | INDIANA         | 5   | 1          | 5         | 5            |
| 2         |                 | Priansh Das             | 1910 | INDIANA         | 5   | 1          | 5         | 5            |
| 3         | SOY             | Tahbaz Arash            | 2425 | IRI             | 6½  | 0          | 6½        | 0            |
| 4         |                 | Retirado                | 0    |                 | 0   | -          | 7         | 0            |
| 5         | WIM             | Galas Bernadette        | 2012 | FI              | 4½  | 1          | 4½        | 4.5          |
| 6         | APUNTAR         | Abhay Bandewar          | 2025 | INDIANA         | 6   | ½          | 6         | 3.0          |
| 7         | CENTÍMETRO      | Barath Kalyan M         | 2040 | INDIANA         | 5   | 1          | 5         | 5.0          |
| 8         | CENTÍMETRO      | Juan Veny Akkarakaran   | 2112 | INDIANA         | 6½  | ½          | 6½        | 3.25         |
| 9         |                 | Daaevik Wadhawan        | 1997 | INDIANA         | 5½  | 1          | 5½        | 5.5          |
| 10        | SOY             | Ritviz Parab            | 2391 | INDIANA         | 6   | 1          | 6         | 6.0          |
|           |                 |                         |      |                 |     | <b>7/9</b> | <b>57</b> | <b>37.25</b> |
|           |                 | <b>Buchholz</b>         |      |                 |     |            | <b>57</b> |              |
|           |                 | <b>Corte Buchholz 1</b> |      |                 |     |            | <b>50</b> |              |

### Desempate – Ejemplo para el corte 1 de Buchholz:

El mismo ejemplo se puede utilizar también para calcular el corte Buchholz 1.

- Una ronda no jugada voluntariamente ("VUR") es un bye solicitado o una derrota por incomparecencia (16.2.3 a 16.2.5).
- 16.5.1 Cuando un modificador exige recortar el valor menos significativo (ver Artículos 14.1 a 14.4) de un participante con uno o más VUR, se recortará la contribución más baja proveniente de dichas rondas, siempre que dicha contribución no sea inferior al valor menos significativo.

El valor menos significativo en el ejemplo anterior es 5. A pesar de deducir 5 para calcular el Corte Buchholz 1, debemos eliminar la contribución del VUR, como se indica en 16.5.1. Laxman tuvo una cuarta ronda no jugada voluntariamente, por lo que el valor Buchholz ajustado es 7. Por lo tanto, se debe restar 7 en lugar de 5 para calcular el Corte Buchholz 1.

Por lo tanto, el valor de Buchholz de Laxman es 57 y el corte 1 correspondiente es  $57 - 7 = 50$ .

### Desempate: ejemplo para Sonneborn Berger

Los datos de Sonneborn Berger para RR Laxman de arriba son:  $1 * 5 + 1 * 5 + 0 * 6,5 + 0 * 7 + 1 * 4,5 + 0,5 * 6 + 1 * 5 + 0,5 * 6,5 + 1 * 5,5 + 1 * 6 = 37,25$ .

### Ejemplo 2 para Buchholz Corte 1

| # 4 | NOMBRE   | ELO  | PUNTAJE | 1     | 2       | 3     | 4     | 5     |
|-----|----------|------|---------|-------|---------|-------|-------|-------|
| 4   | David    | 2050 | 3.5     | + B12 | =ADIÓS  | + W13 | =W3   | =B1   |
| 1   | Alyx     | 2200 | 3.5     | + W9  | =B13    | =W2   | + B15 | =W4   |
| 3   | Charline | 2100 | 3.5     | =W11  | + B6    | + W8  | =B4   | =W2   |
| 12  | Nick (W) | 1650 | 2.0     | - W4  | + ADIÓS | + F14 | - -   | - -   |
| 13  | Ópalo    | 1600 | 1.5     | + B5  | =W1     | - B4  | - B8  | - W14 |

El oponente n.º 12 tiene dos partidas sin jugar en la segunda y tercera ronda, respectivamente de tipo [16.2.1] y [16.2.2], que se toman al pie de la letra [16.3.1]. En las dos últimas rondas, se retiró (rondas no jugadas voluntariamente). Para el cálculo del Buchholz del oponente, cada una de estas rondas equivale a un empate [16.3.2], por lo que la contribución total del n.º 12 al Buchholz del oponente es  $0,0 + 1,0 + 1,0 + 0,5 + 0,5 = 3,0$ .

El jugador n.º 4 solicitó un bye de medio punto, que, sin embargo, viene seguido de rondas con disponibilidad para jugar y, por lo tanto, debe calcularse como una partida (empatada, al ser un HPB) contra un oponente ficticio de 3,5 puntos, es decir, tantos como el propio jugador [16.4]. No obstante, se trata de un bye a petición y, por lo tanto, debe ser la primera contribución que se descarte mediante los modificadores de corte [16.5].

Por tanto, el valor de Buchholz es  $BH-C1(\#4) = 3,5 + 3,5 + 3,0 + 1,5 = 11,5$ .

## **Capitanes y Jefes de Delegación (C10)**

### **CAPITANES Y JEFES DE DELEGACIÓN**

(Aprobado por el 1er Consejo de la FIDE de 2022 el 28/04/2022)

Aplicado desde el 01/07/2022

#### **1. El papel de la Federación Nacional**

Una Federación Nacional es responsable de:

- 1.1 Inscribir jugadores individuales en competiciones bajo la égida de EVE, apoyados por un Jefe de Delegación designado.
- 1.2 Inscribir equipos de jugadores en competiciones bajo la égida de GSC y EVE, apoyados por un capitán designado por equipo.

#### **2. El papel del jefe de delegación**

- 2.1 Para las pruebas por equipos, si no existe Jefe de Delegación designado por la Federación, o el reglamento específico del torneo no lo prevé, las funciones que se enumeran a continuación serán responsabilidad del Capitán.
- 2.2 El Jefe de Delegación es un embajador de la Federación Nacional. Se espera que mantenga un alto nivel de conducta, tanto a nivel personal como con sus jugadores.
- 2.3 El Jefe de Delegación es el único punto de contacto utilizado por los Organizadores una vez que la Federación Nacional haya presentado su inscripción de conformidad con el Artículo 1.
- 2.4 Cualquier información transmitida por los Organizadores al Jefe de Delegación se asumirá automáticamente como transmitida al Capitán y a todos sus jugadores.

#### **3. El rol del capitán (eventos por equipos)**

- 3.1 El Capitán es el único responsable de todas las funciones administrativas relacionadas con el torneo para los jugadores bajo su dirección. Algunos ejemplos incluyen, entre otros:
  - 3.1.1 Selección del orden fijo del tablero en eventos de equipo
  - 3.1.2 Selección de los jugadores que jugarán en cada ronda en los eventos por equipos
  - 3.1.3 Presentar apelaciones o protestas en nombre de sus jugadores, contra las decisiones del árbitro de acuerdo con otras regulaciones de la FIDE u otras regulaciones específicas del torneo.
  - 3.1.4 Actuar como representante del jugador en todos los asuntos relacionados con la apelación.
  - 3.1.5 Asistir a las Reuniones Técnicas en representación de sus jugadores
- 3.2 Las siguientes reglas se aplican al Capitán durante el juego:
  - 3.2.1 El Capitán firmará el protocolo indicando el resultado del partido al finalizar el mismo.
  - 3.2.2 El Capitán podrá salir o volver a entrar al recinto de juego únicamente con el permiso del árbitro.
  - 3.2.3 El Capitán no debe pararse detrás del equipo oponente durante el juego.
  - 3.2.4 Si el capitán del equipo desea hablar con uno de sus jugadores, deberá:  
Primero, acérquese al árbitro. El capitán del equipo hablará entonces con el jugador en presencia de un árbitro, en un idioma que el árbitro pueda entender.

Entender. Se seguirá el mismo procedimiento si un jugador necesita hablar con el capitán.

3.2.5 El Capitán no tiene derecho a aconsejar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas. No debe discutir ninguna posición en el tablero durante el juego.

3.3 Cualquier información transmitida por un árbitro al Capitán se asumirá automáticamente como transmitida a todos sus jugadores.

3.4 El Capitán tendrá otros derechos y responsabilidades que se le otorgarán de acuerdo con las regulaciones de un torneo específico.

#### **4. Requisitos para desempeñarse como Capitán o Jefe de Delegación**

4.1 El Capitán o Jefe de Delegación debe tener una identificación FIDE. Esta identificación no tiene por qué pertenecer a la Federación a la que sirve como Capitán o Jefe de Delegación.

4.2 El Capitán o Jefe de Delegación debe proporcionar su dirección de correo electrónico y número de teléfono, y asegurarse de responder a los mensajes. La dirección de correo electrónico no debe ser una dirección genérica de la Federación. En particular, para eventos en línea, es probable que los Organizadores se encarguen de la comunicación por Aplicaciones de mensajería instantánea, y sería beneficioso estar familiarizado con su funcionamiento.

4.3 No es requisito tener una licencia FIDE de ningún tipo (por ejemplo, jugador, árbitro o entrenador).

#### **5. Remoción o Reemplazo del Capitán o Jefe de Delegación**

5.1 El Capitán o Jefe de Delegación podrá ser removido o reemplazado de cualquiera de las siguientes maneras:

5.1.1 La Federación Nacional podrá sustituir al Capitán o Jefe de Delegación en caso de circunstancias imprevistas. Por ejemplo, problemas de salud o imposibilidad de viajar.

5.1.2 Los Organizadores podrán recomendar a la Comisión bajo cuya égida se está organizando una competición que debería destituir o sustituir al Capitán o Jefe de Delegación por falta de respuesta. La Comisión intentará contactar a la Federación Nacional y les dará un plazo de días para resolver el asunto. De no resolverse, los Organizadores podrán rechazar la inscripción o las inscripciones.

5.1.3 El Árbitro Principal podrá remover al Capitán o Jefe de Delegación en caso de que incumplan sistemáticamente sus obligaciones de conformidad con el artículo 2 o el artículo 3. La Federación Nacional tendrá derecho a nombrar un sustituto.

5.2 La Comisión bajo cuyos auspicios se organiza la competición tiene el derecho de rechazar una inscripción o inscripciones si el Capitán o Jefe de Delegación está cumpliendo una sanción por parte de la Comisión de Juego Limpio, la Comisión de Ética y Disciplina o la Comisión de Disciplina de Árbitros, o está bajo libertad condicional (véase el Artículo 15 del Código de Ética y Disciplina).

**REGLAS DE PROCEDIMIENTO DEL COMITÉ DE APELACIONES**

**(Aprobadas por el 1.er Consejo de la FIDE de 2022 el 28/04/2022)**

**Aplicadas desde el 01/01/2023**

**1. Alcance**

Estos procedimientos se aplicarán a las apelaciones en los concursos bajo la égida de la GSC y el EVE.  
Otros concursos podrán optar por aplicar procedimientos similares, ya sea parcial o totalmente.

**2. Composición**

- 2.1 El Comité de Apelaciones estará compuesto preferentemente por:
  - 2.1.1 Un jugador titulado (GM, WGM, IM, WIM)
  - 2.1.2 Un árbitro internacional autorizado
- 2.2 La Comisión bajo la égida del torneo nominará al Presidente de la FIDE para su nombramiento a:
  - 2.2.1 Un Presidente del Comité de Apelaciones
  - 2.2.2 Dos miembros del Comité de Apelaciones
- 2.3 Se podrán nombrar opcionalmente dos suplentes, quienes formarán parte del Comité de Apelaciones en caso de que la apelación involucre a un jugador de la misma Federación que uno de los miembros. Los suplentes serán nombrados por la Comisión bajo cuya égida se organiza la competición. Estos podrán ser nombrados con antelación o en la Reunión Técnica.
- 2.4 Los tres miembros y los dos reservas deberán representar a diferentes Federaciones.
- 2.5 Para los partidos del Gran Premio, el Torneo de Candidatos y el Campeonato Mundial, el Comité de Apelaciones no podrá ser jugador del torneo ni representar a la Federación de ninguno de los jugadores participantes. No se designarán reservas para estos torneos.
- 2.6 La presencia del Presidente en el lugar de celebración es obligatoria. Las reuniones del Comité de Apelaciones podrán celebrarse mediante videoconferencia.
- 2.7 Una persona que esté cumpliendo una prohibición impuesta por la Comisión de Juego Limpio, la Comisión de Ética y Disciplinaria o la Comisión de Disciplina de Árbitros, o que esté bajo libertad condicional (ver Artículo 15 del Código de Ética y Disciplinaria), no es elegible para ser miembro de un Comité de Apelaciones.

**3. Proceso de apelación**

- 3.1 El Comité de Apelaciones (CA) podrá recibir una apelación de cualquiera de los siguientes:
  - 3.1.1 En un torneo individual, un jugador. Si el jugador es menor de 18 años, entonces La apelación deberá ser presentada por el padre, tutor o Jefe de Delegación del jugador.
  - 3.1.2 En una prueba por equipos, el Capitán.
- 3.2 Si el apelante no puede escribir su apelación por razones médicas o debido a una discapacidad, la apelación podrá ser escrita por un asistente.
- 3.3 La apelación deberá ser presentada por una parte directamente afectada por la situación en la que ocurrió la disputa.



- 3.4 Las apelaciones deben presentarse al Presidente de la AC por escrito dentro de los siguientes plazos, ya sea después de la ronda o de la infracción en particular:
- 3.4.1 1 hora en un torneo de juego estándar
  - 3.4.2 15 minutos en un torneo de juego rápido o blitz
- 3.5 La apelación deberá redactarse en inglés.
- 3.6 La tasa de apelación también deberá abonarse dentro de los plazos especificados en el artículo 3.4, a menos que el reglamento de un torneo específico exima este requisito. Si se estima la apelación, se devolverá la tasa. El reglamento específico de cada torneo incluirá esta tasa. Si se rechaza la apelación, la AC podrá decidir reembolsarla.
- 3.7 Solo se podrá apelar ante el AC una vez que el apelante haya recibido una decisión del Árbitro Principal. Los temas de la apelación pueden incluir, entre otros:
- 3.7.1 El árbitro aplica incorrectamente las Leyes del Ajedrez de la FIDE
  - 3.7.2 El árbitro aplica incorrectamente el Reglamento del Torneo
  - 3.7.3 El comportamiento de un jugador
- 3.8 Ningún miembro de la AC podrá juzgar una disputa que involucre a un jugador de su Federación, y un miembro suplente actuará en su lugar. Si ambos jugadores involucrados en una disputa pertenecen a la misma federación que uno o dos miembros de la AC, los tres miembros actuarán como jueces.
- 3.9 Al recibir una apelación, el Presidente del CA está facultado para solicitar declaraciones escritas dentro de un plazo específico a otras personas, incluyendo, entre otras:
- 3.9.1 El oponente
  - 3.9.2 El árbitro principal
  - 3.9.3 El árbitro que tomó la decisión original
- 3.10 AC se esfuerza por:
- 3.10.1 Comunicar su decisión por escrito lo antes posible después de recibirla.  
La apelación.
  - 3.10.2 Encontrar soluciones que estén dentro del marco legal de la FIDE y el espíritu de  
El lema de la FIDE, *gente una suma*.
- 3.11 El veredicto escrito se comunicará de las siguientes formas:
- 3.11.1 Por correo electrónico al apelante y a cualquier parte involucrada en la disputa
  - 3.11.2 Públicamente, mediante su publicación en el sitio web del torneo.
- 3.12 AC proporcionará un informe escrito a GSC o EVE, dependiendo de la Comisión bajo la égida del torneo, dentro de los 7 días posteriores a la conclusión del torneo, que incluirá:
- 3.12.1 Los recursos que se presentaron
  - 3.12.2 Las decisiones adoptadas sobre dichos recursos

## CAPÍTULO 10: REGLAMENTO DE LA FIDE PARA ÁRBITROS (B06)

B. Comisiones Permanentes / 06. Reglamento para los Títulos de Árbitros / Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.1 – Reglamento de la FIDE para los Títulos de Árbitros /

### Reglamento de la FIDE para los títulos de árbitros (B.06.1)

#### 1. Disposiciones generales

1.1 Los títulos de los premios son:

1.1.1 Árbitro FIDE (FA): el nivel de entrada del título internacional para árbitros.

1.1.2 Árbitro Internacional (AI): el nivel avanzado del título internacional para árbitros.

1.2 El presente reglamento describe las calificaciones requeridas y el proceso mediante el cual se puede otorgar un título.

1.3 Los títulos tendrán validez vitalicia a partir de la fecha de su otorgamiento o registro.

1.4 La unidad de juzgamiento es la Comisión de Árbitros de la FIDE.

1.5 El Consejo podrá confirmar los títulos a que se refiere el apartado 1.1 tras consultar con el presidente de la Comisión de Árbitros.

1.6 La Comisión podrá recomendar un título por correspondencia o votación en línea.

#### 2. Normas del árbitro

2.1 Se puede obtener un certificado que evalúe el desempeño de un árbitro de la FIDE.

Evento calificado. Este documento se denomina «Norma de Árbitro». 2.1.1 Los certificados oficiales de las Normas de Árbitro que deben presentarse son:

- Formulario de Informe de Normas de Árbitro de la FIDE (FA1)
- Formulario de Informe de Normas de Árbitro Internacional (IA1)

2.2 Las solicitudes de títulos FA e IA deberán incluir 4 normas.

Los artículos 3 y 4 describen los requisitos que deben cumplir estas normas y criterios para los eventos correspondientes.

A partir del 1 de enero de 2024, las solicitudes de título IA deberán incluir 5 normas (1 de un seminario).

*El seminario de IA se imparte en línea durante dos días y dieciséis horas. Los temas del seminario incluyen:*

*a) Los cambios de las Leyes del Ajedrez (incluyendo Rápido, Blitz y Apéndices) en 2023 y en 2018, con casos de estudio analizados.*

*b) El papel y los deberes de los Árbitros y del Árbitro Principal en los torneos*

*c) El sistema de juegos y el reglamento de desempates con los cambios recientes.*

*d) El sistema suizo y las reglas de emparejamiento, con ejemplos prácticos*

*e) Las normas de Fair Play para los Árbitros con casos de estudio analizados*

*f) El Reglamento para los títulos de Árbitros.*

*g) El uso de los relojes electrónicos, de los tableros electrónicos y de la terminología básica del ajedrez.*

*h) El Rating FIDE y los títulos presenciales con los cambios recientes, con ejemplos prácticos.*

2.3 Los tipos de eventos aceptables para las normas son:

2.3.1 Eventos clasificados por la FIDE:

Eventos registrados bajo los siguientes "Sistemas" en la Clasificación FIDE

El servidor puede utilizarse para normas de árbitro:

- suizo
- Partido redondo
- Doble round robin
- Equipo (Liga)
- Knockear
- Otros – sujetos a revisión por la Comisión de Árbitros

*"Otros" son en general torneos del tipo Schiller, Scheveningen y Skalitzka.*

2.3.2 Eventos de ajedrez híbrido clasificados por la FIDE:

Sólo se podrán disputar eventos previamente aprobados por la Comisión de Clasificación de la FIDE y

La Comisión de Árbitros de la FIDE podrá impartir normas de arbitraje.

2.3.3 Seminarios según los puntos 3.7 y 4.7.

2.4 Se incluirán dos (2) sistemas diferentes de eventos como normas en las solicitudes para los títulos de FA e IA.

2.5 Se podrá aceptar una solicitud que contenga únicamente eventos del Sistema Suizo cuando al menos uno (1) de ellos sea un evento internacional de ajedrez clasificado por la FIDE con al menos 100 jugadores, al menos 30 % de jugadores clasificados por la FIDE y al menos 7 rondas.

2.5.1 Esta excepción también podrá ser válida para los festivales de ajedrez que agrupen varios torneos, siempre que respeten la cuota definida en el apartado 2.5.

2.6 Los eventos según 2.3.1 y 2.3.2 pueden ser de diferentes niveles:

2.6.1 Mundial o Continental

Eventos organizados por la FIDE o una de las cuatro Asociaciones Continentales de Ajedrez. 2.6.2 Internacional

a) Para que un evento internacional de ajedrez clasificado FIDE sea válido como norma para el título FA, debe tener participantes de al menos dos (2) Federaciones.

b) Para que un evento de ajedrez internacional clasificado FIDE sea válido como norma para el título IA, debe tener participantes de al menos tres (3) Federaciones.

*Una norma FA se considera internacional cuando tiene participantes de dos federaciones, mientras que un torneo debe tener participantes de tres federaciones para ser considerado internacional, para una norma IA.*

2.6.3 Nacional

Eventos de cualquier nivel en los que sólo participen participantes de la federación organizadora. 2.7 Existe un límite en el número de certificados de norma que se pueden emitir en un evento, en el caso de 2.6.2 y 2.6.3.

2.7.1 Para todos los eventos suizos: un (1) certificado por cada 25 jugadores, o parte de ellos.

2.7.2 Para todos los eventos de todos contra todos: un máximo de dos (2) certificados en total.

2.8 Todas las normas deberán ser firmadas por el Árbitro Principal y la federación responsable del evento.

2.8.1 Cuando el solicitante sea el Árbitro Principal del evento, entonces un supervisor, que puede ser el Organizador o un Oficial de la Federación con un título de IA, FA o IO, puede firmar el certificado después de verificar el desempeño del solicitante.

- 2.8.2 Si el Árbitro Principal no es un IA o FA, no podrá firmar ningún certificado para FA o IA y será el único árbitro en el evento al que se le permitirá obtener una norma como en 2.8.1.

## 2.9 Se respetarán los siguientes criterios:

- 2.9.1 Los árbitros que soliciten normas FA deberán estar debidamente registrados como Árbitros Nacionales por la Comisión de Árbitros de la FIDE.
- 2.9.2 Los árbitros que soliciten normas IA deberán estar debidamente registrados como Árbitros de la FIDE por la Comisión de Árbitros de la FIDE y estar activos según lo definido en el Reglamento para la Clasificación de Árbitros.
- 2.9.3 Los árbitros que soliciten normas de FA deben tener al menos 18 años. Los
- 2.9.4 árbitros que soliciten normas de IA deben poseer el título de FA.

## 3. Requisitos para el título de Árbitro FIDE Se requiere todo lo siguiente:

- 3.1 Conocimiento profundo de las Leyes del Ajedrez y las reglas del juego limpio, las Regulaciones de la FIDE para competiciones de ajedrez, los Sistemas de Emparejamiento Suizo, las Regulaciones de la FIDE sobre la consecución de normas de título y el Sistema de Calificación de la FIDE.
- 3.2 Objetividad absoluta, demostrada en todo momento durante su actividad como árbitro.
- 3.3 Conocimiento suficiente de al menos uno de los siguientes idiomas: árabe, inglés, francés, alemán, portugués, ruso y español; además, conocimiento de términos de ajedrez en inglés.
- 3.4 Habilidades mínimas a nivel de usuario para trabajar en computadora personal, conocimiento de programas de emparejamiento avalados por la FIDE, procesamiento de textos, hojas de cálculo y correo electrónico.
- 3.5 Habilidades para operar relojes electrónicos de diferentes tipos y para diferentes sistemas.
- 3.6 Las Federaciones Nacionales son responsables de evaluar la aptitud general de los candidatos basándose en los puntos 3.1 a 3.5 y cualquier otro hecho disponible según su leal saber y entender al momento de la presentación de la solicitud.
- 3.7 Asistencia a un (1) Seminario de Árbitros de la FIDE y aprobar satisfactoriamente (con al menos el 80%) un examen establecido por la Comisión de Árbitros.
- 3.8 La experiencia como Árbitro en tres (3) eventos, de conformidad con 2.3 – 2.8, válida para una norma se considera cuando se cumple lo siguiente:
- 3.8.1 Evento del Sistema Suizo, con un mínimo de 20 jugadores clasificados.
- 3.8.2 Evento Round Robin que satisfice las condiciones para que todos los jugadores sean clasificados al finalizar o tenga un mínimo de 10 jugadores clasificados.
- 3.8.3 Evento de doble round robin, con un mínimo de 6 jugadores clasificados.
- 3.9 Cada una de las siguientes opciones podrá utilizarse como máximo una (1) vez en una solicitud de FA:
- 3.9.1 Ser árbitro en por lo menos cinco (5) rondas de la máxima división del Campeonato Nacional de Selecciones; para lo cual se cumplirán los siguientes requisitos: a) un mínimo de cuatro tableros por equipo;
- b) un mínimo de 10 equipos (6 en caso de un Round Robin Doble);
- c) al menos el 60% de los jugadores tienen clasificación FIDE.

- 3.9.2 Ser árbitro en cualquier evento Rápido o Blitz clasificado FIDE, con un mínimo de 30 jugadores clasificados y nueve (9) rondas.
- 3.9.3 Ser árbitro en cualquier evento híbrido de ajedrez clasificado FIDE del nivel de una norma FA presencial, avalado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.
- 3.9.4 Ser árbitro de un partido en una Olimpiada.
- 3.9.5 Posee el título de Árbitro Internacional de cada una de las IBCA, ICCD e IPCA.
- 3.10 Las normas deberán incluir eventos según 3.8 y 3.9 con al menos siete (7) rondas.
  - 3.10.1 Sólo se podrá aceptar un (1) evento con cinco (5) o seis (6) rondas.
- 3.11 No existe restricción en el número de normas de eventos de nivel Nacional presentadas en una solicitud de FA.
- 3.12 Los aspirantes de federaciones que no puedan organizar eventos válidos para títulos o clasificaciones, podrán obtener el título al aprobar un examen establecido por la Comisión de Árbitros.

#### **4. Requisitos para el título de Árbitro Internacional**

Se requiere todo lo siguiente:

- 4.1 Conocimiento profundo de las Leyes del Ajedrez y las reglas del juego limpio, las Regulaciones de la FIDE para competiciones de ajedrez, los Sistemas de Emparejamiento Suizo, las Regulaciones de la FIDE sobre la consecución de normas de título y el Sistema de Calificación de la FIDE.
- 4.2 Objetividad absoluta demostrada en todo momento durante su actividad como árbitro.
- 4.3 Conocimiento obligatorio del idioma inglés, mínimo a nivel de conversación.
- 4.4 Habilidades mínimas a nivel de usuario para trabajar en computadora personal, conocimiento de programas de emparejamiento avalados por la FIDE, procesamiento de textos, hojas de cálculo y correo electrónico.
- 4.5 Habilidades para operar relojes electrónicos de diferentes tipos y para diferentes sistemas.
- 4.6 Las Federaciones Nacionales son responsables de evaluar la aptitud general de los candidatos basándose en los puntos 4.1 a 4.5 y cualquier otro hecho disponible según su leal saber y entender al momento de la presentación de la solicitud.
- 4.7 A partir del 1 de enero de 2024: Asistencia a un (1) Seminario de Certificación de Árbitros Internacionales con una evaluación de preparación positiva.
- 4.8 Experiencia como Árbitro en cuatro (4) eventos de acuerdo a 2.3 – 2.8. que cumplan cualquiera de los siguientes requisitos:
  - 4.8.1 La final del Campeonato Nacional Individual (adultos, abierto o femenino) (máximo dos (2) normas).
  - 4.8.2 Todos los eventos y partidos oficiales de la FIDE.
  - 4.8.3 Eventos internacionales en los que el campo de competencia es tal que un jugador puede teóricamente lograr una norma según se define en el Manual B01 de la FIDE.

4.8.4 Todos los Campeonatos Mundiales y Continentales oficiales de Velocidad y Blitz (máximo una (1) norma).

*Las normas de los torneos de clasificación de velocidad rápida y blitz no se considerarán para la solicitud del título de IA, incluso si el torneo cuenta con participantes de tres o más federaciones. Solo se podrá incluir una norma de todos los Campeonatos Mundiales y Continentales de Velocidad Rápida y Blitz en la solicitud del título de IA.*

4.9 Cada una de las siguientes opciones podrá utilizarse como máximo una (1) vez en una solicitud de IA:

4.9.1 Ser árbitro en un evento internacional de ajedrez clasificado FIDE con al menos 100 jugadores, de al menos tres (3) Federaciones, al menos 30% de jugadores clasificados FIDE y al menos siete (7) rondas.

4.9.2 Ser árbitro en por lo menos siete (7) rondas de la máxima división del Campeonato Nacional de Selecciones; para lo cual se cumplirán los siguientes requisitos:

a) un mínimo de cuatro tableros por equipo;

b) un mínimo de 10 equipos (6 en caso de un Round Robin Doble);

c) al menos el 60% de los jugadores tienen clasificación FIDE.

4.9.3 Ser árbitro en cualquier evento híbrido de ajedrez clasificado FIDE del nivel de una norma IA sobre el tablero, avalado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

4.9.4 Ser árbitro de un partido en una Olimpiada.

4.9.5 Posee el título de Árbitro Internacional de cada una de las IBCA, ICCD e IPCA.

4.10 Las normas incluirán eventos según 4.8 y 4.9 con al menos nueve (9) rondas.

4.10.1 Sólo se podrá aceptar un (1) evento con siete (7) u ocho (8) rondas.

4.11 El título de Árbitro Internacional sólo podrá otorgarse a solicitantes que ya hayan recibido el título de Árbitro FIDE.

4.12 Todas las normas para el título de IA deberán ser diferentes de las normas ya utilizadas para el título de FA y deberán haberse alcanzado después de que se haya otorgado el título de FA.

4.13 Las normas presentadas deberán ser firmadas por el Árbitro Principal.

4.13.1 Estos no pueden ser todos del mismo Árbitro Principal.

## 5. Procedimiento de solicitud

5.1 Las federaciones nacionales podrán registrar a sus árbitros de nivel(es) nacional(es) en la FIDE. después de la aprobación de la Comisión de Árbitros de la FIDE. 5.1.1 Los árbitros de nivel nacional deberán tener al menos 16 años de edad.

5.2 Las solicitudes para el título de Árbitro de la FIDE o Árbitro Internacional deberán ser presentadas a la Secretaría de la FIDE por la federación del solicitante.

5.2.1 Si la federación del solicitante se niega a presentar la solicitud, el solicitante puede llevar su caso a la Comisión de Árbitros, que lo investigará.

5.2.2 Si se comprueba que no hay motivos suficientes para la denegación, el solicitante podrá apelar a la FIDE y solicitar el título él mismo.

- 5.3 Las solicitudes deberán respetar las siguientes fechas de caducidad:
- 5.3.1 Una norma de torneo no podrá tener más de seis (6) años de antigüedad al día de su aplicación.
  - 5.3.2 Una norma de seminario no podrá tener más de cuatro (4) años de antigüedad al día de su aplicación.
  - 5.3.3 La solicitud deberá presentarse a más tardar un (1) año después de la fecha del último evento enumerado.
- 5.4 Para que una solicitud de FA sea válida se deberá respetar lo siguiente:
- 5.4.1 El formulario de solicitud para el título de Árbitro FIDE (FA2) deberá presentarse con los datos pertinentes y la firma del Oficial de la Federación.
  - 5.4.2 Los solicitantes del título de Árbitro de la FIDE deberán tener al menos 19 años de edad.
  - 5.4.3 La solicitud deberá presentarse con el número exacto de normas FA requeridas según lo descrito en el Artículo 3:
    - Una (1) norma de un Seminario de FA
    - Tres (3) certificados de normas FA de torneos
- 5.5 Para que una solicitud de IA sea válida se deberá respetar lo siguiente:
- 5.5.1 El formulario de solicitud para el título de Árbitro Internacional (IA2) deberá presentarse con los datos pertinentes y la firma del Oficial de la Federación.
  - 5.5.2 Los solicitantes del título de Árbitro Internacional deberán tener al menos 21 años viejo.
  - 5.5.3 La solicitud deberá presentarse con el número exacto de normas IA requeridas según lo descrito en el Artículo 4:
    - Cuatro (4) certificados de normas IA de torneos
- 5.6 Los derechos de título se aplicarán de acuerdo con las normas financieras de la FIDE.
- 5.6.1 La Federación Nacional es responsable del pago de la cuota.
  - 5.6.2 En los casos descritos en el apartado 5.2.2, el solicitante será responsable del pago de la tarifa.
- 5.7 Hay un plazo de 45 días para que las solicitudes sean consideradas adecuadamente.
- 5.8 Todas las solicitudes, junto con todos los detalles, se publicarán en el sitio web de la FIDE con al menos 60 días de antelación a su finalización. Esto permitirá la presentación de objeciones.

## **6. Regulaciones financieras y regulatorias**

- 6.1 Todos los árbitros de cualquier evento clasificado por la FIDE deberán cumplir con el reglamento financiero de la FIDE. Esto incluye el pago de una cuota de inscripción a la FIDE (anteriormente denominada "*Tarifa de licencia*").
- 6.2 Si no se cumple el artículo 6.1, el evento no podrá ser calificado y no se aceptarán las normas del Árbitro.
- 6.3 Los árbitros deberán cumplir con las regulaciones regulatorias de la FIDE, esto incluye el cumplimiento de las regulaciones GDPR.

**B. Comisiones Permanentes / 06. Reglamento para los Títulos de Árbitros / Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.2 – Reglamento de la FIDE para la Formación de Árbitros de Ajedrez/**

**Reglamento de la FIDE para la Formación de Árbitros de Ajedrez (B.06.2)**

## **1. General**

Este reglamento comprende todos los aspectos de la formación de árbitros, certificación de profesores, y organización de seminarios bajo los auspicios de la FIDE.

Independientemente de los requisitos de este documento, se espera que todos los árbitros mantengan sus conocimientos actualizados.

### **1.1 Equipo de Educación de la Comisión de Árbitros de la FIDE**

El Equipo de Educación de la Comisión de Árbitros de la FIDE es un grupo de miembros de la Comisión encargados del sector educativo. Su objetivo es cubrir estas regulaciones para la Comisión de Árbitros.

El Presidente de la Comisión nombra a un líder y a los miembros del equipo según corresponda.

### **1.2 Idiomas de trabajo**

El idioma principal en la formación de árbitros será el inglés, siempre que sea posible. Sin embargo,

La siguiente lista de idiomas se puede utilizar durante los seminarios y cursos de actualización de árbitros de la FIDE, para conferencias y evaluaciones: árabe, inglés, francés, alemán, portugués, ruso y español.

#### **1.2.1 Entrenamiento restringido de IA**

Para cualquier curso o seminario restringido a IA, el único idioma permitido es el inglés.

Sin embargo, las sesiones podrán ser traducidas a uno de los idiomas mencionados anteriormente.

## **2. Acreditación de Profesores de la FIDE**

### **2.1 Definiciones**

#### **2.1.1 Acreditación**

Una acreditación es el derecho otorgado por la Comisión de Árbitros de la FIDE para cubrir competencias específicas.

funciones. Una acreditación se diferencia de un título en que se concede por un período limitado y definido de antemano.

#### **2.1.2 Profesor de la FIDE**

Un Conferenciante FIDE es un Árbitro Internacional, clasificado como Categoría A o B, que está acreditado por la Comisión de Árbitros de la FIDE para dar conferencias en seminarios oficiales de formación de árbitros.

La acreditación de Conferencista de la FIDE se otorgará después de la aprobación de los candidatos por parte de la Comisión de Árbitros ante el Consejo de la FIDE.

La acreditación de Profesor de la FIDE tiene una validez de cuatro (4) años. Posteriormente, podrán otorgarse períodos adicionales de acreditación, que no son automáticos.

### **2.2 Lista de Profesores**

La Comisión de Árbitros de la FIDE mantendrá una lista de profesores acreditados. Esta lista se revisará periódicamente para reflejar las necesidades de formación de la comunidad arbitral. Esta revisión podrá implicar la incorporación de nuevos profesores del Programa de Formación de Profesores de la FIDE (PFP, véase el Artículo 3), así como la baja de profesores.



Quienes impartan capacitación en nombre de la Comisión de Árbitros estarán sujetos a los procedimientos disciplinarios habituales para árbitros y se espera que desempeñen sus funciones con el mismo alto nivel de exigencia. Quien no mantenga el nivel esperado será eliminado de la lista.

#### 2.2.1 Requisitos para la acreditación

Los requisitos mínimos para obtener una acreditación de Conferencista FIDE son: ser Árbitro Internacional activo Categoría A o B, aceptación al Programa de Formación de Profesores, haber demostrado habilidades de enseñanza ante un panel de expertos de la Comisión de Árbitros y tener experiencia como profesor asistente en al menos 3 Seminarios de Árbitros, con un Informe de Participación Activa (APR) de FL satisfactorio de cada uno. No todos los APR FL presentados deberán estar firmados por el mismo profesor. Todas las APR de FL deben haberse obtenido después de la clasificación como Árbitro Internacional Categoría A o B.

#### 2.2.2 Inactividad

Los profesores que no hayan impartido ningún Seminario aprobado por la FIDE durante cuatro (4) años consecutivos se denominarán "inactivos".

Se espera que los profesores tengan una actividad mínima como árbitros en eventos con clasificación FIDE. Esta debe ser al menos una al año.

Los profesores que estén marcados como árbitros inactivos también lo estarán como profesores. Los profesores inactivos serán excluidos de la lista de profesores por decisión de la Comisión de Árbitros.

#### 2.2.3 Renovación

Quienes hayan finalizado su período de acreditación podrán ser reelegidos. La Comisión de Árbitros de la FIDE confirmará la renovación.

Los profesores acreditados que alcancen los últimos 6 meses de su acreditación y cuya acreditación no pueda renovarse por cualquier motivo (inactividad u otro) serán informados por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Deberán confirmar su deseo de mantener su acreditación y definir un plan de acción junto con la comisión para reconsiderar la renovación. De lo contrario, la acreditación se suspenderá al término de los 4 años de inactividad.

### 3. Programa de Formación de Profesores de la FIDE

El Programa de Formación de Profesores de la FIDE (LTP) es el sistema diseñado por la FIDE Comisión de Árbitros para apoyar la certificación de futuros conferenciantes FIDE y la mejora continua de los conferenciantes acreditados.

#### 3.1 Certificación Inicial de Profesores de la FIDE

Los candidatos seleccionados para el LTP pueden preparar su certificación para convertirse en Profesores FIDE. Solo quienes sean aceptados en este programa obtendrán las acreditaciones necesarias en los Seminarios de la FA.

La certificación de Profesores FIDE tiene dos componentes: experiencia práctica y certificación pedagógica.

##### 3.1.1 Experiencia práctica

Cada candidato a Profesor de la FIDE deberá asistir al menos a tres seminarios como profesor asistente y estar presente durante toda la duración de dichos seminarios. La experiencia práctica deberá abarcar todos los aspectos de las actividades del Profesor:

- El candidato deberá trabajar activamente en la presentación de seminarios bajo la supervisión de un profesor y deberá dictar conferencias durante un mínimo de 3 horas en cada seminario al que asista como profesor asistente.
- El candidato deberá elaborar materiales para las conferencias. Estos materiales deberán presentarse a la Comisión de Árbitros para su evaluación antes del seminario.
- El candidato deberá elaborar para cada seminario una selección de posibles preguntas de examen con un esquema de calificación detallado. Este material se entregará a la Comisión de Árbitros para su evaluación antes del seminario.

Al finalizar el seminario, el profesor evaluará al candidato utilizando el formulario de Informe de Participación Activa de FL y enviará el formulario junto con su informe del Seminario a la Comisión de Árbitros de la FIDE.

### 3.1.2 Certificación Pedagógica

Para complementar la experiencia práctica en los seminarios, los candidatos a profesor deberán demostrar sus habilidades pedagógicas ante la Comisión de Árbitros. Esto podrá hacerse compartiendo una conferencia preparada para uno de los seminarios o de otra manera aprobada por la Comisión de Árbitros.

## 3.2 Mejora Continua del Profesorado

Como parte de su actividad, los profesores acreditados también participarán en el Programa de Formación de Profesores.

### 3.2.1 Seminarios web de LTP

El Equipo de Educación de la Comisión de Árbitros organizará periódicamente seminarios web en los que:

Los profesores pueden compartir buenas prácticas

La Comisión podrá promover métodos de enseñanza y materiales disponibles y compartir políticas y procesos.

### 3.2.2 Programa de Mentoría LTP

Podrán participar profesores experimentados y miembros del equipo educativo como mentores para apoyar el progreso de los profesores candidatos.

Esta tutoría individual se centrará en áreas como la preparación de temas y las habilidades de presentación.

## 3.3 Reclutamiento

### 3.3.1 Principios

El número de profesores activos deberá ser acorde con las necesidades reales de todos los niveles de formación de árbitros.

La Comisión de Árbitros identificará a los candidatos antes de que se les permita oficiar en seminarios como conferenciantes en formación, a través del LTP.

Los árbitros seleccionados deberán demostrar la experiencia adecuada antes de ser incluidos en la lista de profesores. Los candidatos que no demuestren el nivel de experiencia adecuado tras un período de formación considerable no podrán ser incluidos en la lista y serán dados de baja del LTP.

### 3.3.2 Llamada de interés

Cuando sea necesario, la Comisión de Árbitros procederá a realizar un llamado de interés para identificar potenciales candidatos para incorporarse al Programa de Formación de Profesores.

Los candidatos deberán enviar su currículum y motivaciones a través de su Oficina Nacional

Federación y, eventualmente, ser entrevistados antes de que la comisión tome su decisión. Quienes hayan obtenido las normas de Profesor bajo el sistema anterior tienen hasta el 30 de junio de 2021 para solicitar el LTP y presentar cualquier FL1 (reemplazado por APR en la normativa actual) que hayan obtenido. Los informes recibidos después de esta fecha no serán considerados. Los informes deben presentarse a la Comisión de Árbitros a través de la Federación Nacional.

### 3.3.3 Solicitud

Cuando un candidato del LTP cumple todos los requisitos para ser agregado a la lista de Conferencistas, la Federación Nacional del solicitante tiene derecho a solicitar formalmente la adición a la lista.

## 4. Formación de los árbitros

La formación de árbitros se divide en tres categorías:

Formación inicial;

cursos de actualización; y

Preparación para eventos mundiales.

Además, la Comisión de Árbitros de la FIDE ayudará, cuando se lo soliciten, a las federaciones con sus programas de formación de Árbitros Nacionales.

### 4.1 Formación inicial

La formación inicial permite al árbitro adquirir una norma que se utilizará para la solicitud de un título. La formación inicial es obligatoria, como parte del proceso de validación del título.

Hay dos (2) niveles de formación inicial para árbitros:

Seminario de Árbitros FIDE (FA)

Seminario de Certificación de Árbitro Internacional (AI)

#### 4.1.1 Seminario de Árbitros de la FIDE

El Seminario de Árbitros de la FIDE es una sesión de formación para Árbitros de nivel Nacional (AN), previamente registrados como tales por su Federación Nacional.

El objetivo de este primer nivel es estudiar temas técnicos y habilidades de comportamiento que son la base para los árbitros a nivel internacional.

La sesión concluye con un examen administrado centralmente con retroalimentación del profesor.

Los participantes que aprueben el examen recibirán una Norma de Árbitro de la FIDE del seminario. Se recomienda encarecidamente, aunque no es obligatorio, asistir al Seminario de Árbitros de la FIDE antes de solicitar normas en torneos.

##### 4.1.1.1 Contenido del seminario de FA

En los Seminarios de FA se estudian los siguientes

temas: a) Leyes del Ajedrez

b) Uso de relojes electrónicos

c) Sistema de juegos, desempates

d) Sistema suizo y reglas de emparejamiento

e) Directrices anti-trampas para árbitros

f) Reglamento para los títulos de los árbitros

g) Reglas de competición de la FIDE y estándares de equipamiento de ajedrez

h) Clasificación y títulos presenciales

Cuando el seminario se realice en un idioma distinto del inglés, se incluirá en las conferencias vocabulario básico de ajedrez en inglés.

Las conferencias también se centrarán en el comportamiento del árbitro en situaciones de eventos de ajedrez, incluyendo habilidades organizativas, relación con los participantes y el público, manejo de conflictos, etc.

#### 4.1.1.2 Duración del seminario de FA

La duración del seminario de la FA puede variar, dependiendo de la solidez del programa de estudios a nivel nacional del árbitro en la federación anfitriona:

- a) Cuando el plan de estudios de NA ya incluya el estudio exhaustivo de todos los temas, la duración mínima será de dieciséis (16) horas en al menos dos (2) días, comparable a un curso de actualización que incluye un examen.
- b) Cuando el currículo de NA no enseñaba previamente todos los temas enumerados en el apartado 4.1.1.1 a). f), la duración mínima será la del apartado a) con 3 horas adicionales por cada tema “nuevo”, en al menos tres (3) días en total.
- c) Para los seminarios realizados en un idioma distinto al inglés se deberá incluir una hora adicional para la introducción de términos de ajedrez en inglés.

#### 4.1.1.3 Examen FA

Al finalizar el Seminario, los participantes podrán participar en un examen escrito, el Examen FA.

El objetivo del examen es validar que el participante conoce las distintas regulaciones de la FIDE, puede aplicarlas y tomar decisiones adecuadas en situaciones normales de eventos de ajedrez.

La duración del examen FA será de 4 horas.

El examen FA y el sistema de calificación serán preparados por el profesor, siguiendo las instrucciones publicadas por la Comisión de Árbitros de la FIDE. El Equipo de Educación de la Comisión de Árbitros de la FIDE los revisará antes del seminario para garantizar la homogeneidad de las pruebas en todas las sedes.

El examen FA será calificado por un profesor de la FIDE designado por el Equipo de Educación de la Comisión de Árbitros de la FIDE.

Los participantes que alcancen el 80% o más recibirán una (1) norma para el título de Árbitro FIDE. Solo una (1) de estas normas se utilizará para otorgar el título de Árbitro FIDE.

*La fuerza aproximada de un seminario de FA, recomendada por la Comisión de Árbitros, es de 20.*

#### 4.1.2 Seminario Internacional de Certificación de Árbitros

El Seminario de Certificación Internacional de Árbitros es una sesión de capacitación para árbitros activos de la FIDE.

El objetivo de este segundo nivel de formación para árbitros es garantizar que los candidatos que soliciten el título de árbitro internacional estén preparados en cuanto a habilidades técnicas y experiencia práctica. Es recomendable, aunque no obligatorio, que los participantes ya cuenten con al menos dos (2) Normas Internacionales de Árbitro válidas.

Las conferencias y evaluaciones de un Seminario Internacional de Árbitros deberán cumplir con el Artículo 1.2.1.

La sesión será impartida por dos (2) conferenciantes FIDE, siendo uno de ellos el conferenciante principal.

La sesión concluye con una evaluación de preparación. Los participantes que se declaren listos en la evaluación recibirán una Norma Internacional de Árbitro del seminario.

##### 4.1.2.1 Contenido del seminario de certificación IA

Los siguientes temas se cubren en los seminarios de certificación de IA: a)

Revisión de toda la normativa necesaria de Árbitros, Reglas, Clasificación, Emparejamientos, Juego Limpio y Comisiones Técnicas b) Capacidad para utilizar eficientemente los relojes de ajedrez

c) Capacidad de utilizar eficientemente una versión aprobada del software de emparejamiento

d) Capacidad para organizar un evento de ajedrez

e) Capacidad de comunicarse en inglés en un evento de ajedrez.

##### 4.1.2.2 Duración del seminario de IA

El Seminario de Certificación de IA tendrá una duración mínima de dieciséis (16) horas, distribuidas en al menos dos (2) días. La evaluación formará parte del seminario, pero no constituirá un examen formal.

##### 4.1.2.3 Evaluación de preparación para árbitros internacionales

Durante el Seminario de Certificación IA, los candidatos son evaluados en sus capacidades para ser Árbitros Internacionales, utilizando una cuadrícula de evaluación proporcionada por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

La evaluación consta de varias partes:

- a) Breve evaluación escrita sobre normativa (temas de actualización)
- b) Evaluación de inglés
- do) Habilidades técnicas (relojes, software de emparejamiento) Revisión de la
- d) experiencia en eventos de ajedrez del candidato

Como conclusión de la evaluación, se le entregará al candidato retroalimentación escrita sobre sus fortalezas y áreas de mejora para consolidar las bases de su futura carrera de IA.

#### 4.2 Cursos de actualización

La mayoría de las regulaciones de la FIDE cambian cada 4 años. El objetivo del curso de actualización es mantener a los árbitros al día con las últimas versiones de las regulaciones de la FIDE y las prácticas de torneo.

El Curso de Actualización es una sesión de formación para árbitros de la FIDE o árbitros internacionales, tanto activos como inactivos, y sirve para confirmar o recuperar su estatus como árbitros. Es obligatorio asistir a un curso de actualización al menos una vez cada cuatro (4) años.

Para facilitar el acceso a una población más amplia de árbitros, dichos cursos se organizarán principalmente en línea o durante eventos oficiales de la FIDE que reúnan a un gran número de árbitros.

Estos cursos de actualización son impartidos directamente por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

La no asistencia a un curso de actualización en un período de cuatro (4) años dará lugar al cambio de la bandera de actividad del árbitro a “inactivo”.

##### 4.2.1 Contenido del curso de actualización

Los siguientes temas se cubren en los cursos de actualización:

- a) Última reglamentación del Árbitro, Reglas, Clasificación, Emparejamientos, Fair Play y Comisiones Técnicas.
- b) Preguntas y respuestas de los participantes
- c) Opcional: familiarización con el equipamiento de ajedrez más moderno (incluidos relojes de ajedrez, tableros electrónicos y dispositivos antitrampas).

##### 4.2.2 Duración del curso de actualización

La duración del Curso de Actualización será de un mínimo de doce (12) horas.

##### 4.2.3 Seminario de Actualización de Evaluación Diagnóstica

El Curso de Actualización finaliza con una evaluación escrita.

El objetivo de esta evaluación es brindar a los candidatos retroalimentación sobre sus fortalezas y debilidades actuales. Salvo en caso de resultados particularmente bajos que requieran un plan de acción personalizado con el árbitro, solo se registra la asistencia para validar su estatus activo.

#### 4.3 Preparación para eventos mundiales

El entrenamiento de preparación para eventos mundiales es una sesión dedicada a los árbitros de la FIDE y a los árbitros internacionales seleccionados para officiar en un próximo evento mundial.

El objetivo de la formación es elevar el nivel de los árbitros en eventos de nivel mundial y garantizar una preparación homogénea para grandes equipos de árbitros. También contribuye al desarrollo de equipos.

El profesor de la FIDE encargado de la formación será seleccionado por la Comisión de Árbitros de la FIDE.

El entrenamiento de preparación para eventos mundiales se preparará en conjunto con la Comisión de Árbitros, el Árbitro Principal del evento y el Conferencista de la FIDE asignado al entrenamiento, en consulta con el comité organizador del evento.

#### 4.3.1 Programa de formación

El plan de entrenamiento cubrirá aspectos importantes de los eventos de la FIDE, como habilidades técnicas y experiencias prácticas para el éxito en una competición mundial de alto nivel:

- a) Trabajo en equipo
- b) Interacción con jugadores, capitanes, oficiales y espectadores Rol
- do) de cada árbitro en el equipo
- d) Reglamento del evento Leyes y
- mi) Reglamentos FIDE necesarios
- F) Ejercicios prácticos (puesta a punto de relojes, escritura de jugadas, comprobación de reclamaciones de empate, etc.)

#### 4.3.2 Estructura de formación

Lo ideal es dividir la formación en 3 fases:

- a) Sesión inicial: lo antes posible tras la selección de los árbitros, una sesión para iniciar los procesos de formación y desarrollo de equipos, así como para identificar áreas de trabajo personalizadas. Esta sesión puede consistir en sesiones en línea y entrevistas personales.
- b) Trabajo preparatorio: bajo la supervisión del docente, trabajo individual o en equipo para reforzar los temas identificados.
- do) Sesión final presencial: en el lugar del evento, con un mínimo de cuatro (4) horas, antes del inicio del evento, para practicar los procedimientos del evento y tener una revisión final de los temas técnicos.  
Dependiendo de las limitaciones, es posible que no se puedan completar todos los pasos en un evento determinado. Sin embargo, se organizará al menos la sesión final presencial para los árbitros seleccionados.

#### 4.4 Programa Nacional de Formación de Árbitros

El desarrollo del Programa Nacional de Formación de Árbitros es responsabilidad de la Federación Nacional. Dichos programas deberán estar diseñados para satisfacer las necesidades de la Federación Nacional y ajustarse al presente Reglamento Internacional.

Cuando una Federación Nacional necesita ayuda, puede consultar al Equipo de Educación de la Comisión de Árbitros para obtener asesoramiento y apoyo.

## 5. Seminarios

Los seminarios que no se organicen de acuerdo con este Reglamento no serán reconocidos.

Por la FIDE. Los resultados de los exámenes de seminarios no reconocidos serán ignorados por la Comisión de Árbitros de la FIDE y los participantes no podrán utilizar dichos seminarios para la solicitud de títulos. 5.1

Formatos y capacidad

### 5.1.1 Formato estándar

Un seminario se denomina Estándar cuando todos los participantes se reúnen en una sola aula y las conferencias se imparten en presencia del profesor.

Se recomienda el formato estándar cuando es más fácil para los participantes asistir a un lugar o cuando se ofrece durante eventos grandes.

### 5.1.2 Formato en línea (basado en Internet)

Un seminario se denomina en línea (o basado en Internet) cuando la conferencia es impartida de forma remota por el profesor y los participantes asisten a un aula virtual utilizando una computadora a través de la red.

El formato en línea se recomienda para cursos de actualización o seminarios dirigidos a una población distribuida en una gran área geográfica.

### 5.1.3 Formato Mixto

Un seminario se denomina mixto cuando una parte de la clase se imparte por internet y otra en un aula con todos los participantes. En estos seminarios, la sesión de examen o evaluación se realizará en presencia del profesor y los candidatos se reunirán en un lugar central.

El formato mixto se recomienda cuando la duración de la conferencia es superior a 2 días completos y resulta económica y prácticamente más fácil para los participantes asistir que un seminario estándar.

### 5.1.4 Capacidad de seminarios

Los seminarios de formación inicial tendrán una asistencia máxima de veinte (20) participantes y los cursos de actualización de un máximo de veinticinco (25) participantes.

La Comisión de Árbitros de la FIDE podrá aprobar seminarios de mayor capacidad en circunstancias excepcionales, debidamente comunicadas por el comité organizador antes del inicio del seminario.

## 5.2 Organización

Los seminarios para árbitros serán organizados por uno de los siguientes: a)

La Comisión de Árbitros de la FIDE;

b) Organizaciones afiliadas a la FIDE del Directorio de la FIDE;

c) Federaciones Nacionales de Ajedrez, ya sea directamente o por delegación a una de sus organizaciones de ajedrez afiliadas,

tras la aprobación de la Comisión de Árbitros de la FIDE.



### 5.2.1 Comité Organizador

Se deberá contar con un Comité Organizador del Seminario, integrado por tres (3) miembros de la siguiente manera:

- a) Un miembro designado por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Un
- b) miembro designado por la Federación anfitriona.
- do) Un miembro designado por la Comisión de Árbitros de la Federación anfitriona.

Al menos uno de los miembros designados según b) y c) deberá tener un título IA, FA o IO.

#### 5.2.1.1 Observador

El miembro del Comité Organizador, propuesto por la Comisión de Árbitros de la FIDE, actuará como Observador. El Observador garantizará la correcta aplicación del presente Reglamento durante el Seminario. Tras la finalización del Seminario, el Observador presentará un informe completo a la Comisión de Árbitros de la FIDE dentro de los siete días siguientes a su finalización.

#### 5.2.1.2 Profesor y asistente de la FIDE

El Conferencista propuesto para el Seminario deberá ser aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE y un máximo de dos (2) Asistentes podrán participar en el seminario.

Un asistente local debe estar en una o más de las siguientes categorías:

- a) Un árbitro de la Federación anfitriona para ayudar con la comunicación y/o la organización técnica de un seminario en línea

- b) Un árbitro de la Federación anfitriona que participe en la formación de árbitros locales.

Se podrá designar un asistente adicional si cumple alguna de las siguientes condiciones:

- a) Son un IA del Programa de Formación de Profesores de la FIDE
- b) Son profesores actuales que desean mantener o mejorar sus habilidades docentes.

Podrán, en el caso de seminarios exclusivamente en línea, compartir las funciones de Organizador Técnico con el profesor.

#### 5.2.1.3 Organizador técnico

En el caso de un Seminario Online o Mixto se necesita el rol de un Organizador Técnico.

El Organizador Técnico será la persona con las siguientes responsabilidades:

- a) Enviar invitaciones desde el sistema de conferencias por Internet.
- b) Verificar la asistencia de los participantes del seminario. Abordar todos
- do) los problemas del sistema de conferencias por Internet.
- d) Monitorear las preguntas de los participantes y transmitir las al profesor y

Asistentes

- mi) Informar a los árbitros sobre la asistencia, cuestiones técnicas y no técnicas.

## Comisión.

El Organizador Técnico es responsable de la gestión de un sistema de conferencias por Internet (audio y vídeo con pantalla compartida).

### 5.2.2 Procedimiento de solicitud

Para organizar un Seminario, una Federación anfitriona o una Organización Afiliada a la FIDE del Directorio de la FIDE deberá enviar una solicitud a la Comisión de Árbitros de la FIDE, al menos un (1) mes antes del inicio propuesto del Seminario.

Cuando la organización se delegue a una organización afiliada a una Federación Nacional de Ajedrez, esto se deberá especificar en el formulario de solicitud.

La solicitud deberá incluir detalles de:

- a) El organizador, las fechas, el lugar adecuado, el tipo de seminario y el programa completo. cronograma.
- b) Una estimación del número de participantes.
- do) Los temas que se tratarán durante el curso (con la duración de las clases
- d) magistrales). Los miembros del Comité Organizador del Seminario.
- mi) El conferenciante propuesto para el seminario (que deberá ser aprobado por la FIDE) Comisión de Árbitros) y el/los Asistente(s).
- f) El Organizador Técnico propuesto (que deberá ser aprobado por la Comisión de Árbitros de la FIDE) – en el caso de Seminarios Online o Mixtos.
- g) Otros asuntos relacionados con el Seminario, tales como el idioma de las conferencias, los honorarios de los participantes, las condiciones de alojamiento, información de contacto, etc.

### 5.2.3 Tarifas

Cuando un seminario o examen esté sujeto al pago de tasas, se cobrará el precio correspondiente a cada participante.

A excepción de los seminarios que son administrados directamente por la Comisión de Árbitros de la FIDE, las tarifas deberán ser pagadas a la FIDE por la Federación anfitriona o la Organización Afiliada a la FIDE.

#### 5.2.3.1 Importes al 1 de enero de 2021

Las tarifas se ajustarán a lo establecido en el Reglamento Financiero de la FIDE.

A partir del 1 de enero de 2021, los honorarios determinados por la Comisión de Árbitros son:

- a) Tarifa del examen FA: Al anfitrión se le facturarán 20€ por participante en la FA examen.
- b) Tarifa de certificación IA: Al anfitrión se le facturarán 30€ por participante en la IA seminario de certificación.
- c) Costo del Curso de Actualización: A cada participante se le cobrará 40€ directamente por FIDE por el seminario.

#### 5.2.3.2 Exenciones

Las tarifas serán las mismas en todo el mundo, sin excepción alguna. Sin embargo, se podrán diseñar programas de desarrollo específicos en colaboración con la Comisión de Planificación y Desarrollo (PDC) del FIDE para financiar la participación de las poblaciones identificadas.

#### 5.2.4 Revisión y publicación

La Comisión de Árbitros revisará las solicitudes lo antes posible después de su recepción.

Cuando se necesiten aclaraciones o se planteen objeciones, el comité organizador facilitará información complementaria a solicitud de la Comisión.

Si la solicitud cumple con la normativa, la Comisión confirmará su validez y publicará el seminario en el calendario oficial. De lo contrario, la Comisión podrá denegar la validación.

#### 5.2.5 Material de formación

A todos los participantes del Seminario se les deberá proporcionar el material del curso, incluyendo detalle de todos los temas a tratar.

#### 5.2.6 Manejo de informes y resultados

a) Dentro de una semana después de finalizado el Seminario, el Profesor deberá entregar los resultados del examen y presentar un informe completo a la Comisión de Árbitros de la FIDE, según las instrucciones del Equipo de Formación. Cuando corresponda, el informe también incluirá elementos de la evaluación de un profesor asistente del Programa de Formación de Profesores de la FIDE.

b) Dentro de una semana después de finalizado el Seminario, el Observador deberá proporcionar un informe completo Informe a la Comisión de Árbitros de la FIDE.

do) Al finalizar el Seminario, todos los participantes recibirán certificados de Asistencia proporcionada por los Organizadores.

Tras recibir los informes de los apartados a) y b), la Comisión de Árbitros de la FIDE revisará el informe del conferenciante y anunciará los resultados. Se facturarán a la Federación Nacional o a la Organización Afiliada a la FIDE los honorarios del seminario o examen, cuando corresponda, de conformidad con el reglamento financiero de la FIDE.

Los resultados de todos los seminarios se comunicarán a la FIDE para su aprobación final (Consejo de la FIDE, Congreso, Asamblea General).

## **Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros (B.06.3)**

### **1. General**

El presente reglamento comprende todos los aspectos relativos a la clasificación de Árbitros de ajedrez de nivel internacional (Árbitro Internacional (IA) y Árbitro FIDE (FA)).

#### **1.1 Estatuto de los árbitros**

Los árbitros de ajedrez (IA y FA) pueden tener dos (2) estados distintos:

Activo (a)

Inactivo (i).

El estado se utiliza para determinar si a un árbitro se le permite officiar o no en un evento clasificado por la FIDE.

#### **1.2 Categorías de árbitros**

Las categorías de árbitros se utilizan para clasificar a los árbitros (IA y FA) en función de su experiencia pasada y determinar si se permite designar a un árbitro en eventos mundiales y continentales.

1.2.1 Las IA se clasifican en las siguientes categorías:

- Categoría A
- Categoría B
- Categoría C
- Categoría D

1.2.2 Los AF se clasifican como Categoría D

#### **1.3 Categorías de torneos**

En este reglamento, los eventos de ajedrez se dividen en diferentes categorías indicando los requisitos para el nombramiento de los árbitros.

##### **1.3.1 Torneos de categoría A**

Los torneos de categoría A contienen únicamente los principales eventos mundiales enumerados a continuación.

#### 1.3.1.1 Grandes acontecimientos mundiales

Los siguientes eventos del calendario oficial de la FIDE se consideran “eventos mundiales importantes” para la clasificación de los árbitros:

- a) Olimpiada Mundial de Ajedrez Abierta y Femenina
- b) Campeonato Mundial Individual de Ajedrez Ciclo Abierto y Femenino:
  - Partido por el Campeonato Mundial de la FIDE
  - Candidatos de la FIDE
  - Copa del Mundo de la FIDE
  - Gran Premio de la FIDE
  - Gran Suizo de la FIDE
- do) Campeonato Mundial de Rápidos y Blitz Abierto y Femenino
- d) Campeonato Mundial por Equipos Abierto y Femenino
- mi) Campeonato Mundial Juvenil Abierto y Femenino

#### 1.3.2 Torneos de categoría B

Los torneos de categoría B incluyen otros eventos mundiales, eventos continentales importantes y torneos específicos de alto nivel que se enumeran a continuación.

##### 1.3.2.1 Otros eventos mundiales

Los siguientes eventos del calendario oficial de la FIDE se consideran “otros eventos mundiales” para la clasificación de los árbitros:

- a) Campeonato Mundial Senior Abierto y Femenino
- b) Campeonato Mundial Senior por Equipos Abierto y Femenino
- c) Olimpiada Mundial Juvenil Sub-16
- d) Campeonato Mundial Juvenil y Cadetes Abierto y Femenino
- e) Campeonato Mundial Escolar y Universitario Abierto y Femenino
- f) Campeonato Mundial Amateur
- g) Campeonato Mundial Juvenil, Juvenil y Cadete de Velocidad Rápida y Blitz, Abierto y Femenino
- h) Campeonato Mundial para Jugadores con Discapacidad
- i) Campeonato Mundial Juvenil para Jugadores con Discapacidad
- j) Otras nuevas competiciones creadas por la FIDE

##### 1.3.2.2 Grandes eventos continentales

Los siguientes eventos del calendario oficial de la FIDE se consideran “eventos continentales importantes” para la clasificación de los árbitros:

- a) Campeonato Continental Individual Abierto y Femenino
- b) Campeonato Continental por Equipos Abierto y Femenino
- c) Campeonato Continental Junior Abierto y Femenino
- d) Copa Continental de Clubes Abierta y Femenina
- e) Campeonato Continental de Rápidos y Blitz Abierto y Femenino

*En general, los torneos de categoría A tienen los principales eventos mundiales y los torneos de categoría B tienen eventos mundiales menores, eventos continentales importantes y algunos eventos de primer nivel.*

### 1.3.2.3 Eventos de alto nivel

Los siguientes tipos de eventos se consideran “eventos de alto nivel” para la clasificación de los árbitros:

- a) Torneos Abiertos de Todos contra Todos con al menos diez (10) participantes (6 en un Torneo Doble de Todos contra Todos), con una calificación promedio superior a 2600
- b) Torneos Round Robin Femenino con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin Doble), con una calificación promedio superior a 2400

Estos eventos pueden clasificarse según las clasificaciones FIDE estándar, rápidas o blitz.

### 1.3.3 Torneos de categoría C

Los torneos de categoría C contienen otros eventos continentales y fuertes competiciones internacionales.

torneos que se enumeran a continuación.

#### 1.3.3.1 Otros eventos continentales

Los siguientes eventos del calendario oficial de la FIDE se consideran “otros”

“Eventos continentales” para la clasificación de los árbitros:

- a) Campeonato Continental Senior Abierto y Femenino
- b) Campeonato Continental Senior por Equipos Abierto y Femenino
- c) Campeonato Continental Juvenil y Cadetes Abierto y Femenino
- d) Campeonato Continental Escolar y Universitario Abierto y Femenino
- e) Campeonato Continental Amateur
- f) Campeonato Continental Juvenil, Juvenil y Cadetes de Rápido y Blitz Abierto y Femenino

gramo) Otras nuevas competiciones creadas por Organizaciones Continentales de Ajedrez

#### 1.3.3.2 Eventos internacionales fuertes

Los siguientes tipos de eventos se consideran “eventos internacionales fuertes” para la clasificación de los árbitros:

- a) Torneos Abiertos de Todos contra Todos con al menos diez (10) participantes (6 en un Torneo Doble de Todos contra Todos), con una calificación promedio superior a 2500
- b) Torneos Round Robin Femenino con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin Doble), con una calificación promedio superior a 2300
- c) Eventos de ajedrez de al menos 9 rondas con más de 150 participantes, equipo o individual, incluyendo un mínimo de 75% de jugadores clasificados y 20 jugadores titulados (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) de al menos tres (3) federaciones
  - Como un torneo único, o
  - Como un festival de ajedrez (un evento de ajedrez que incluye múltiples torneos simultáneos)

Estos eventos se calificarán según la clasificación estándar de la FIDE.

#### 1.3.4 Torneos de categoría D

Los torneos de categoría D tendrán los mismos requisitos mínimos que un torneo normal para el Título IA.

## 2. IA y FA activos e inactivos

2.1 Un árbitro asistente o asistente de árbitro se considera "Inactivo" si, en un período de cuatro (4) años, no ha asistido satisfactoriamente a un Curso de Actualización organizado por la Comisión de Árbitros de la FIDE. Al llegar a su fecha de finalización de actividad, su estado cambia a "Inactivo".

2.1.1 Un árbitro inactivo no podrá officiar como Árbitro Principal en ningún torneo clasificado por la FIDE, excepto en aquellos donde no existan posibilidades de normas para los jugadores.

2.1.2 Un árbitro inactivo no podrá ser seleccionado para officiar en ningún evento oficial de la FIDE o Continental.

2.2 La fecha de "fin de actividad" se calcula y actualiza sumando cuatro (4) años a:

2.2.1 La fecha de concesión del título de FA, en el caso de un FA recién titulado.

2.2.2 El último día del último Curso de Actualización o Seminario de Certificación de IA, al que haya asistido exitosamente el árbitro.

2.3 La obtención de un nuevo título o categoría no afecta la fecha de finalización de la actividad.

2.4 Los IA y FA inactivos se marcan como tales en su perfil en el servidor de clasificación de la FIDE.

2.5 Un IA o FA inactivo puede ser considerado activo nuevamente, sólo después de asistir exitosamente a un Seminario de Actualización y luego de la validación de la Comisión de Árbitros.

2.6 Transición 2021: para una implementación fluida de la nueva normativa. La fecha inicial de finalización de la actividad se calculará de la siguiente manera, a medida que la nueva normativa entre en vigor:

2.6.1 Árbitros activos con último torneo en 2016 o antes del 31/12/2020,  
estado establecido como inactivo.

2.6.2 Árbitros activos con último torneo en 2017: IA 31/12/2021 – FA 31/12/2022

2.6.3 Árbitros activos con último torneo en 2018: 31/12/2022

2.6.4 Árbitros activos con último torneo en 2019: 31/12/2023

2.6.5 Árbitros activos con último torneo en 2020: 31/12/2024

### **3. Categoría A**

La categoría A es el nivel más alto de clasificación de árbitros internacionales.

Para ser clasificados en la Categoría A, los árbitros deberán cumplir todos los criterios siguientes:

- 3.1 Posean el título de Árbitro Internacional durante al menos cinco (5) años
- 3.2 Su condición de árbitro es "activo"
- 3.3 Han demostrado un excelente conocimiento de las Leyes del Ajedrez y de los Reglamentos de Torneos y no se les ha impuesto ningún castigo durante sus actividades como Árbitros.
- 3.4 Hayan estado clasificados en la Categoría B por al menos dos (2) años
- 3.5 Han actuado como Árbitro Principal o Árbitro Principal Adjunto de Categoría B en los últimos cinco (5) años con una evaluación positiva:
  - a) en al menos dos (2) Torneos de Categoría A según lo enumerado en 1.3.1, o
  - b) en al menos un (1) Torneo de Categoría A según lo enumerado en 1.3.1 y tres (3) Torneos de Categoría B según lo enumerado en 1.3.2.

### **4. Categoría B**

La categoría B es el segundo nivel más alto de clasificación de árbitros internacionales.

Para ser clasificados en la Categoría B, los árbitros deberán cumplir todos los criterios siguientes:

- 4.1 Posean el título de Árbitro Internacional durante al menos tres (3) años
- 4.2 Su condición de árbitro es "activo"
- 4.3 Han demostrado un excelente conocimiento de las Leyes del Ajedrez y de los Reglamentos de Torneos y no se les ha impuesto ningún castigo durante sus actividades como Árbitros.
- 4.4 Hayan estado clasificados en la Categoría C por al menos dos (2) años
- 4.5 Han actuado como Árbitro Principal o Árbitro Principal Adjunto de Categoría C en los últimos cinco (5) años con una evaluación positiva:
  - a) en al menos dos (2) Torneos de Categoría B según lo enumerado en 1.3.2, o
  - b) en al menos un (1) Torneo de Categoría B según lo enumerado en 1.3.2 y tres (3) Torneos de Categoría C según lo enumerado en 1.3.3.



## 5. Categoría C

La categoría C es el tercer nivel más alto de clasificación de árbitros internacionales.

Para ser clasificados en la Categoría C, los árbitros deberán cumplir todos los criterios siguientes:

5.1 Posean el título de Árbitro Internacional durante al menos un (1) año

5.2 Su condición de árbitro es "activo"

5.3 Han demostrado un excelente conocimiento de las Leyes del Ajedrez y de los Reglamentos de Torneos y no se les ha impuesto ningún castigo durante sus actividades como Árbitros.

5.4 Han actuado como Árbitro Principal o Árbitro Principal Adjunto de Categoría IA D en los últimos cinco (5) años con una evaluación positiva:

a) en al menos dos (2) Torneos de Categoría C según lo enumerado en 1.3.3, o

b) en al menos un (1) Torneo de Categoría C según lo enumerado en 1.3.3 y tres (3) Torneos de Categoría D según lo enumerado en 1.3.4.

## 6. Categoría D

La categoría D se asigna por defecto a cualquier FA o IA.

## 7. Procedimiento de solicitud para la clasificación de IA y FA

7.1 La Comisión de Árbitros tendrá la responsabilidad de la clasificación de los IA y FA en las Categorías antes mencionadas.

7.2 Las solicitudes deberán ser presentadas a la Comisión de Árbitros por la federación del solicitante lo antes posible después del último evento considerado, utilizando el Formulario de Actualización de Clasificación de Árbitros (IA3).

7.2.1 La solicitud deberá presentarse con el número mínimo exacto de torneos requeridos según lo descrito en los Artículos 3.5, 4.5 y 5.4.

7.3 Todos los torneos enumerados para la mejora de categoría serán diferentes de los torneos ya utilizados para una mejora de categoría o solicitud de título anterior y comenzarán después de la última mejora de categoría o concesión de título.

7.4 La Federación Nacional es responsable del pago de la cuota de inscripción.

7.4.1 Si la federación del solicitante se niega a presentar la solicitud, el solicitante puede presentar su caso a la Comisión de Árbitros, que lo investigará.

7.4.2 Si se comprueba que no hay motivo suficiente para la denegación, la

El solicitante puede apelar a la FIDE y solicitar (y pagar) la categoría él mismo.

## 8. Designación de los IA y los FA según sus categorías

La designación de árbitros en los eventos mundiales y continentales deberá respetar la coherencia entre las categorías de árbitros y el alto nivel de estos torneos.

8.1 Sólo los IA pertenecientes a la Categoría A o B serán designados como Árbitros Principales en eventos Mundiales.

8.2 No se nombrarán árbitros de nivel nacional en eventos mundiales sin la aprobación previa de la Comisión de Árbitros de la FIDE. El nombramiento oficial de árbitros nacionales solo podrá realizarse en circunstancias excepcionales; sin embargo, el Árbitro Principal podrá aceptar a algunos de ellos en la sala de juego como observadores con fines educativos.

8.3 La siguiente tabla indica las reglas de nombramiento de IAs y FAs, dependiendo de sus Categorías y del evento.

| Rol/Evento                | Cat. A TRN        | Cat. B TRN   | Cat. C TRN           | TRN de categoría D   |
|---------------------------|-------------------|--------------|----------------------|----------------------|
| Árbitro principal         | A, B              | A, B         | A, B, C              | Todas las IA<br>y FA |
| Árbitro jefe adjunto      |                   | A, B, C      | Todas las IA<br>y FA |                      |
| Árbitro del sector        |                   |              |                      |                      |
| Oficial de emparejamiento |                   |              |                      |                      |
| Oficial de Juego Limpio   |                   |              |                      |                      |
| Árbitro                   | A, B, C           | Todas las IA |                      |                      |
| Árbitro del partido*      | Todos los IA y FA | y FA         |                      |                      |

\* en el caso de eventos por equipos, los árbitros encargados de la supervisión de un solo partido

*Leyenda:*

*A, B, C, D: Categorías mínimas requeridas de IAs y FAs en el torneo*

*Cat. A TRN: Torneos definidos en el Art. 1.3.1*

*Cat. B TRN: Torneos definidos en el Art. 1.3.2*

*Cat. C TRN: Torneos definidos en el Art. 1.3.3*

*TRN de categoría D: Torneos definidos en el Art. 1.3.4*

**B. Comisiones Permanentes / 06. Reglamento para los Títulos de Árbitros / Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.4 – Reglamento de la FIDE para el Nombramiento de Árbitros en Eventos Mundiales, vigente a partir del 20 de julio de 2023 /**

**Reglamento de la FIDE para el nombramiento de árbitros en eventos mundiales, vigente a partir del 20 de julio de 2023 (B.06.4)**

## **1. General**

Este reglamento rige el nombramiento de Árbitros en los Torneos FIDE organizados bajo la égida de las comisiones GSC, EVE y DIS.

El principio es gestionar el nombramiento de árbitros de forma estructurada:

- involucrando a las diferentes partes interesadas;
- respetando los requisitos en número y calidad para cada rol;
- considerando todo el calendario de torneos;
- equilibrar el número de citas individuales en un período de tiempo.

La capa fundamental del proceso es el Calendario de la FIDE y el número de puestos a designar en:

- Funciones de alto nivel: Árbitro principal, Árbitro principal adjunto, Árbitro sectorial, Oficial de emparejamiento
- Roles de piso: Árbitro, Árbitro de partido

Se crean paneles de árbitros para cubrir todos los puestos necesarios. Un panel es una lista de árbitros elegibles para ser nominados para un nivel específico de función, con una validez de dos años.

## **2. Alcance**

### **2.1 Eventos**

De acuerdo con las Categorías de Torneos definidas en el Manual B.06.3 Artículo 1.3 de la FIDE, el alcance es:

- Todos los torneos de Categoría A (Art. 1.3.1)
- Todos los torneos de Categoría B de nivel Mundial (Art. 1.3.2.1)

### **2.2 Ciclos de citas**

Las reglas de nombramiento y las cuotas se calculan en base a un ciclo de 2 años, para cubrir todo el alcance de los torneos bianuales.

El ARB podrá realizar una revisión intermedia de los Paneles antes del 1 de octubre del primer año de un ciclo en curso. Como resultado de la revisión, se podrá publicar una composición actualizada de los Paneles, que tendrá validez para el segundo año del ciclo.

## 2.3 Posiciones

Todas las posiciones de los árbitros están dentro del ámbito de aplicación del presente reglamento.

## 3. Paneles para la selección de árbitros

3.1 La ARB designará cuatro Paneles de Árbitros, de conformidad con sus Reglas de Procedimiento de Designación de Árbitros:

1. Panel verde
2. Panel azul
3. Panel rojo
4. Panel amarillo

3.2 Los Paneles serán seleccionados y publicados antes del 1<sup>er</sup> de octubre del año anterior a una Olimpiada.

3.3 Los Paneles serán seleccionados por un período de 2 años calendario.

3.4 Los árbitros que sean eliminados de un Panel durante un ciclo podrán ser reemplazados por el ARB por el resto de ese ciclo.

3.5 Los árbitros sancionados en el momento de la selección por el Subcomité Disciplinario de la ARB o por la EDC no son elegibles para la selección.

3.6 Al menos el 25% de cada uno de los Paneles Verde, Azul y Rojo deben ser mujeres.

3.7 Al menos el 25% de cada uno de los Paneles Verde, Azul y Rojo deben ser hombres.

3.8 Cada Panel debe ser geográficamente diverso y tener representación de cada Continente.

## 4. Los paneles

### 4.1 Panel verde

4.1.1 Los árbitros seleccionados para el Panel Verde son elegibles para ser designados como:

1. Árbitro principal de los torneos de categoría A
2. Cualquier función para la que puedan ser designados los miembros del Panel Azul, el Panel Rojo o el Panel Amarillo

4.1.2 El Panel Verde estará compuesto por 25 árbitros, todos ellos deberán ser de Categoría A.

4.1.3 El Panel Verde se utilizará para designar:

1. Los árbitros principales de todos los torneos de categoría A

2. El número equivalente de puestos como Árbitros Principales en los torneos de Categoría B

## **4.2 Panel azul**

4.2.1 Los árbitros seleccionados para el Panel Azul son elegibles para ser designados como:

1. Árbitro jefe adjunto de los torneos de categoría A
2. Árbitro principal de los torneos de categoría B
3. Cualquier función para la que puedan ser designados los miembros del Panel Rojo o del Panel Amarillo

4.2.2 El Panel Azul estará compuesto por 45 árbitros, todos ellos deben ser de Categoría A o B.

4.2.3 El Panel Azul se utilizará para designar:

1. Los Árbitros Principales de todos los torneos de Categoría B no asignados al Panel Verde
2. Los árbitros jefes adjuntos
  - a. en todos los torneos de categoría A
  - b. del doble del número equivalente de posiciones de a) en torneos de Categoría B

## **4.3 Panel rojo**

4.3.1 Los árbitros seleccionados para el Panel Rojo son elegibles para ser designados como:

1. Árbitro de Sector u Oficial de Emparejamiento de torneos de Categoría A
2. Árbitro Jefe Adjunto de los torneos de categoría B.
3. Cualquier función para la cual puedan ser designados los miembros del Panel Amarillo.

4.3.2 El Panel Rojo estará compuesto por 60 árbitros, todos ellos deben ser de Categoría A o B.

4.3.3 El Panel Rojo se utilizará para designar:

1. Los Árbitros Jefes Adjuntos de todos los torneos de Categoría B no asignados al Panel Azul
2. Los árbitros del sector y el oficial de emparejamiento
  - a. en todos los torneos de categoría A
  - b. del doble del número equivalente de posiciones de a) en torneos de Categoría B

## **4.4 Panel amarillo**

4.4.1 Los árbitros seleccionados para el Panel Amarillo son elegibles para ser designados para cualquier función restante, siempre que su título y categoría de árbitro cumplan con el Artículo 8.3 del Reglamento de Árbitros de la FIDE.

- 4.4.2 No hay un tamaño predefinido para el Panel Amarillo ya que contiene todos  
Las restantes solicitudes se mantendrán conforme a las Reglas de Procedimiento de  
Nombramiento de Árbitros.

## **5. Limitaciones en los nombramientos**

- 5.1 Los árbitros podrán ser nombrados Árbitro Principal o Árbitro Principal Adjunto para un máximo de dos (2) eventos oficiales de la FIDE al año. En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá decidir nombrar un árbitro para un máximo de tres (3) eventos oficiales de la FIDE al año.
- 5.2 Se pueden designar árbitros para un máximo de tres (3) eventos oficiales de la FIDE al año. En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá decidir designar un árbitro para un máximo de cuatro (4) eventos oficiales de la FIDE al año. A estos efectos, se entiende por «evento oficial de la FIDE» una inscripción individual en el calendario de la FIDE. Por ejemplo, el Campeonato Mundial de Rápidos y Blitz es un solo torneo.
- 5.2.1 Todas las partes responsables de concertar citas se pondrán en contacto con ARB para garantizar que no se sobrepasen estos máximos.
- 5.2.2 Todas las partes responsables de hacer nombramientos evaluarán el número de nominaciones en eventos continentales para un candidato potencial para asegurar una rotación adecuada a nivel internacional.

## **6. Retirada de un panel**

- 6.1 Los árbitros serán eliminados de un Panel si se cumple alguna de las siguientes condiciones:
- 6.1.1 Son sancionados por el Subcomité Disciplinario de la ARB
- 6.1.2 Están sancionados por ETH
- 6.1.3 Aceptan nombramientos para torneos que violarían los límites  
citado en el Artículo 5. Dichos árbitros no serán elegibles para ser designados para un Panel el año siguiente.
- 6.2 Los árbitros que estén bajo investigación ya sea por el Subcomité Disciplinario de Árbitros o por la EDC estarán temporalmente inelegibles para nombramientos hasta que se resuelva el asunto.

## **7. Designación de árbitros para los torneos bajo la égida de DIS y EVE**

- 7.1 DIS y EVE serán responsables de nombrar al Árbitro Principal y a los Árbitros Principales Adjuntos de los torneos bajo su jurisdicción, designando únicamente a árbitros de un panel apropiado. Estas nominaciones deben ser aprobadas por el Presidente de la FIDE.
- 7.1.1 En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá decidir designar un árbitro de cualquier Panel.

7.2 Se espera que DIS y EVE consulten a ARB y al organizador del torneo local, si lo hay, antes de realizar la nominación.

7.3 El organizador local del torneo será responsable de nominar a los Árbitros de Emparejamiento y de Sector, quienes deberán provenir de un Panel adecuado. Al menos el 50% de los Árbitros de Partido o de Sector deben provenir de un Panel adecuado. El resto de las nominaciones podrán ser árbitros no pertenecientes al Panel, pero solo si pertenecen a la Federación anfitriona o a una Federación con la que esta comparta frontera terrestre. El organizador local del torneo deberá consultar con el ARB antes de realizar la nominación. Estas nominaciones deberán ser aprobadas por el Presidente de la FIDE.

7.4 Al menos el 25% del número total de árbitros designados para un torneo deben ser mujeres.

7.5 Al menos el 25% del número total de árbitros designados para un torneo deben ser hombres.

## **8. Designación de árbitros para torneos bajo la égida de GSC**

8.1 El GSC será responsable de nominar a los árbitros para los torneos bajo su patrocinio, nominando únicamente a árbitros de un panel apropiado. Estas nominaciones deben ser aprobadas por el Presidente de la FIDE.

8.1.1 En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá decidir:  
designar un árbitro de cualquier Panel.

8.2 Se espera que GSC consulte a ARB y al organizador del torneo local, si lo hay, antes de realizar la nominación.

8.3 En el caso específico de la Olimpiada, la Federación anfitriona podrá nominar hasta el 25% del número total de Árbitros de Match. Estos no tienen que formar parte de un Panel, pero sí deben cumplir con el Reglamento publicado para la Olimpiada de Ajedrez de la FIDE, y solo si pertenecen a la Federación anfitriona o a una Federación con la que esta comparte frontera terrestre. Estas nominaciones deben ser aprobadas tanto por el GSC como por el Presidente de la FIDE. Los demás árbitros nominados deben ser aprobados tanto por el GSC como por el Presidente de la FIDE, respetando los siguientes criterios:

8.3.1 Ninguna Federación podrá tener más de un Árbitro de Match masculino y una Árbitra de Match femenina. En circunstancias excepcionales, el Presidente de la FIDE podrá decidir nombrar más árbitros de la misma Federación.

8.3.2 Al menos el 25% del número total de árbitros designados deberán ser mujeres.

8.3.3 Al menos el 25% del número total de árbitros designados deberán ser hombres.

8.4 Al menos el 25% del número total de árbitros designados para un año calendario de torneos bajo la égida de GSC deben ser mujeres.

8.5 Al menos el 25% del número total de árbitros designados para un año calendario de torneos bajo la égida de GSC deben ser hombres.

**B. Comisiones Permanentes / 06. Reglamento para los Títulos de Árbitros / Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.5 – Reglamento Disciplinario de los Árbitros de la FIDE /**

### **Reglamento Disciplinario de Árbitros de la FIDE (B.06.5)**

#### **Artículo 1: Composición del Subcomité Disciplinario de la ARB:**

- 1.1 El órgano encargado de los asuntos disciplinarios dentro de la Comisión de Árbitros de la FIDE (ARB) se denomina *Subcomité Disciplinario de Árbitros de la FIDE (DSC)*.
- 1.2 Está integrado por cinco miembros:
  - Un presidente
  - Dos miembros
  - Dos sustitutos
- 1.3 El Presidente del DSC y los demás miembros del DSC son nominados por el Consejo de la FIDE, a propuesta del Presidente del ARB, tras consultar con los demás Consejeros. Su mandato coincide con el del ARB.
- 1.4 Todos los miembros del DSC serán Árbitros Internacionales de Categoría A, B o C y representarán a diferentes federaciones. Al menos tres de ellos deberán tener formación jurídica. No formarán parte de la Comisión de Árbitros de la FIDE (Presidente, Secretario, Consejero o Miembro).

#### **Artículo 2: Jurisdicción del Subcomité Disciplinario de la ARB y Admisibilidad de Quejas**

- 2.1 El DSC ejercerá jurisdicción sobre todos los árbitros con licencia de la FIDE, como miembros de la familia FIDE, según se define a continuación. El término «árbitros» también abarca a los conferenciantes acreditados para los seminarios de la FIDE de conformidad con este reglamento.
- 2.2 El DSC sólo considerará las quejas e informes recibidos que cumplan con los requisitos de admisibilidad de quejas e informes establecidos en estas reglas.
- 2.3 La DSC no tiene poder para investigar violaciones de estas reglas por iniciativa propia, sino que puede decidir un caso sólo después de recibirlo de la ARB.
- 2.4 Todas las quejas relativas a la conducta de los árbitros se remitirán a la ARB, que decidirá provisionalmente si la queja es admisible o no. La admisibilidad se decidirá por la mayoría de los miembros con derecho a voto de la ARB. En caso de que la queja sea declarada inadmisibile, el demandante...



Se le informará debidamente y el asunto se considerará cerrado. Si la queja se declara admisible, se remitirá a la DSC para su investigación y decisión; o directamente a la Comisión de Ética y Disciplina (EDC) si la presunta infracción es grave y, a juicio de la ARB, puede conllevar una sanción de inhabilitación superior a 18 meses en caso de una primera infracción, o a 24 meses en caso de reincidencia, o en otros casos en que la ARB considere inadecuado que el asunto sea tratado primero por la DSC.

2.5 En el caso de remisiones directas a EDC, ARB actuará como denunciante nominal.

Ante la EDC, representando los intereses generales de la FIDE. En tales casos, la ARB remitirá primero la queja a la DSC para su investigación y enviará el informe de la DSC junto con la recomendación de la ARB a la EDC.

2.6 Las quejas podrán presentarse ante uno o más de los siguientes:

a. Presidente de la FIDE

b. Consejo de la FIDE

Junta Directiva de la FIDE

d. Comisiones de la FIDE

Federación Nacional eA

f. Un organizador o un árbitro del torneo clasificado por la FIDE en el que tuvo lugar la presunta mala conducta.

Un jugador o grupo de jugadores directamente afectados por la conducta del árbitro denunciado. Si uno de los jugadores es menor de edad, la denuncia debe ser presentada por su padre o tutor en nombre de dicho jugador.

2.7 Estas reglas se aplicarán con respecto a toda conducta prohibida en estas reglas si es realizada por un árbitro y dicha conducta tiene o tuvo lugar en una ocasión en una de las siguientes esferas:

a. El ámbito internacional, es decir, los torneos y eventos con clasificación FIDE, así como otros torneos y eventos con participación multinacional, o en los que se puedan obtener normas para títulos FIDE, o que sirvan como evento clasificatorio para un torneo o evento importante de la FIDE, incluida la Copa del Mundo, o la conducta relevante afecte de alguna manera los intereses de otras federaciones nacionales o de la comunidad internacional de ajedrez en su conjunto.

b. El ámbito nacional, es decir, los torneos, eventos y reuniones con clasificación FIDE organizados, auspiciados o bajo los auspicios de una federación nacional que no pertenezcan al ámbito internacional, pero solo si el caso en el que se basa la presunta infracción tiene implicaciones internacionales o afecta a varias federaciones nacionales miembros de la FIDE y no ha sido juzgado a nivel nacional por el propio órgano disciplinario de árbitros de la federación nacional o si la decisión del órgano de árbitros nacional se considera inapropiada.

2.8 La presunta mala conducta debe haberse cometido durante el curso de un período de no más de cinco (5) años inmediatamente anteriores a la fecha en que se realizó la

La FIDE recibe una queja o informe, o un órgano competente de la FIDE inicia su investigación en casos de fraude, corrupción y trampa, y no más de tres (3) años antes de dicha fecha en todos los demás casos. Sin embargo, la ARB no recibirá ni actuará sobre una queja si el reclamante conocía, o debería haber conocido razonablemente, los hechos relevantes durante más de nueve (9) meses antes de presentar la queja.

### **Artículo 3: Delitos**

#### **3.1 Infracciones administrativas**

- a. Informes falsos: Cualquier árbitro que a sabiendas haga un informe falso o proporcione información engañosa a la FIDE o a cualquiera de sus órganos.

#### **3.2 Delitos que causan daño a la reputación**

- a. Indignos de confianza: Los árbitros que por su comportamiento ya no inspiran la confianza necesaria o se han vuelto, de otras maneras, indignos de confianza.
- b. Falta de imparcialidad y responsabilidad: Árbitros que no desempeñan sus funciones de manera imparcial y responsable.
- c. Acusaciones falsas o injustificadas: Los árbitros no deben hacer acusaciones injustificadas de ninguna naturaleza hacia jugadores, árbitros, oficiales, organizadores o patrocinadores.
- d. Discriminación y racismo: Un árbitro que discrimina a un país, grupo o persona por motivos de religión, política, etnia, orientación sexual o género o cualquier individuo que muestre públicamente un comportamiento discriminatorio o racista.
- e. Regalos: Los árbitros que acepten, soliciten o reciban cualquier regalo o beneficio injustificado (más allá de las costumbres locales comunes prevalecientes) (o la expectativa legítima de un beneficio, independientemente de si dicho beneficio se da o se recibe de hecho) en circunstancias que la persona podría haber esperado razonablemente que podrían desacreditarlos a ellos o al deporte del ajedrez; o inducir, instruir, facilitar o alentar a una persona sujeta a este Código a cometer tal violación.

#### **3.3 Delitos que implican deshonestidad**

- a. Corrupción: Árbitros que acepten u otorguen una ventaja injustificada; o influyan indebidamente en el resultado de un torneo clasificado por la FIDE con el objetivo de obtener una ventaja para sí mismos a través de cualquier medio (incluyendo violencia, amenazas, coerción, ofertas de cualquier tipo de beneficio o ventaja, ya sea financiera o de otro tipo, u otro incentivo).
- b. Acusación imprudente o manifiestamente infundada de trampa en ajedrez: Cualquier árbitro que haga acusaciones públicas o privadas de trampa contra un jugador o un oficial sin que existan motivos aceptables para una sospecha razonable de trampa.
- c. Falta de cooperación: La falta de cooperación de un árbitro, sin justificación convincente, con cualquier investigación llevada a cabo en relación con un posible incumplimiento de las reglas de la FIDE o con otros árbitros y oficiales antitrampas.

- d. Falta de cooperación con la EDC, la ARB, la Comisión de Juego Limpio (FPL), la Comisión de Calificación (QC) o las instituciones de estas Comisiones, después de que se haya realizado una solicitud oficial (investigaciones ex post facto).
- e. Incumplimiento de informar: No informar a la FIDE u otra autoridad deportiva competente (sin demora indebida) detalles completos de cualquier acercamiento o invitación recibida por la persona para participar en una conducta que constituiría una violación de las reglas de la FIDE, si dicho incidente, hecho o asunto no es ya conocido por la FIDE.

### 3.4 Mala conducta general

- a. Cortesía y etiqueta: Incumplimiento por parte de un árbitro de los estándares normalmente aceptados de cortesía y etiqueta del ajedrez.
- b. Conducta socialmente inaceptable: Mala conducta de naturaleza personal generalmente inaceptable según los estándares sociales normales.
- c. Código de vestimenta: Los árbitros deberán cumplir con el código de vestimenta prescrito por las regulaciones del torneo.

### 3.5 Incumplimiento de obligaciones

- a. Negativa injustificada a participar en un torneo para el cual aceptaron una cita.
- b. Inasistencia injustificada a un torneo o conferencia en el que hubiera sido asignado el árbitro.
- c. Llegada tardía injustificada o salida anticipada de un torneo o conferencia.
- d. Ausencia injustificada en el recinto de juego
- e. La participación en dos o más eventos simultáneos, presenciales o en línea, que les impida desempeñar sus funciones con el nivel esperado. Un torneo con varias secciones en la misma sede constituirá un solo evento. Un festival con varios torneos en la misma sede constituirá un solo evento.
- f. La participación en un evento que haya sido rechazado de antemano por la Federación Nacional o un organismo superior competente.

### 3.6 Infracciones técnicas

- a. Cambiar deliberadamente los emparejamientos en un torneo en contravención de las disposiciones de emparejamiento aplicables.
- b. Tergiversar deliberadamente el acta del partido, el protocolo del partido o el informe del torneo.
- c. Firmar deliberadamente certificados de resultados de título incorrectos para jugadores, organizadores y/o árbitros de un torneo.
- d. Incumplimiento deliberado de las disposiciones del reglamento del torneo y de las Leyes del Ajedrez, instrucciones, circulares y decisiones de los órganos de la FIDE.

- e. Un incumplimiento significativo de las disposiciones del reglamento del torneo y de las Leyes del Ajedrez, instrucciones, circulares y decisiones de los órganos de la FIDE.

## **Artículo 4: Sanciones**

### **4.1 Hay tres niveles de sanción disponibles para el DSC:**

#### **a. Advertencia por escrito**

En caso de infracciones menores, un árbitro sancionado con una advertencia por escrito recibirá una carta oficial de DSC, en la que se indicará la infracción y las medidas correctivas esperadas que deberá adoptar el árbitro.

Una advertencia escrita tiene una validez de 12 meses.

La no aplicación de las medidas correctivas previstas podrá dar lugar a una sanción más severa.

#### **b. Amonestación escrita**

En caso de infracciones más graves, el árbitro sancionado con una reprimenda por escrito recibirá una carta oficial de DSC en la que se indicará la infracción y las medidas correctivas esperadas que deberá adoptar el árbitro.

La amonestación escrita tiene una duración de 24 meses.

La no aplicación de las medidas correctivas previstas podrá dar lugar a una sanción más severa.

#### **c. Descalificación**

En caso de infracciones graves, un árbitro podrá ser descalificado por un período determinado. La descalificación implica que el árbitro no podrá ser designado ni nominado como árbitro en ningún evento con clasificación FIDE ni officiar en dicho evento.

- o Por una primera infracción, la inhabilitación puede ser de hasta 18 meses. Por
- o una infracción posterior, la inhabilitación puede ser de hasta 24 meses.

## **Artículo 5: Normas de procedimiento**

### **5.1 Registro de Casos**

Todas las quejas e informes relativos a infracciones del reglamento disciplinario de los árbitros deberán dirigirse a la Comisión de Árbitros (ARB). Se creará un Registro de Casos en la ARB que contendrá todos los casos, sancionados o no, durante 10 años. La ARB proporcionará a la Oficina de la FIDE la decisión final por escrito de la DSC.

### **5.2 Idioma**

El idioma de trabajo del DSC es el inglés. Todos los documentos deben presentarse en inglés.

### 5.3 Notificaciones y comunicaciones

Todas las notificaciones y comunicaciones que el DSC desee enviar a las partes se realizarán a través del Presidente del DSC. Todas las comunicaciones que las partes deseen enviar a la DSC se realizarán a través del Presidente del DSC.

### 5.4 Derechos de las Partes

Toda persona acusada de infringir el Reglamento Disciplinario de Árbitros tiene derecho a ser informada por escrito (ya sea por carta, correo electrónico u otro medio) del caso pendiente antes de la decisión final de la DSC y a presentar ante la DSC materiales y documentos que respalden su postura. Toda persona tiene derecho a ser representada por un árbitro con licencia de la FIDE o un abogado.

### 5.5 Presentación de documentos y aclaraciones

- a. El Presidente del DSC fijará un plazo, normalmente de al menos quince días, para la presentación de materiales y documentos; de lo contrario, el DSC no aceptará más documentos. Este plazo podrá prorrogarse a solicitud de cualquiera de las partes.
- b. Los documentos normalmente se enviarán por correo electrónico, pero podrán enviarse por correo postal.
- c. Si la DSC requiere aclaración sobre un punto en particular, podrá preguntar a cualquiera de las partes o solicitar documentos específicos para abordar la cuestión.
- d. Si la DSC requiere una aclaración sobre un punto particular, podrá preguntar a los órganos de la FIDE, Federaciones de la FIDE, árbitros, jugadores, organizadores, directores de torneos y otros testigos.
- e. DSC tomará una decisión sobre el caso.

### 5.6 Procedimiento escrito

Las presentaciones ante la DSC deben presentarse por escrito. Ninguna de las partes tiene derecho a solicitar una audiencia oral.

### 5.7 Decisión

- a. Las deliberaciones del DSC se realizarán en privado y permanecerán confidenciales.
- b. Todas las cuestiones se resolverán por la mayoría de los miembros presentes. El quórum para la decisión es de tres miembros. Por defecto, el Presidente y dos miembros se encargan de los casos. Si un miembro no está disponible o si un árbitro o jugador de la misma federación está involucrado en el caso, se recurrirá a un sustituto.
- c. La decisión deberá expresar por escrito las razones en que se basa. Contendrá los nombres de los miembros del DSC que hayan participado en la decisión. Si La decisión no representa en todo o en parte la opinión unánime de la

miembros del DSC que conocieron el asunto, cualquier miembro disidente tendrá derecho a expresar su opinión disidente como parte de la decisión escrita.

- d. Se entregará una copia escrita de la decisión de la DSC al Presidente y al Secretario del ARB, y a cada parte por correo electrónico, a más tardar veinte días después de la decisión.

#### **Artículo 6: Proceso de apelación**

- 6.1 La parte perdedora, ya sea demandante o demandada, tiene derecho a apelar ante el Consejo de la FIDE.
- 6.2 El derecho a apelar la decisión de la DSC deberá ejercerse dentro de los 15 días naturales siguientes a la fecha en que se notifique la decisión apelable al interesado. El plazo para interponer un recurso no es prorrogable.
- 6.3 La apelación deberá presentarse al Presidente del DSC y el pago de una tasa de apelación de 300 € se realizará al Departamento de Contabilidad de la FIDE. El Presidente del DSC entregará la apelación a la otra parte, quien podrá presentar la documentación necesaria en un plazo de 15 días. El Presidente del DSC será responsable de presentar la apelación con toda la documentación necesaria ante el órgano de apelación.
- 6.4 La apelación se resolverá con base en las alegaciones presentadas ante la DSC, Junto con la decisión de la DSC y los documentos de apelación mencionados en el apartado 6.3. Además, el órgano de apelación tiene derecho a emitir resoluciones procesales y a realizar las indagaciones que considere necesarias a las partes para resolver la apelación.
- 6.5 La tasa de apelación deberá ser devuelta al apelante si la apelación resulta al menos parcialmente exitosa.

#### **Artículo 7: Otros asuntos**

- 7.1 Todas las decisiones finales del Comité de Selección de la ARB (CSD) y las decisiones de apelación del Comité de Selección de la ARB o de la EDC se publicarán en el sitio web del Comité de Selección de la FIDE (CSD), en la sección reservada para el CSD, a menos que el Presidente del CSD determine que existen razones fundadas para no publicar la decisión. La decisión en cuestión deberá publicarse con la redacción correcta y la identidad de las partes en el procedimiento deberá mantenerse en secreto.
- 7.2 La Oficina de la FIDE conservará toda la correspondencia recibida de los reclamantes, demandados, ARB o DSC.
- 7.3 En caso de que se imponga una suspensión a un árbitro, se realizará una entrada correspondiente junto al nombre del árbitro en cuestión en el Servidor de Clasificación de la FIDE para que la suspensión sea efectiva.
- 7.4 Las personas que actualmente estén sancionadas por la FPL, EDC o DSC no son elegibles para

ser miembro de DSC.

### **Artículo 8: Entrada en vigor**

- 8.1 Estas reglas entran en vigor el 01/02/2023 y son aplicables a todos los hechos que ocurran y a todas las infracciones a estas reglas cometidas a partir de esa fecha.
- 8.2 Las infracciones cometidas antes de la entrada en vigor de estas reglas estarán sujetas al Reglamento Disciplinario de Árbitros de la FIDE vigente en el momento pertinente, a menos que todas las partes en los procedimientos de la DSC acuerden someterse a las disposiciones de estas reglas.

## CAPÍTULO 11: REGLAMENTO DE AJEDREZ EN LÍNEA DE LA FIDE (E04)

### Introducción

El Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE está destinado a cubrir todas las competiciones en las que los jugadores transmiten movimientos a través de Internet, ya sea que los jueguen utilizando un tablero de ajedrez virtual transmitido por el sitio de juego en línea o utilizando un tablero de ajedrez electrónico (eBoard) conectado al sitio de juego a través de Internet.

En la medida de lo posible, este Reglamento pretende ser idéntico a las Leyes del Ajedrez de la FIDE y a los reglamentos de competición de la FIDE relacionados. Está destinado a jugadores y árbitros en competiciones oficiales en línea de la FIDE, y como especificación técnica para las plataformas de ajedrez en línea que albergan estas competiciones. En este reglamento de ajedrez en línea, el término «tablero electrónico» se refiere a cualquier tablero de ajedrez electrónico aprobado por la FIDE, proporcionado por el organizador para su uso en una competición en línea.

El presente Reglamento no puede cubrir todas las posibles situaciones que puedan surgir durante una competición, pero debería ser posible para un árbitro con la competencia, el buen juicio y la objetividad necesarios, llegar a la decisión correcta basándose en su comprensión del presente Reglamento.

*Este reglamento se ha elaborado, en la medida de lo posible, para incorporar las Leyes del Ajedrez vigentes, a la vez que reconoce los procedimientos adoptados por las principales zonas de juego en línea, también conocidas con diversos nombres, como plataforma. Las observaciones aplicables al juego presencial también pueden aplicarse a este reglamento cuando corresponda. Antes de arbitrar un evento, el árbitro debe familiarizarse con la aplicación de este reglamento en la zona de juego. Existen varios términos utilizados en este reglamento que no aparecen en las Leyes del Ajedrez. Estos se explican en el Glosario. Los árbitros que no conozcan un término deben consultarlo en primer lugar.*

### Parte I: Reglas básicas del juego

#### 1. Aplicación de las Leyes del Ajedrez de la FIDE

1.1 Los artículos 1 a 3 de las Reglas básicas de juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE se aplican plenamente, excepto lo dispuesto en el siguiente artículo 1.2.

1.2 Cuando se juegue un torneo utilizando un tablero de ajedrez virtual, el artículo 2.1 de las Reglas básicas de juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE quedará sustituido por el Artículo 3.1 de este Reglamento.

1.3 Los artículos 4 y 5 de las Reglas básicas de juego de las Leyes del Ajedrez de la FIDE quedan sustituidos por los artículos 3 y 5 de este Reglamento respectivamente.

Estas Regulaciones en línea han sido redactadas para seguir las Leyes del Ajedrez en el tablero cuando y donde sean aplicables.



## Parte II: Reglas del ajedrez en línea

### 2. Zona de juego

2.1 Las partidas de ajedrez en línea se juegan utilizando uno de dos formatos: en un tablero de ajedrez virtual transmitido por la plataforma de ajedrez en línea y mostrado en la pantalla de cada jugador, o a través de Internet utilizando tableros electrónicos proporcionados a todos los jugadores por el organizador.

Algunas plataformas de juego permiten la conectividad eBoard, que puede utilizarse para jugar juegos en línea.

2.2 El tablero de juego, ya sea un tablero de ajedrez virtual o un tablero electrónico, deberá estar alojado en una zona de juego en línea, generalmente una aplicación o un sitio web.

Una “Aplicación” generalmente se denomina “Plataforma” y también se conoce como “Programa de Ajedrez” o “Portal”.

2.3 Cuando se juegue un torneo con tableros electrónicos, estos deberán ser avalados por la Comisión Técnica de la FIDE.

2.4 El reglamento de competición deberá indicar previamente que ambos jugadores deberán (a) usar un tablero de ajedrez virtual; o (b) usar un tablero electrónico con los tiempos de ambos jugadores registrados mediante relojes conectados a los tableros electrónicos, o (c) los tiempos proporcionados por la zona de juego. Esto garantiza que ambos jugadores compitan en igualdad de condiciones. El torneo utilizará el mismo formato (virtual o tablero electrónico) en todas las rondas.

*Tenga en cuenta que es responsabilidad del jugador asegurarse de conocer el funcionamiento de la plataforma en lo que respecta a funciones como la pre-jugada, etc. (Véase el Artículo 3.6). Los árbitros pueden desear destacar la disponibilidad (o no) de algunas funciones de la plataforma utilizada, pero no están obligados a hacerlo. El árbitro no se responsabiliza si una función no está destacada y el jugador la desconoce. Todos los jugadores son responsables de familiarizarse con las funciones de la plataforma utilizada y de que todo el software aprobado sea la versión actual.*

*Otras consideraciones sobre la zona de juego (plataforma): Emparejamientos: Los sistemas de emparejamiento utilizados por las plataformas pueden diferir de los sistemas de emparejamiento de la FIDE. Los árbitros deben tener en cuenta esta posibilidad. Los árbitros deben consultar con el organizador si los emparejamientos serán realizados automáticamente por la plataforma o por un árbitro de emparejamiento, y dónde se publicarán. La mayoría de las plataformas solo pueden realizar emparejamientos según su propio sistema de clasificación. Estas plataformas no pueden utilizarse para emparejamientos en torneos que se realizan según la clasificación de la FIDE. La mayoría*

*pagTyoiameibpararecometrokss: nlfyitienbcrleuadkespalareyetorsbwehdoeaterremloingegdedbyinthaet tphleattfiomremt,haerpbaitierrinsgsshfoourlda k ahdoew. trroyutnodcahreecm lthf ea ptileabyreeradkesfayustletsms gwaomrek oordnitschcaotnpleacttsor(amn,dhdoowesmnacchijedmdppiemseolif m tieabnrmeeark, ssoamree*

*palvaatifloarbmles,auntomwahteicthaellyr tehxecltuiedberethaeksplaaryeercofirreomctalyll cfuatlucurelartoedu.ndFsor ejemplo, algunas plataformas*

*No se pueden gestionar correctamente las partidas no jugadas. Si el árbitro principal determina el desempate por separado, se debe advertir a los jugadores que cualquier desempate mostrado por la plataforma no tiene carácter oficial y podría no mostrar el resultado correcto.*

## 2.5 Los jugadores son responsables de familiarizarse con las características y funcionalidades del tablero de ajedrez virtual o eBoard.

Las distintas plataformas tienen distintas GUI (interfaces gráficas de usuario) de tablero de ajedrez virtual y sus funciones.

2.6 Cuando se utilice un tablero de ajedrez virtual, la lista de movimientos, los tiempos de reloj de los jugadores, así como la información que indique acuerdos de tablas, tablas obligatorias, rendiciones e indicaciones cuando un jugador solicita asistencia del árbitro, deberán ser visibles en la pantalla para el árbitro y ambos jugadores durante todo el juego.

2.7 Cuando se utilicen tableros electrónicos, el árbitro y los jugadores tendrán acceso a una pantalla que muestra los movimientos de la partida y los tiempos de reloj de los jugadores, así como información que indica acuerdos de tablas, tablas obligatorias, renunciaciones e indicaciones cuando un jugador solicita la asistencia del árbitro.

## 3. Mover las piezas en el tablero de ajedrez virtual o eBoard

3.1 Cuando se utilicen tableros de ajedrez virtuales:

3.1.1 El tablero de ajedrez se compone de una cuadrícula de 8 x 8 con 64 casillas iguales, alternando entre claras (las casillas blancas) y oscuras (las casillas negras). La casilla de la esquina inferior derecha del tablero es blanca.

El ajedrez en línea ofrece varios métodos para mover las piezas en el tablero virtual, según las preferencias de los jugadores. Pueden arrastrar las piezas con el ratón o hacer clic en la pieza y luego volver a hacer clic en la casilla objetivo. Los movimientos de las piezas en el tablero electrónico son similares a los del ajedrez tradicional sobre el tablero.

3.1.2 La zona de juego sólo aceptará movimientos legales.

3.1.3 Al jugador que tiene el turno se le permitirá usar cualquier técnica significa que hay disponible la zona de juego para realizar los movimientos.

*Algunas zonas de juego permiten a los jugadores usar una pizarra electrónica para registrar sus movimientos en el tablero virtual. Esto no está permitido en el ajedrez en línea, a menos que el evento sea híbrido y el control de tiempo utilizado para la competición tenga un incremento de al menos 30 segundos por movimiento a partir del primer movimiento.*

3.1.4 Como mínimo, la zona de juego debe ofrecer al jugador que realiza el movimiento la posibilidad de seleccionar las casillas de origen y destino del movimiento.

3.1.5 El jugador podrá activar y utilizar las siguientes opciones adicionales que se enumeran a continuación:

1. Movimiento inteligente: el jugador puede ingresar un movimiento seleccionando una sola casilla cuando el movimiento elegido es el único movimiento posible.
2. Pre-jugada: el jugador introduce una jugada antes de que el oponente la haya hecho. La jugada se ejecuta automáticamente en el tablero virtual como respuesta inmediata a la del oponente, a menos que sea ilegal. En la mayoría de las zonas de juego, si la pre-jugada es ilegal, no se ejecuta automáticamente, por lo que no hay penalización.
3. Promoción automática a reina: el jugador puede configurar la zona de juego para forzar la promoción a reina sin que se le ofrezca la elección de la pieza promocionada.

*El árbitro, en sus comentarios introductorios, podría indicar cuáles de estas características están disponibles para los jugadores, pero no está obligado a hacerlo. Si un jugador desconoce alguna de estas opciones, es su propia responsabilidad.*

4. Confirmación de movimiento: el jugador puede configurar la zona de juego para solicitarle que confirme el movimiento antes de enviarlo a la zona de juego.

3.1.6 Todos los movimientos y los tiempos de reloj después de cada movimiento se registran automáticamente.  
por la zona de juego y visible para ambos jugadores.

El ajedrez en línea permite a los jugadores registrar movimientos y tener su reloj presionado automáticamente después de realizar su movimiento en un tablero de ajedrez virtual.

3.1.7 Si un jugador no puede mover las piezas, un asistente, que será aceptable para el árbitro, puede ser proporcionada por el jugador para realizar esta operación.

### 3.2 Cuando se utilicen eBoards:

3.2.1 Los movimientos se realizan en el tablero electrónico de la misma manera que en una partida de ajedrez normal.  
junta.

3.2.2 La zona de juego solo aceptará movimientos legales. Cuando un jugador que esté jugando realice un movimiento ilegal, el tablero electrónico mostrará un mensaje de advertencia y el movimiento no se transmitirá a la plataforma. El jugador tendrá entonces la opción de realizar cualquier movimiento legal con cualquier pieza. La notificación de movimiento ilegal no se transmitirá al oponente.

3.2.3 Un movimiento se considera completado después de que haya transcurrido un tiempo específico desde  
Se ha colocado una pieza en una casilla. El tiempo transcurrido entre la colocación de la pieza y la finalización del movimiento será programable desde el software del eBoard.

3.2.4 Todos los movimientos y los tiempos de reloj después de cada movimiento se registran automáticamente.  
Registrados por la zona de juego. Los tiempos del reloj serán siempre visibles para los jugadores y el árbitro.

3.2.5 Si un jugador no puede mover las piezas, un asistente, que será aceptable para el árbitro, puede ser proporcionada por el jugador para realizar esta operación.

3.2.6 El tablero electrónico o la zona de juego deben ofrecer una función que pueda utilizarse

para verificar qué pieza cree el tablero electrónico que está en cada casilla.

#### 4. Reloj de ajedrez virtual

- 4.1 'Reloj de ajedrez virtual' significa el tiempo de reloj individual de ambos jugadores tal como se muestra en la zona de juego.
- 4.2 Cada jugador debe completar una cantidad mínima de movimientos o todos los movimientos en un período de tiempo asignado, incluida cualquier cantidad de tiempo adicional con cada movimiento. El reglamento de competición lo especificará con antelación.
- 4.3 Si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, La Zona de Juego otorgará automáticamente la victoria al oponente. Sin embargo, si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna serie de movimientos legales, la Zona de Juego dictará automáticamente la partida. como estirado.
- Algunas plataformas de juego tienen la función "Llamar al árbitro". Si un jugador la usa, los relojes se pausan automáticamente hasta que el árbitro reanude el juego.
- 4.4 Cuando un jugador haya realizado su movimiento en un tablero de ajedrez virtual, su reloj se detendrá automáticamente y comenzará el reloj del oponente.
- 4.5 Al jugar con un eBoard, una vez que se considera completado un movimiento, el eBoard detiene el tiempo del reloj del jugador y comienza el tiempo del reloj del oponente.
- 4.6 Al jugar con un tablero electrónico, la zona de juego deberá permitir que el árbitro ajuste el tiempo de reloj de uno o ambos jugadores en un juego según lo estipulado en los Artículos 10.5, 10.9.2, 10.9.3, 18.4.2, 18.4.3 y 18.9.

#### 5. Completar el juego

- 5.1 La partida la gana el jugador que haya dado jaque mate al rey de su oponente.
- 5.2 El juego lo gana el jugador cuyo oponente renuncia presionando el botón "renunciar" o mediante otro método disponible en la zona de juego.
- 5.3 El jugador puede ofrecer tablas de acuerdo con cualquier método previsto en la zona de juego. La oferta no puede retirarse y permanece válida hasta que el oponente la acepte, la rechace con una jugada o la partida concluya de alguna otra manera.

Algunas plataformas de juego permiten a los jugadores aceptar un empate sin realizar ningún movimiento, mientras que otras tienen una restricción en la cantidad de movimientos para una oferta de empate.

- 5.4 La zona de juego declarará automáticamente el partido como empatado cuando:
- 5.4.1 la misma posición apareció por tercera vez (como se describe en el Artículo 9.2.2 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE);
- 5.4.2 El jugador que debe mover no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque.  
Se dice que el juego termina en 'punto muerto';

5.4.3 Ha surgido una posición en la que ningún jugador puede dar jaque mate a la pieza.  
rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales;

5.4.4 los últimos 50 movimientos de cada jugador se han completado sin el  
movimiento de ningún peón y sin ninguna captura.

*Algunas zonas de juego pueden otorgar tablas automáticamente en otras posiciones.  
Normalmente, estas serán posiciones en las que el mate es extremadamente improbable,  
como K+N contra K+N. El árbitro debe estar familiarizado con la plataforma utilizada para  
saber cómo reaccionará ante tales situaciones y, de ser necesario, explicar la situación a  
un jugador.*

### Parte III: Reglamento de Competiciones en Línea

#### 6. Tipos de competencia

6.1 Las competiciones en línea se podrán jugar bajo los siguientes formatos:

6.1.1 Un evento de "Competición de ajedrez en línea" sin un jugador específico

Supervisión, posiblemente automatizada por una zona de juego sin la  
supervisión de un árbitro. «Ajedrez en línea» es el término más genérico para  
las partidas de ajedrez en internet. Las reglas de este tipo de competiciones se  
especifican según las zonas de juego.

6.1.2 La competición de "Ajedrez en línea con supervisión" es un evento en el que los jugadores  
están supervisados remotamente por un árbitro (ver Parte III a).

Los jugadores pueden ser supervisados por el árbitro mediante el sistema de  
videoconferencia.

6.1.3 La competición de "ajedrez híbrido" es un evento en el que todos los jugadores están físicamente  
supervisados por un árbitro, mientras juegan en línea (ver Parte III b)

6.2 El reglamento de competición especificará los tipos de competición enumerados en el artículo 6.1.

*El ajedrez híbrido implica que los jugadores se reúnan en varias sedes. Cada sede contará con al  
menos un árbitro presente para supervisar el desarrollo del torneo, en particular el cumplimiento de  
las normas de Fair Play. El emparejamiento de estos eventos podrá realizarse a distancia y ponerse a  
disposición de los jugadores y árbitros en las distintas sedes.*

#### 7. Sistema de puntuación

7.1 A menos que el reglamento de competición especifique lo contrario, un jugador que gana un juego o  
gana por incomparecencia, anota un punto (1), un jugador que pierde un juego o incomparece,  
no anota puntos (0) y un jugador que empata un juego anota medio punto (½).

7.2 La puntuación total de cualquier juego nunca puede exceder la puntuación máxima normalmente otorgada.

*Algunas zonas de juego ofrecen la libertad de utilizar sistemas de puntuación no estándar.*

*Algunos ejemplos son: Victoria = 2 puntos, Empate = 1 punto, Derrota = 0 puntos con puntos extra por  
victorias posteriores, por ejemplo: • 2.ª victoria consecutiva = 3 puntos, 3.ª y todas las victorias posteriores  
en la racha = 4 puntos • Después de dos victorias consecutivas, los juegos valen el doble de puntos:  
Victoria = 4 puntos, Empate = 2 puntos, Derrota = 0 puntos (opcional) Después de un empate, los empates  
posteriores valen 0 puntos (opcional)*

Para ese juego. Las puntuaciones otorgadas a cada jugador deben ser las habituales en el juego; por ejemplo, no se permite una puntuación de  $\frac{3}{4}$  a  $\frac{1}{4}$ .

### Parte III a: Reglamento para competiciones en línea con supervisión

#### 8. Disposiciones generales

8.1 El «lugar de juego» se define como el «área de juego» y los baños. El «área de juego» se define como la sala donde el jugador realiza sus movimientos. El reglamento de la competición puede exigir que el «área de juego» esté vigilada por cámaras.

8.2 Nadie excepto el jugador podrá estar en el área de juego sin el permiso del árbitro.

*Si el jugador necesita un asistente, el árbitro deberá otorgar la autorización correspondiente. Sin embargo, el árbitro se reserva el derecho de indicar si un asistente en particular no es satisfactorio.*

8.3 El control del tiempo y la forma de ejecución se especificarán en el reglamento de competición.

*Algunas zonas de juego ofrecen la libertad de usar controles de tiempo no estándar, como Berserk. Cuando un jugador activa la opción Berserk al principio de la partida, pierde la mitad de su tiempo, pero la victoria vale un punto de torneo adicional. Activar Berserk en controles de tiempo con incremento también cancela dicho incremento.*

8.4 Si la zona de juego permite a los jugadores mover piezas en contradicción con el Artículo 3.3 (jugadas ilegales), el reglamento de competición debe especificar cómo tratar estas irregularidades.

*Pocas zonas de juego permiten esta posibilidad, pero es deber del árbitro establecerlo antes de que comience el juego.*

8.5 El reglamento de competición especificará con antelación la hora de suspensión. Si la suspensión... Si no se especifica el tiempo, es cero. Si el reglamento de la competición especifica que el tiempo predeterminado no es cero y ningún jugador está presente inicialmente, las blancas perderán todo el tiempo transcurrido hasta la llegada del jugador, a menos que el reglamento de la competición lo especifique o el árbitro decida lo contrario.

8.6 La zona de juego debe registrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se ofrece tablas.

*La mayoría de las zonas de juego no aplican el Artículo 8.6; sin embargo, hacen que el sorteo sea obvio para el jugador de otras maneras.*

#### 9. Conducta de los jugadores

9.1 Los jugadores no realizarán ninguna acción que desprestigie el juego de ajedrez, incluida la forma en que un jugador se comporta frente a las cámaras.

9.2 Cada jugador deberá conectarse a la zona de juego con un dispositivo autorizado, para acceder a sus juegos.

9.3 Cada jugador deberá usar su cuenta personal al jugar partidas de competición en la zona de juego. Ningún jugador podrá ocultar su identidad de ninguna manera, por ejemplo, haciéndose pasar por otro jugador.

9.4 Los jugadores deben usar ropa apropiada cuando sean visibles en la cámara y seguir el código de vestimenta de la competencia, si lo hay.

9.5 Durante un juego, un jugador podrá abandonar el área de juego o el lugar de juego sólo con el permiso del árbitro.

9.6 Durante el juego, los jugadores tienen prohibido utilizar cualquier dispositivo electrónico, notas, fuentes de información o consejos, o analizar cualquier partida en otro tablero de ajedrez.

9.7 A los jugadores no se les permite tener auriculares dentro o sobre sus oídos durante el juego.

9.8 Durante una partida, se prohíbe a los jugadores tener en el recinto de juego cualquier dispositivo electrónico que no esté específicamente aprobado por el árbitro. Sin embargo, el reglamento de la competición podrá permitir que dichos dispositivos se guarden muy cerca del área de juego únicamente como respaldo de internet.

El árbitro principal solo podrá permitir dispositivos de respaldo de internet, como puntos de acceso portátiles, adaptadores de internet o enrutadores portátiles. Dispositivos como teléfonos móviles podrán usarse con la autorización del árbitro principal como respaldo de internet, siempre que no contengan ningún programa o motor de ajedrez y se utilicen únicamente para la conexión a internet.

9.8.1 Si se hace evidente que un jugador tiene un dispositivo prohibido en el campo de juego, En caso de no haber lugar, el jugador perderá la partida. El oponente ganará. El reglamento de la competición podrá especificar una sanción diferente, menos severa. El árbitro principal también podrá decidir la exclusión del jugador de la competición.

9.8.2 El árbitro podrá exigir al jugador que muestre su ropa, bolsos, contenidos De cajones, armarios u otros objetos. También se podrá inspeccionar el cuerpo de un jugador, incluyendo las orejas. Estas inspecciones se realizarán mediante cámara. Si se registra el cuerpo de un jugador, excepto las orejas, debe hacerse en privado por una persona del mismo sexo. Esta inspección no debe grabarse.

9.9 No está permitido fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos, cuando sea visible en la cámara.

*Se sabe que algunos jugadores se preguntan por qué no pueden fumar en sus casas. No se les prohíbe fumar, solo hacerlo de forma visible. Si el partido se graba, se puede esperar público. No se debe permitir la promoción del tabaco, especialmente entre los jóvenes.*

9.10 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera. Esto incluye reclamos irrazonables, ofertas irrazonables de tablas, el envío de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

9.11 La infracción de cualquier parte de los Artículos 9.1 a 9.10 dará lugar a sanciones de conformidad con el Artículo 10.9.

9.12 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores y deberán cumplir con las instrucciones del Árbitro y de la competición.

regulaciones. Por ejemplo: silenciar sus micrófonos, apagar sus cámaras y/o dejar de compartir la pantalla.

Las regulaciones del torneo pueden permitir que los jugadores que hayan terminado sus partidas abandonen el VCS hasta que se unan al VCS poco antes de la siguiente ronda, o que dejen su cámara apagada mientras permanezcan en el VCS.

### 9.13 Un jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro una explicación sobre puntos particulares del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE.

9.14 A menos que el reglamento de la competición especifique lo contrario, un jugador puede apelar contra la decisión del árbitro. Esto incluye las apelaciones contra el resultado de un partido, incluso si este fue determinado por la zona de juego y aprobado por el árbitro. El reglamento de la competición podrá establecer una tasa de apelación razonable, que se perderá en caso de rechazo de la apelación.

*En esta posición, las negras juegan 1 ... Axc8 y la zona de juego declara tablas. Las blancas apelan que 2 Ae5 es mate. Aunque se espera que el árbitro corrija la decisión, este es un caso en el que se puede esperar una apelación exitosa.*



9.15 Los jugadores podrán observar otras partidas de su competición actual, siempre que respeten las instrucciones sobre el comportamiento permitido durante la partida y solo muestren la posición, el tiempo y/o el resultado actuales. Se prohíbe a los jugadores acceder a cualquier tipo de análisis de partida durante el juego.

## 10. El papel del árbitro

10.1 El árbitro deberá asegurarse de que se cumplan las Leyes del Ajedrez y las Regulaciones de Ajedrez en Línea de la FIDE. se observan.

10.2 El árbitro deberá:

10.2.1 garantizar el juego limpio,

10.2.2 actuar en el mejor interés de la competencia,

10.2.3 garantizar que se mantenga un buen ambiente de juego,

10.2.4 garantizar que los jugadores no sean molestados,

10.2.5 supervisar el progreso de la competición,

10.2.6 tomar medidas especiales en beneficio de los jugadores con discapacidad y de aquellos que necesitan atención médica,

10.2.7 seguir el Reglamento Anti-Trampas de la FIDE y las Medidas de Protección Anti-Trampas de la FIDE (ver Apéndice I).

10.3 Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores tengan escasez de



tiempo, hacer cumplir las decisiones que han tomado e imponer sanciones a los jugadores cuando sea apropiado.

10.3.1 El árbitro podrá designar asistentes para observar los partidos y a los jugadores.

- 10.4 El árbitro inspeccionará el área de juego según corresponda antes del inicio de un partido. y organizar cualquier cambio necesario para garantizar la mejor configuración antes del inicio de un juego.

*El jugador debe asistir al árbitro en este proceso y, por lo tanto, debe cumplir con cualquier movimiento de cámara solicitado. Si el jugador se niega, el árbitro deberá aplicar el Artículo 10.9 según corresponda.*

10.4.1 Cuando los partidos se celebren en un espacio físico, el árbitro deberá llegar Al menos 90 minutos antes de la hora de inicio programada y, en cualquier caso, con tiempo suficiente para realizar los preparativos necesarios, incluidos los especificados en los Artículos 18.5 y 18.6. El árbitro deberá indicar a los jugadores que lleguen al área de juego 20 minutos antes del inicio del partido para verificar los preparativos, o en cualquier otro momento que el árbitro determine.

- 10.5 El árbitro puede conceder a uno o ambos jugadores tiempo adicional en caso de perturbación externa del juego.

En algunas plataformas de juego, conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores no es fácil. El árbitro necesita derechos de administrador o un permiso especial de la plataforma de juego para realizar esta tarea.

- 10.6 El árbitro no debe intervenir en una partida excepto en los casos descritos en el Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE.
- 10.7 Los jugadores de otros juegos no deben hablar ni interferir en el juego. Los espectadores no pueden interferir en el juego. El árbitro podrá expulsar a los infractores del recinto.
- 10.8 A menos que lo autorice el árbitro, está prohibido que cualquier persona utilice un teléfono móvil. o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en el lugar de juego o cualquier área contigua designada por el árbitro.

*Un ejemplo de una situación en la que el árbitro puede sancionar el uso de un teléfono móvil sería cuando hubiera un problema con la conexión normal a Internet y esta fuera la única alternativa.*

- 10.9 Opciones disponibles para el árbitro en materia de penalizaciones:

- 10.9.1 advertencia,
- 10.9.2 aumentando el tiempo restante del oponente,
- 10.9.3 reduciendo el tiempo restante del jugador infractor,
- 10.9.4 aumentar los puntos obtenidos en el juego por el oponente hasta el máximo disponible para ese juego,
- 10.9.5 reducir los puntos anotados en el juego por la persona infractora,
- 10.9.6 declarar perdido el juego al jugador infractor (el árbitro deberá También se decidirá la puntuación del
- 10.9.7 oponente), una multa anunciada de
- 10.9.8 antemano, la exclusión de una o más rondas,

## 10.9.9 expulsión de la competición.

Las penalizaciones son las mismas que en el ajedrez sobre tablero.

## 11. Desconexiones

11.1 Es responsabilidad del jugador estar conectado a la zona de juego. Esto incluye contar con una conexión a internet estable y un dispositivo de juego que funcione.

11.1.1 El jugador podrá mantener su conexión a través de un dispositivo móvil, sólo con la autorización previa del Árbitro.

11.2 El jugador deberá seguir las instrucciones dadas por el árbitro respecto a su presencia en la zona de juego.

*Es necesario indicar a los jugadores cómo pueden comunicarse con un árbitro durante la partida en caso de un problema, como una desconexión temporal. El mayor problema con la comunicación durante la partida es que facilitarla también genera problemas de Fair Play.*

*Los árbitros deben encontrar un equilibrio entre la comunicación fluida en caso de problemas y el control del Fair Play. Esto puede variar según el tipo de evento.*

11.3 El reglamento de competición establecerá las consecuencias y posibles sanciones en caso de desconexión de la zona de juego durante una sesión de juego.

11.4 Durante un juego, si un jugador se desconecta de la zona de juego, el reloj seguirá corriendo.

11.4.1 Si el jugador puede reconectarse al juego antes de que se le escape el pensamiento restante  
Una vez transcurrido el tiempo establecido, el juego continuará con el tiempo de reflexión restante en el reloj del jugador. El árbitro decidirá si procede imponer sanciones adicionales.

*Las reglas del torneo pueden especificar que los jugadores deben reconectarse en un plazo determinado, por ejemplo, 5 minutos. Si no lo hacen, la partida se perderá. Sin embargo, durante este periodo, y con la autorización previa del árbitro, el jugador podrá usar un dispositivo móvil para restablecer la conexión.*

11.4.2 Si el jugador no puede volver a conectarse al juego antes de que se agote el tiempo restante,  
Si transcurre el tiempo de reflexión, el jugador perderá la partida, a menos que el reglamento de la competición especifique lo contrario (incluido el tiempo que debe transcurrir para que un jugador desconectado se reencuentre). Sin embargo, la partida se considera tablas en la situación descrita en el Artículo 4.3.

11.5 Durante una desconexión ambos jugadores no deben abandonar sus lugares sin el permiso del Árbitro.

## 12. Dispositivo de reproducción

12.1 Durante una partida, el jugador deberá jugar con una sola pantalla y compartirla con el Árbitro, a menos que se especifique lo contrario en las reglas de la competición.

12.2 Durante una sesión de juego, el árbitro tendrá acceso, previa solicitud, a las aplicaciones abiertas en el dispositivo del jugador.

Se puede solicitar acceso remoto al dispositivo del jugador para verificar las rutinas de juego limpio.

12.3 Las bases de la competición especificarán qué solicitudes se requieren para participar y qué aplicaciones pueden estar abiertas durante las partidas. Los jugadores no podrán tener abiertas ni utilizar ninguna otra solicitud que no esté aprobada por las bases de la competición.

*Normalmente, las regulaciones del torneo solo permiten consultar los emparejamientos y resultados a través de la plataforma de juego, el VCS y el navegador web. No se permite el acceso a programas de juego ni a otras plataformas o sitios web durante el torneo.*

12.4 Cuando se utiliza un tablero electrónico, la zona de juego debe permitir que un jugador ofrezca tablas, se rinda o solicite asistencia del árbitro, preferiblemente con solo presionar un botón o mediante un método similarmente simple.

### 13. Sistema de videoconferencia

13.1 Cuando los partidos se jueguen bajo supervisión de video, el organizador proporcionará un Sistema de Videoconferencia (VCS) para uso de jugadores y árbitros. El sistema tendrá las siguientes características:

13.1.1 Una vista completa del jugador que muestre al menos su rostro y, si es necesario, su área de juego;

13.1.2 Audio del jugador y del área circundante (a través de un micrófono);

13.1.3 Soporte para compartir pantalla por parte del jugador (bajo el control del jugador) y Árbitro).

13.2 Cada jugador deberá conectarse al VCS en el momento especificado por el árbitro y deberá permanecer conectado durante toda la sesión.

*La hora especificada puede ser anterior a la hora de inicio del juego para que el árbitro pueda realizar un barrido visual del área de juego. En tal caso, el enlace debe permanecer activo desde esa hora hasta el final de la partida.*

*A los jugadores se les puede permitir abandonar el VCS cuando sus propios juegos hayan concluido, pero en torneos con más de una ronda por día es su responsabilidad reconectarse a tiempo para la siguiente ronda.*

13.3 Si un jugador se desconecta del VCS, pero aún está conectado a la zona de juego, Entonces, al jugador se le prohíbe mover una pieza en el tablero de ajedrez antes de reconectarse al VCS.

El artículo 13.3 debe incluirse en el reglamento del torneo. Si un jugador se desconecta del VCS, no podrá mover sus piezas en la plataforma de juego hasta que se reincorpore al VCS. Si el jugador no cumple con el reglamento, se le impondrán penalizaciones según el artículo 10.9.

- 13.4 El reglamento de competición podrá especificar que se implemente un sistema de tarjetas amarillas (advertencia) y rojas (pérdida) para apoyar la gestión de las sanciones por desconexiones del VCS.

*En torneos con supervisión de video, el árbitro en el área de juego debe observar a los jugadores o sus pantallas compartidas en todo momento durante el juego. Las demás tareas del torneo deben asignarse a otros árbitros o asumirse después de la ronda.*

## 14. Cámaras y micrófonos

- 14.1 Al jugar bajo supervisión de video, el jugador deberá usar una cámara web que muestre su rostro completo durante el juego. La imagen mostrada no deberá ocultar la

*Se podría utilizar un fondo virtual para ocultar una fuente de asistencia, por lo que no está permitido.*

Entorno del jugador; no se permite un fondo virtual.

- 14.2 La iluminación de la sala debe ser suficiente para permitir que la transmisión y el movimiento de los ojos del jugador sean monitoreados por el árbitro.

- 14.3 El micrófono de un jugador debe permanecer encendido durante todo el juego para que transmita cualquier sonido cercano al jugador al árbitro. Un jugador no es

*Un jugador que mira constantemente un área fija podría estar recibiendo análisis de su propio juego desde un dispositivo o persona en esa vecindad.*

se permite "Silenciar" o apagar el micrófono.

- 14.4 El reglamento de competición podrá especificar y exigir el uso y posicionamiento de tecnologías de monitorización adicionales.

*Esto debería ayudar a detectar a cualquier persona fuera de la vista que esté pidiendo movimientos al jugador.*

*Se puede usar una segunda cámara (en ángulo lateral) para observar la actividad del jugador durante el juego. Esto ayudará al árbitro a garantizar el juego limpio durante el evento en línea.*

## 15. Irregularidades

- 15.1 Todo jugador tiene derecho a solicitar la asistencia de un árbitro. Si un jugador solicita la asistencia del árbitro, este determinará si el jugador tiene una razón válida para hacerlo. De no existir dicha razón, el jugador podrá ser sancionado de conformidad con el Artículo 10.9.

- 15.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, si ambos jugadores han realizado menos de 10 movimientos, se suspenderá y se jugará una nueva partida con los colores correctos. Después de 10 movimientos o más, la partida continuará.

- 15.3 Si una partida no es tablas automáticamente cuando se produce una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4 (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.

15.4 Si una zona de juego declara automáticamente un empate en contradicción con el Artículo 4.3 (aún existen posibilidades de mate), el árbitro tiene derecho a modificar el resultado automático.

15.5 Si durante un juego se descubre que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, El árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. Instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos, si es necesario. El árbitro aplicará su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.

15.6 Si la partida necesita ser interrumpida por cualquier motivo, el árbitro pausará el reloj de ajedrez si es posible. De no ser posible, el árbitro podrá añadir tiempo adicional a uno o ambos jugadores.

### **Parte III b: Reglamento para competiciones híbridas de ajedrez**

#### **16. Disposiciones generales**

16.1 El Organizador Principal designa las sedes de la competición. Cada sede está bajo la supervisión de un Organizador Local.

16.2 Cada Organizador Local deberá proporcionar un recinto de juego adecuado para albergar una competición híbrida de ajedrez. El «recinto de juego» se define como el área de juego, los baños, los aseos, la zona de refrigerios, la zona para fumadores y otros lugares designados por el árbitro. El área de juego se define como el lugar donde se disputan las partidas de una competición. Solo los jugadores y el árbitro podrán acceder al recinto de juego.

16.3 Cada recinto de juego deberá estar vigilado por cámaras.

*Se espera que los árbitros sigan los procedimientos normales de supervisión, al tiempo que respetan las pautas de distanciamiento social según corresponda.*

16.4 En cada lugar de juego, las medidas de juego limpio deben aplicarse de acuerdo con las Regulaciones Antitrampas de la FIDE y las Medidas de Protección Antitrampas de la FIDE..A menos que lo autorice el árbitro, está prohibido que cualquier persona utilice un teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en el lugar de juego o en cualquier área contigua designada por el árbitro.

16.5 Cada Organizador Local es responsable de proporcionar una conexión a internet en el recinto de juego. Los jugadores no son responsables de sus conexiones a HIP ni a un sistema de comunicación (si así lo exige el reglamento de la competición), a menos que este indique lo contrario.

*Dado que los jugadores no son responsables de los problemas causados por la Plataforma de Internet de Alojamiento (HIP), las reglas de la competición deben estipular qué sucederá en tal caso. Es recomendable que el organizador/árbitro local cuente con una opción alternativa, como conectarse a internet a través del teléfono móvil, punto de acceso portátil o enrutadores portátiles de los árbitros.*

16.6 En cada sede, los dispositivos electrónicos utilizados para la realización de juegos en línea (dispositivos de juego) son proporcionados por el Organizador Local, a menos que el reglamento de la competición indique lo contrario.

16.7 Durante la partida, cada jugador tendrá acceso al software necesario para conectarse a internet desde su dispositivo de juego o un eBoard. Ningún otro sitio web, aplicación o software podrá ser accesible desde el dispositivo de juego o el eBoard. La única excepción podrá ser un sistema de comunicación (por vídeo), si así lo exige el reglamento de la competición.

*Si el torneo exige que los jugadores traigan sus propios dispositivos (portátil, etc.), se aplicarán las disposiciones del Artículo 12. En estas circunstancias, el árbitro podrá considerar la posibilidad de recordar a los jugadores qué software está permitido ejecutar. El software permitido deberá cumplir con el Artículo 16.7.*

16.8 Se designarán al menos dos árbitros para cada sede de juego: un Árbitro Principal Local (LCA) y un Asistente Técnico Local (LTA).

16.9 El número total de árbitros necesarios en cada sede de juego variará dependiendo del tipo de competición, del sistema de juegos, del número de participantes y de la importancia del evento.

16.10 Si la zona de juego permite a los jugadores mover piezas en contradicción con el Artículo 3.3 (jugadas ilegales), el reglamento de competición debe especificar cómo tratar estas irregularidades.

16.11 El reglamento de competición especificará con antelación el tiempo de suspensión. Si la suspensión... Si no se especifica el tiempo, es cero. Si el reglamento de la competición especifica que el tiempo predeterminado no es cero y ningún jugador está presente inicialmente, las blancas perderán todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, a menos que el reglamento de la competición lo especifique o el árbitro decida lo contrario.

16.12 La zona de juego debe registrar la oferta de tablas junto al movimiento del jugador cuando se ofrece tablas.

*Algunas plataformas de juego tienen esta característica de registrar la oferta del sorteo en el tanteador.*

16.13 Cuando se utiliza un eBoard, debe haber una pantalla disponible para el árbitro o jugador donde se pueda ver una oferta de tablas junto a la jugada del jugador que la ofrece. Si un jugador del eBoard no utiliza dicha pantalla, la zona de juego o el eBoard deben indicarle, de alguna otra manera, cuándo el oponente realiza una oferta de tablas. Estos requisitos también se aplican cuando un jugador solicita la intervención de un árbitro.

16.14 El reglamento de competición podrá imponer la utilización obligatoria de planilla de resultados.

## **17. Conducta de los jugadores**

17.1 Los jugadores no realizarán ninguna acción que pueda desacreditar el juego de ajedrez.

17.2 Los jugadores no podrán utilizar sus propios dispositivos de juego en el recinto de juego, a menos que el reglamento de la competición indique lo contrario.

17.3 Durante la partida, los jugadores tienen prohibido poseer cualquier dispositivo electrónico que no haya sido específicamente aprobado por el árbitro. El árbitro podrá exigir al jugador que permita que se inspeccione su ropa, bolsos, otros objetos o su cuerpo en privado. El árbitro o la persona autorizada por este inspeccionará al jugador y será de la misma categoría.

Género del jugador. Si se evidencia que un jugador posee un dispositivo prohibido en el recinto de juego, perderá la partida. El oponente ganará. El reglamento de la competición podrá especificar una sanción diferente, menos severa. El árbitro principal también podrá decidir la exclusión del jugador de la competición.

17.4 El reglamento de competición podrá permitir que los dispositivos electrónicos personales se guarden en la bolsa del jugador, siempre que esté completamente apagada. Esta bolsa deberá colocarse según lo acordado con la LCA.

17.5 Durante el juego, los jugadores tienen prohibido utilizar notas, fuentes de información o recibir consejos.

17.6 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera. Esto incluye reclamos irrazonables, ofertas irrazonables de tablas, el envío de mensajes inapropiados o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

17.7 Durante un juego, un jugador puede abandonar el área de juego o el lugar de juego sólo con el permiso del árbitro.

17.8 Los jugadores deberán seguir el código de vestimenta de la competición, si lo hubiera.

17.9 La infracción de cualquier parte de los Artículos 17.1 a 17.8 dará lugar a sanciones de conformidad con el Artículo 18.4.

17.10 Un jugador tendrá derecho a solicitar al árbitro una explicación sobre puntos particulares del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE.

17.11 A menos que el reglamento de competición especifique lo contrario, un jugador puede apelar contra La decisión del árbitro. Esto incluye las apelaciones contra el resultado de un partido, incluso si este fue determinado por la zona de juego y aprobado por el árbitro. El reglamento de la competición podrá establecer una tasa de apelación razonable, que se perderá en caso de rechazo de la apelación.

*Algunas zonas de juego podrían no reconocer que se ha producido una situación descrita en el Artículo 5.4.3 del reglamento, o podrían indicar que se ha producido cuando en realidad no es así. En tales situaciones, el árbitro debe intervenir si es posible y, si es posible, puede modificar el resultado. El siguiente es un ejemplo: Con las negras jugando ... h2, las blancas pueden jugar Cg3#. Sin embargo, si las negras dejan que se agote su tiempo, algunos servidores de la plataforma declararán automáticamente la partida como tablas. En estas situaciones improbables, y dependiendo del reglamento del torneo, los jugadores pueden solicitar que el Árbitro Principal considere la situación para anular las tablas.*



## 18. El papel del árbitro

18.1 El árbitro deberá garantizar que se respeten las Leyes del Ajedrez y las Regulaciones de Ajedrez en Línea de la FIDE.

18.2 El árbitro deberá:

18.2.1 garantizar el juego limpio,

18.2.2 actuar en el mejor interés de la competencia,

18.2.3 garantizar que se mantenga un buen ambiente de juego,

18.2.4 garantizar que los jugadores no sean molestados,

18.2.5 supervisar el desarrollo de la competición,

18.2.6 tomar medidas especiales en beneficio de los jugadores discapacitados y de aquellos que necesita atención médica,

18.2.7 seguir el Reglamento Anti-Trampas de la FIDE y las Medidas de Protección Anti-Trampas de la FIDE (ver apéndice I).

18.3 Los árbitros observarán las partidas, especialmente cuando los jugadores tengan poco tiempo, harán cumplir las decisiones que hayan tomado e impondrán sanciones a los jugadores cuando sea apropiado.

18.4 Opciones disponibles para el árbitro en materia de penalizaciones:

18.4.1 advertencia,

18.4.2 aumentar el tiempo restante del oponente,

18.4.3 reducir el tiempo restante del jugador infractor,

18.4.4 aumentar los puntos obtenidos en el juego por el oponente hasta el máximo disponible para ese juego,

18.4.5 reducir los puntos obtenidos en el juego por la persona infractora,

18.4.6 declarar que el juego está perdido por el jugador infractor (el árbitro deberá También decide la puntuación del oponente),

18.4.7 una multa anunciada de antemano,

18.4.8 exclusión de una o más rondas,

18.4.9 expulsión de la competición.

18.5 Antes del inicio de cada juego, cada LCA es responsable de verificar que todos los dispositivos de juego cumplen con el requisito del Artículo 16.7.

18.6 Antes del inicio de cada juego, cada LCA es responsable de realizar la verificación de juego limpio de todos los jugadores.

18.7 Cada LCA es responsable de monitorear las grabaciones de las cámaras del recinto.

18.8 Cada LTA es responsable de monitorear la conexión de cada jugador a HIP y a un sistema de comunicación (si así lo requieren las regulaciones de la competencia) antes y durante cada juego.

18.9 Cada LTA informará inmediatamente al Árbitro Principal sobre cada caso de desconexión.

Una vez restablecida la conexión, según las circunstancias específicas, el Árbitro Principal tomará una decisión que incluye, entre otras:

18.9.1 reanudación del juego desde la posición aplazada,

18.9.2 reducir el tiempo restante del jugador desconectado,

18.9.3 reiniciar el juego desde la posición inicial con el mismo límite de tiempo,

18.9.4 reiniciar el juego desde la posición inicial con un control de tiempo más corto.

## 19. Irregularidades

19.1 Todo jugador tiene derecho a solicitar la asistencia de un árbitro. Si un jugador llama al árbitro para solicitar su asistencia, este determinará si el jugador tiene una razón válida para hacerlo. Si no existe una razón válida para...



- Al hacerlo, el jugador podrá ser sancionado de conformidad con el Artículo 18.4.
- 19.2 Si una partida ha comenzado con los colores invertidos, y ambos jugadores han realizado menos de 10 movimientos, se suspenderá y se jugará una nueva partida con los colores correctos. Después de 10 movimientos o más, la partida continuará.
- 19.3 Si una partida no es tablas automáticamente cuando se produce una de las situaciones descritas en el Artículo 5.4 (situaciones de tablas automáticas), el árbitro declarará la partida tablas.
- 19.4 Si una zona de juego declara automáticamente un empate en contradicción con el Artículo 4.5 (aún existen posibilidades de mate), el árbitro tiene derecho a modificar el resultado automático.
- 19.5 Si durante un juego se descubre que la configuración de uno o ambos relojes es incorrecta, El árbitro ajustará el reloj de ajedrez inmediatamente. Instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos, si es necesario. El árbitro aplicará su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.
- 19.6 Si la partida necesita ser interrumpida por cualquier motivo, el árbitro pausará el reloj de ajedrez si es posible. De no ser posible, el árbitro podrá añadir tiempo adicional a uno o ambos jugadores.

## **20. Uso de juegos de ajedrez tradicionales en competiciones híbridas**

- 20.1 Si el control de tiempo utilizado para la competición tiene un incremento de al menos 30 segundos Por cada jugada, a partir de la primera, el reglamento de la competición puede especificar que los jugadores pueden usar tableros y piezas de ajedrez tradicionales para su comodidad durante las partidas. No se pueden usar tableros adicionales si la competición se juega en tableros electrónicos.
- 20.2 En caso de que se permita el uso de un juego de ajedrez tradicional, se aplicarán las siguientes disposiciones:
- 20.2.1 El tablero de ajedrez virtual y el reloj de ajedrez virtual siguen siendo los juegos definitivos registro del juego.
- 20.2.2 El reglamento específico de competición deberá especificar el número necesario de árbitros.
- 20.2.3 Los movimientos realizados en el tablero de ajedrez virtual pueden ir acompañados de un Una señal sonora claramente audible (clic) para que cada jugador pueda estar al tanto, sin demora, de la última jugada de su oponente. Esto se implementará de forma que no interrumpa otras partidas.
- 20.2.4 Cada jugador es responsable de mover las piezas en su tablero tradicional. Tablero. La única acción permitida en el tablero tradicional es reproducir las jugadas realizadas por cada bando en el tablero virtual. Una vez iniciada una partida con un tablero de ajedrez tradicional, debe...

*Las disposiciones para jugadores discapacitados se detallan en el Apéndice 2.*

Jugué con él hasta el final del juego.

- 20.2.5 Los jugadores no pueden realizar su movimiento en el tablero virtual antes Han reproducido su propia jugada anterior en el tablero tradicional. La posición en el tablero tradicional debe ser siempre la misma que en el virtual; la única diferencia permitida es el retraso de la última jugada.

20.2.6 En caso de violación de los artículos 20.2.4 y 20.2.5, el árbitro tendrá derecho intervenir y se aplicarán las sanciones descritas en el artículo 18.4.

20.2.7 La normativa específica de competencia podrá imponer la utilización obligatoria de hojas de puntuación de los jugadores.

*Los eventos híbridos pueden presentarse para su clasificación FIDE siempre que se cumplan las siguientes disposiciones del Reglamento de Clasificación FIDE: El juego debe desarrollarse de acuerdo con el Reglamento de la FIDE para Competiciones Híbridas de Ajedrez. Los torneos que se clasificarán deberán ser preinscritos por la federación responsable de la presentación de los resultados y las tasas de clasificación. El torneo y su calendario de juego deben registrarse una semana antes del inicio del torneo. El Presidente del Comité de Calidad (QC) podrá denegar el registro de un torneo. También podrá permitir la clasificación de un torneo incluso si se ha registrado con menos de una semana de antelación. Todos los torneos que se disputen en condiciones híbridas deberán ser aprobados individualmente por el Presidente del QC. Los torneos con normas disponibles deberán registrarse con 30 días de antelación.*

## APÉNDICE I. Reglas de Juego Limpio de la FIDE para Competiciones en Línea con Supervisión

### Preámbulo:

Las siguientes reglas rigen el ajedrez en línea. Se aplicarán a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Para competiciones nacionales y privadas, se recomienda encarecidamente adoptar estas reglas, con las modificaciones pertinentes.

### 1. Disposiciones generales

1.1 Todos los partidos de una competición deberán ser supervisados por un software de monitorización (software Fair Play) durante y/o después de que se jueguen los partidos.

1.2 El único software de Juego Limpio autorizado por la FIDE es la Herramienta de Cribado de Partidas de la FIDE. Otros programas requieren la aprobación explícita de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE (FPL).

*La Herramienta de Análisis de Partidas de la FIDE es un sistema en línea diseñado y administrado por el Dr. Kenneth Regan. Esta herramienta revisa todas las partidas disponibles de un torneo, tanto en curso como posteriormente. Las pruebas de análisis ayudan a los árbitros a asignar recursos para observar a algunos jugadores con mayor atención y discreción, y también sirven como un filtro rápido para determinar si las quejas que puedan surgir son fundadas o no.*

1.3 La mayoría de las plataformas procesarán automáticamente las partidas de una competición mediante sus propios procedimientos antitrampas. Estos procedimientos en las competiciones de la FIDE no son definitivos, pero el Árbitro Principal o el panel de expertos pueden considerarlos suficientes para imponer una sanción.

1.4 Los jugadores deben jugar con sus nombres reales.

1.5 Se podrá requerir que los jugadores sean visibles en la cámara mediante una plataforma de videoconferencia (entre rondas, se les podrá permitir apagar la cámara). El organizador podrá grabar las imágenes de la plataforma de videoconferencia. Se deberá garantizar que solo el Árbitro Principal, el panel de expertos, si lo hubiera, y el

Los miembros de EDC y FPL podrán acceder a la misma si es necesario y la grabación se eliminará un año después del anuncio oficial de los resultados, a menos que FPL o EDC hayan abierto procedimientos contra los participantes de la competición en cuestión con anterioridad.

- 1.6 Se podrá solicitar a los jugadores que muestren su entorno y el Administrador de Tareas de su ordenador en cualquier momento. El árbitro podrá indicarles que compartan su pantalla y desactiven el chat durante el juego. Si el reglamento de la competición así lo prevé, el organizador deberá asegurarse de que la invitación o el reglamento incluyan la información legal pertinente sobre privacidad y protección infantil. Si es necesario, el organizador podrá consultar al equipo de protección de datos de la FIDE.

*Es posible que se les pida a los jugadores que activen el micrófono. Esto debería ayudar a detectar a cualquier persona que esté fuera de la vista y les esté indicando movimientos.*

- 1.7 Las demás competiciones deberán celebrarse de conformidad con los principios anteriores o con las políticas de Juego Limpio en Línea de las Federaciones Nacionales. En tales casos, cuando una competición se celebre en una plataforma que aplique sus propias políticas de Juego Limpio, se debe informar a los jugadores que los árbitros no pueden intervenir en las decisiones tomadas por la plataforma.

- 1.8 Los árbitros deben estar familiarizados con los procedimientos de la plataforma:

1.8.1 Para tratar las acusaciones de trampa,

1.8.2 Para el marcado o cierre de cuentas,

1.8.3 Para la tramitación de apelaciones.

- 1.9 En los casos en que los resultados oficiales los determine el Árbitro Principal y no la plataforma, el reglamento de competición deberá especificar si los puntos ganados por los jugadores posteriormente excluidos o descalificados se concederán o no a sus oponentes.

- 1.10 No se entregarán premios a los jugadores hasta que se hayan completado las comprobaciones de juego limpio realizadas por la plataforma y con la herramienta de evaluación de juegos de la FIDE.

- 1.11 En algunas competiciones, en particular las oficiales de la FIDE, el reglamento puede especificar la descalificación y otras sanciones impuestas sin que se haya determinado que se ha probado la existencia de trampas. En tal caso, la sanción no se extendería al juego fuera de pista si no se presentan más pruebas.

- 1.12 El reglamento de la competición no puede prever que la decisión del Árbitro Principal o de un panel de expertos designado al efecto, sobre la pérdida de la partida o la exclusión de la competición por sospecha de trampa, sea inapelable. El órgano competente para apelar es el Comité de Apelaciones de la competición. Por lo tanto, se recomienda encarecidamente designar con antelación al menos a un experto en juego limpio en el Comité de Apelaciones. El reglamento de la competición establecerá con antelación un procedimiento adecuado para apelar las decisiones de juego limpio y un plazo para su aplicación, teniendo en cuenta el calendario del torneo y el anuncio de la clasificación final. El reglamento de la competición podrá establecer un recurso razonable.

tasa, que se perderá en caso de rechazo del recurso.

1.13 La FPL podrá crear una subcomisión o grupo de trabajo dedicado exclusivamente al ajedrez en línea.

1.14 El reglamento de competición no puede prever que todas las cuestiones relativas al juego limpio de la competición sean responsabilidad exclusiva de la plataforma.

## 2. Delitos de trampa en línea

2.1 Conceptualmente, hacer trampa en el ajedrez en línea se define como cualquier comportamiento que un jugador utiliza para obtener una ventaja sobre su compañero o lograr un objetivo en un juego en línea si, según las reglas del juego, la ventaja o el objetivo no se supone que se debe lograr.

2.2 En concreto, «hacer trampa» significa:

2.2.1 el uso deliberado de dispositivos electrónicos u otras fuentes de información o consejos durante un juego; o

2.2.2 la manipulación de las competiciones de ajedrez, lo que significa una manipulación intencional arreglo, acto u omisión encaminado a alterar indebidamente el resultado o el desarrollo de una competición de ajedrez con el fin de eliminar total o parcialmente el carácter impredecible de dicha competición con vistas a obtener una ventaja indebida para uno mismo o para otros.

2.2.3 La manipulación de las competiciones de ajedrez incluye, pero no se limita a: manipulación de resultados, sandbagging, arreglo de partidos, fraude de calificación y participación deliberada en competiciones o juegos ficticios.

2.3 Los delitos relacionados con las trampas, específicos del ajedrez en línea, son la piratería informática y el robo de identidad, es decir, cuando otra persona juega en lugar del jugador. El tratamiento de este tipo de delitos es similar al de las trampas, incluyendo la aplicación de las medidas disciplinarias internas de la FIDE.

2.4 La evidencia estadística puede llevar a presumir que se ha cometido una infracción de trampa. El jugador siempre tiene derecho a apelar y presentar argumentos ante el Comité de Apelaciones.

*El organizador y los árbitros deben dejar en claro que en caso de una acusación de trampa, debe comunicarse de manera responsable, es decir, utilizando un formulario previamente establecido como el que se encuentra en el sitio web de FIDE Fair Play, y no al mundo a través de las redes sociales o en grupos públicos de WhatsApp, o enviando mensajes privados directos al jugador.*

2.5 Infracciones técnicas relacionadas con el sistema de videoconferencia utilizado para supervisar la competición, por ejemplo, desconexiones, jugar sin cámara, jugar sin pantalla compartida con barra de tareas, jugar sin micrófono (si así lo exige el reglamento de la competición), etc. *en sí* no implica que se haya cometido una infracción de fraude, pero el jugador puede ser penalizado en consecuencia.

## 3. Cargas y estándares de prueba

- 3.1 FPL tendrá la carga de probar que se ha cometido un delito de fraude en línea. El estándar de prueba será si FPL ha probado un delito de fraude en línea a satisfacción del tribunal, teniendo en cuenta la gravedad de la acusación. Este estándar de prueba, en todos los casos, es superior a un simple balance de probabilidades, pero inferior a la prueba más allá de toda duda razonable. El artículo 2.4 permanece inalterado.
- 3.2 Cuando estas Reglas de Juego Limpio imponen la carga de la prueba al Jugador u otra Persona que presuntamente ha cometido un supuesto delito de trampa en línea para refutar una presunción o establecer hechos o circunstancias específicos, el estándar de prueba será el de balance de probabilidad.

*Cuando la sospecha de un delito de trampa en línea surja del resultado de la herramienta de evaluación de juegos de la FIDE, el árbitro principal debe seguir cualquier estipulación de la FPL en cuanto a lo que constituye prueba suficiente.*

## 4. Falsa acusación

- 4.1 Una acusación falsa constituye un abuso de la libertad de expresión. Una acusación falsa, tanto en ajedrez como en cualquier otro ámbito, puede dañar la reputación. El derecho a la protección de la reputación está protegido como parte del derecho al respeto a la vida privada. Para determinar si una acusación es manifiestamente infundada y, por lo tanto, puede considerarse un abuso de la libertad de expresión, se tienen en cuenta los siguientes criterios:
- 4.1.1 la suficiencia de la base fáctica de la acusación;
  - 4.1.2 el nivel de la competición;
  - 4.1.3 el título y la calificación del jugador que presuntamente hace trampa en línea;
  - 4.1.4 el resultado final del jugador en la competición en cuestión;
  - 4.1.5 la forma y la escala de difusión de la acusación (redes sociales, medios públicos, etc.) (entrevista, blogpost, etc.) La lista de criterios no es exhaustiva.
- 4.2 Las acusaciones falsas en el ajedrez en línea se tratan mutatis mutandis igual que en el ajedrez presencial.

*El reglamento del torneo debe estipular que las denuncias sobre cuestiones de Fair Play deben presentarse mediante un formulario oficial proporcionado por los organizadores. No se deben realizar denuncias por ningún otro medio, incluidas las redes sociales, entre otros. Se debe advertir especialmente a los jugadores que dicha conducta puede considerarse una denuncia falsa y estar sujeta a las sanciones correspondientes.*

## 5. Sanciones

- 5.1 Las sanciones impuestas por hacer trampa en línea pueden extenderse al ajedrez OTB. Una sanción especificada en el Código de Ética de la FIDE como una prohibición de un año puede ser...

reducido a 6 meses para ajedrez OTB.

5.2 Otros aspectos de la sanción se aplican mutatis mutandis al ajedrez en línea como se aplican al ajedrez presencial: se tienen en cuenta exhaustivamente la edad del jugador, la frecuencia y la naturaleza de la infracción, la naturaleza de la competición y otras circunstancias.

## 6. Jurisdicción

6.1 La Comisión de Juego Limpio (FPL) tiene jurisdicción en todos los asuntos relacionados con las trampas, incluyendo acusaciones falsas en todos los eventos oficiales de la FIDE. Las personas sujetas a la jurisdicción de la FPL incluyen jugadores, personal de apoyo y capitanes de equipo. Entre las personas de apoyo se incluyen, entre otras, jefes de delegación, segundos, entrenadores, representantes, psicólogos, organizadores, espectadores, familiares, periodistas, oficiales de ajedrez y árbitros cuando estén involucrados en incidentes de trampas.

## 7. Quejas e investigaciones

### 7.1 Inicio de una investigación:

7.1.1 Se podrán iniciar investigaciones a partir de una queja posterior a la competición.

7.1.2 Las investigaciones también pueden iniciarse por:

1. un informe del árbitro principal de una competición.
2. Iniciativa FPL.
3. una solicitud de la Comisión de Ética y Disciplina (CED) o de cualquier otro organismo de la FIDE autorizado por la Carta de la FIDE.

### 7.2 Quejas:

7.2.1 El derecho a reclamar pertenece a los participantes (jugadores, capitanes y Oficiales) con el número de identificación FIDE de la competición en cuestión. El plazo para presentar reclamaciones finaliza 24 horas después de la finalización de la última ronda.

7.2.2 Todas las quejas deben presentarse por escrito y dirigirse a la FPL. A través de la Oficina de Fide. El denunciante deberá proporcionar toda la información requerida en el Formulario de Denuncia y detallar los motivos de la denuncia, enumerando todos los fundamentos disponibles al momento de la presentación.

7.2.3 No se aceptarán quejas orales o informales.

7.2.4 Todas las quejas basadas únicamente en el supuesto de que una persona está jugando Los que sean más fuertes de lo esperado debido a su calificación no serán considerados.

7.2.5 FPL puede iniciar una investigación basándose en cualquier pieza de información que pueda llegar a su conocimiento respecto de un posible incidente de fraude, incluida una acusación falsa.

7.2.6 Toda la información sobre quejas e investigaciones deberá permanecer confidencial hasta que la FPL complete una investigación. En caso de

En caso de incumplimiento de los requisitos de confidencialidad por parte de los denunciantes o del Árbitro Principal o cualquier otra persona con conocimiento de la denuncia o de la investigación antes de que se complete la investigación, la FPL puede remitir a todos los infractores a la EDC.

## **8. Procedimiento de investigación**

- 8.1 FPL tiene el derecho de realizar investigaciones preliminares con respecto a un caso presunto o posible de violación relacionada con trampas en línea.
- 8.2 Si una queja es inadmisibile o manifiestamente infundada, la FPL podrá rechazarla por mayoría de votos.
- 8.3 Un miembro del FPL (Persona Investigadora – PI), designado por el Presidente del FPL, mediante un sistema de rotación, será designado para investigar la denuncia. La Persona Investigadora es un organismo independiente y no está sujeta a las órdenes de terceros.
- 8.4 El IP considerará la evidencia estadística presentada. También considerará la información física y observacional recopilada como parte de la investigación, si la hubiere. También podrá reunir pruebas adicionales en el curso de su investigación.
- 8.5 Los jugadores, organizadores, árbitros, federaciones nacionales, el anfitrión de la plataforma en línea donde se juegan los partidos y otras partes deben cooperar con el PI. De no hacerlo, el caso podrá ser remitido a EDC.
- 8.6 El IP investigará cada caso dentro de un plazo razonable, normalmente no mayor a dos semanas.
- 8.7 Al finalizar la investigación, el PI elaborará un informe para la FPL, que deberá ser considerado, indicando: la acción que dio origen a la investigación, las circunstancias del incidente, las conclusiones de la investigación y la sanción propuesta. El informe podrá abarcar cualquier otra infracción de las normas de la FIDE detectada por el PI. La FPL podrá solicitar al PI que considere hechos adicionales o realice investigaciones adicionales.
- 8.8 Una vez que el IP considere definitivo un informe, la FPL decidirá por mayoría si el caso se remitirá a la EDC para su dictamen. Si el caso no se remite a la EDC, se considerará desestimado. La FPL comunicará sus conclusiones al denunciante y al acusado. Si la Federación Nacional del acusado estuvo involucrada, también será informada.

## **9. Normas de procedimiento**

- 9.1 El plazo de prescripción es de un año a partir de la última ronda del concurso en línea en cuestión.
- 9.2 El idioma de trabajo del PI es el inglés. El PI podrá, a petición de cualquiera de las partes, autorizar el uso de un idioma distinto del inglés por las partes involucradas. En tal caso, el PI podrá ordenar a cualquiera o a todas las partes que sufraguen la totalidad o parte de los costos de traducción e interpretación. El PI podrá ordenar que todos los documentos presentados en idiomas distintos del inglés se presenten junto con una traducción certificada al idioma del procedimiento.
- 9.3 Cuando el IP no desestime un caso, la persona acusada debe haber sido informada por escrito (ya sea por carta, correo electrónico u otro medio) del caso pendiente y se le debe haber dado el derecho de presentar al IP cualquier declaración y documento que respalde su

posición.

9.4 El denunciante y el denunciado tienen derecho a ser representados o asistidos por personas de su elección.

9.5 Los documentos relativos al procedimiento deberán presentarse por escrito, preferiblemente por correo electrónico.

9.6 Cada parte involucrada en una investigación es responsable de sus propios costos asociados directa o indirectamente con el caso.

9.7 Cuando una persona sujeta a la jurisdicción disciplinaria de otra Comisión de la FIDE sea parte de una investigación, FPL podrá proporcionar la información relevante a esa Comisión de la FIDE.

#### **10. Condiciones de participación en una competición deportiva en línea**

10.1 Al participar en la competición, cada jugador acepta las medidas mencionadas anteriormente como condición de participación y acepta que su participación está sujeta a ellas. En concreto, acepta ser evaluado mediante una herramienta de evaluación en línea y acepta que podría enfrentarse a sanciones disciplinarias.

#### **APÉNDICE II. Reglas para jugadores de ajedrez con discapacidad visual significativa o total, ceguera e incapacidad de movimiento, para competiciones en línea con supervisión.**

1. Todas las plataformas en línea que organizan competiciones de ajedrez deberían brindar acceso total a los jugadores de ajedrez significativamente o totalmente ciegos e incapaces de moverse.
  - 1.1 Si esto no es posible, los organizadores deberán proporcionar asistentes en línea, uno por jugador, entrenado y aprobado por la comisión FIDE DIS.
2. Los jugadores de ajedrez significativamente ciegos o totalmente incapaces de moverse pueden utilizar su propio tablero de ajedrez además del tablero de ajedrez virtual utilizado por el asistente en línea.
3. Al menos cinco (5) días antes del inicio de la competición, los jugadores de ajedrez discapacitados significativamente o totalmente ciegos e incapaces de moverse deben enviar sus documentos médicos a los organizadores para su aprobación y deben estar registrados en el momento del inicio de la competición en la lista de jugadores de ajedrez discapacitados de la FIDE: <https://dis.fide.com/wr0> o deben estar registrados en su Federación Nacional de Ajedrez. Según la documentación presentada, los organizadores determinarán si el jugador pertenece a la categoría de "Jugadores de ajedrez con discapacidad visual significativa o total e incapaces de moverse" y necesita un asistente.
4. Los asistentes en línea son responsables de invitar y conectar a sus jugadores al VCS 15 minutos antes del inicio del partido. El asistente debe tener una visión completa del jugador y su rostro.
5. Los jugadores que utilicen asistentes deberán tener su propio tablero de ajedrez totalmente visible para su asistente.
6. Al iniciar el juego y durante todo el período del mismo, sólo el asistente es responsable de conectarse en la plataforma, ejecutar los movimientos anunciados y anunciar los movimientos del oponente a su jugador.
7. El jugador debe asegurarse de poder escuchar al asistente alto y claro.
8. El anuncio de los movimientos debe estar escrito con la ortografía completa (por ejemplo: peón de e2 a e4) y en inglés, o en cualquier otro idioma acordado mutuamente entre las partes.



jugador y el asistente.

9 El asistente puede utilizar:

9.1 Una nueva cuenta en la plataforma específicamente para este torneo, o

9.2 La cuenta existente del jugador, con el permiso del jugador

10. El jugador tiene derecho a solicitar el número de movimientos realizados y el tiempo restante en su reloj más el tiempo de su oponente en cualquier momento durante la partida.

11. El jugador, a través de su asistente, tiene derecho a solicitar tablas o aceptar una oferta de tablas de su oponente en cualquier momento. No se permite ninguna comunicación entre el asistente y el jugador; en caso de cualquier imprevisto, el asistente recibirá instrucciones del árbitro principal.

12. Durante un partido, un jugador podrá abandonar el área de juego o el lugar de juego sólo con el permiso del árbitro.

13. Todos los artículos del Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE son válidos para jugadores significativamente o totalmente ciegos e incapaces de moverse, reemplazando la palabra "jugador" por la palabra "asistente en línea".

### **Apéndice III. Reglamento para jugadores de ajedrez significativamente ciegos o totalmente incapaces de moverse en competiciones híbridas**

1. Se recomienda al Organizador Local que proporcione un asistente a los jugadores con ceguera significativa o total. Las funciones del asistente son:

1.1 Juega online los movimientos anunciados por su jugador.

1.2 Anunciar los movimientos del oponente.

1.3 Informar a los jugadores significativamente o totalmente ciegos solo en su  
Solicitud de los horarios del reloj.

1.4 Informar al jugador sobre las ofertas de empate de su oponente y realizar el empate.  
ofertas comunicadas por el jugador.

1.5 No se permite ninguna otra comunicación entre el asistente y el jugador.

1.6 Los asistentes son supervisados por el Árbitro Principal Local y los demás árbitros.

2. Todas las demás regulaciones se aplican únicamente cambiando la palabra "jugador" por la palabra "asistente".

### **Glosario de términos en el Reglamento de Ajedrez en Línea de la FIDE**

Este glosario proporciona definiciones únicamente de términos exclusivos del ajedrez en línea. El número después de cada término se refiere a su primera aparición en este documento.

| <b>Término</b>       | <b>Primero Referencia</b> | <b>Definición</b>                                                                                                                                                                      |
|----------------------|---------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Automático Promoción | 3.6.3                     | Un peón asciende automáticamente a reina u otra pieza según la configuración seleccionada por el jugador en el software de la zona de juego.                                           |
| Infiel               | Apéndice 1.8              | El uso deliberado de ayuda externa por parte de un jugador para obtener una ventaja sobre el oponente (como usar una computadora u otro jugador). Hacer trampa también se refiere a... |

|                                      |              |                                                                                                                                                                                                                                                                       |
|--------------------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                      |              | manipulación intencionada de competiciones de ajedrez, como, por ejemplo, manipulación de partidos, fraude de calificación y participación en competiciones o partidas ficticias.                                                                                     |
| <b>Jefe</b><br>Organizador           | 16.1         | La persona responsable de designar y aprobar todos los lugares de juego para una competencia híbrida.                                                                                                                                                                 |
| <b>Competiciones con Supervisión</b> | 6.1.2        | Un evento en el que los jugadores son supervisados de forma remota por uno o más árbitros.                                                                                                                                                                            |
| <b>Desconexión</b>                   | 11           | Se produce cuando la conexión a Internet o la señal electrónica entre el dispositivo de juego autorizado de un jugador y la zona de juego se pierde por cualquier motivo.                                                                                             |
| Tablero electrónico                  | Introducción | Cualquier tablero de ajedrez electrónico aprobado por la FIDE que pueda conectarse a un sitio web para ingresar y generar movimientos a través de Internet para su uso en una competencia en línea.                                                                   |
| <b>FPL</b>                           | Apéndice 1.2 | Comisión de Juego Limpio de la FIDE                                                                                                                                                                                                                                   |
| Justo Jugar software                 | Apéndice 1.1 | Herramientas de software utilizadas por los proveedores de servicios de juego y la FIDE para supervisar las partidas de todos los jugadores, jugada a jugada. El software de Juego Limpio aprobado por la FIDE es la Herramienta de Monitoreo de Partidas de la FIDE. |
| <b>Seco</b>                          | Apéndice 2.3 | Ocurre cuando otra persona juega en nombre del jugador real cuyo nombre se supone que está jugando un juego.                                                                                                                                                          |
| CADERA                               | 16.5         | Plataforma de alojamiento de Internet                                                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ajedrez híbrido</b>               | 6.1.3        | Un tipo de competición en la que todos los jugadores están supervisados físicamente por un árbitro mientras juegan en línea.                                                                                                                                          |
| <b>Investigando Persona (PI)</b>     | 8.3          | Se refiere al miembro de la Comisión de Juego Limpio de la FIDE encargado de la responsabilidad de investigar un caso en el que presuntamente se ha producido trampa.                                                                                                 |
| <b>ACV</b>                           | 16.8         | Árbitro principal local                                                                                                                                                                                                                                               |
| <b>Local</b><br>Organizador          | 16.1         | Responsable de supervisar un único recinto en línea. El Organizador Local reporta directamente al Organizador Principal.                                                                                                                                              |
| <b>LTA</b>                           | 18.8         | Asistente Técnico Local                                                                                                                                                                                                                                               |
| Amaño de partidos                    | Apéndice 2   | Organizar los resultados de una competición antes de que se jueguen los partidos.                                                                                                                                                                                     |
| <b>ajedrez en línea competencia</b>  | 6.1.1        | Un evento sin supervisión específica de un jugador, posiblemente automatizado por una zona de juego sin la supervisión de un árbitro.                                                                                                                                 |
| Dispositivo de reproducción          | 12           | Se refiere a la computadora, portátil, de escritorio, eBoard u otro equipo autorizado que utiliza el jugador para realizar sus movimientos.                                                                                                                           |

|                               |              |                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------|--------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                               |              | en la zona de juego.                                                                                                                                                                                     |
| Zona de juego                 | 2            | Se refiere al sistema anfitrión o entorno de juego para un juego de ajedrez en línea.                                                                                                                    |
| Sacos de arena                | Apéndice 2.2 | Jugar deliberadamente por debajo de la propia fuerza real de juego.                                                                                                                                      |
| VCS                           | 13           | Sistema de videoconferencia                                                                                                                                                                              |
| Virtual<br>tablero de ajedrez | 3            | Se refiere a la representación del tablero de ajedrez y las piezas generadas por la zona de juego en la pantalla del jugador y personalizadas por el jugador utilizando el software de la zona de juego. |
| Virtual<br>reloj de ajedrez   | 4            | Muestra el tiempo de juego restante para cada jugador según lo generado por la zona de juego y mostrado en la pantalla de la computadora o del juego de cada jugador.                                    |

## CAPÍTULO 12: EJEMPLOS DE PREGUNTAS DE EXAMEN PARA ÁRBITROS

### SAMPLIOMIXAMQ PREGUNTAS FoFIDE e Internacional AÁRBITROS

En este capítulo, proporcionamos ejemplos de preguntas similares a las que pueden aparecer en un examen de Árbitro FIDE e Internacional. Tenga en cuenta que las preguntas abarcan diferentes niveles para garantizar que se aborden todas las áreas. Este conjunto de preguntas no constituye un ejemplo de un examen real. Una razón es que la distribución de las calificaciones no se corresponde con la de un examen real. Por ejemplo, el 55 % de las calificaciones debe centrarse en las Leyes del Ajedrez FIDE. Estos ejemplos buscan ayudar a los participantes de un seminario a comprender el nivel de dificultad que puede presentar una evaluación de seminario real. Como Árbitro FIDE/ Internacional, debe demostrar conocimientos en muchas más áreas que solo las Leyes del Ajedrez FIDE. Es responsabilidad del profesor seleccionar la combinación adecuada de preguntas simples y avanzadas de cada área en la proporción correcta.

El examen real debería durar cuatro horas, aunque algunos exámenes en línea solo duran tres horas.

También ofrecemos soluciones y una posible calificación para estas preguntas. Esperamos que la calificación sea especialmente útil para el profesorado. Nos esforzamos por ofrecer respuestas breves y relevantes. En todos los casos, es importante justificar adecuadamente la respuesta. Para algunas preguntas, también sugerimos calificar las respuestas incorrectas, incluso si se ha seguido la metodología correcta. Por ejemplo, en las preguntas sobre los títulos de los jugadores, hay un error común que lleva a la respuesta contraria, es decir, si algo es normal o no. Sin embargo, sugerimos otorgar 4 de 5 puntos si todos los demás aspectos son correctos. Es importante que los candidatos estudien las respuestas a fondo. Una vez que encuentren la respuesta correcta, deben aprender a argumentar correctamente.

Quizás esta colección de preguntas también sea interesante para todos los árbitros de la FIDE e internacionales. Puedes comprobar tus conocimientos de las reglas intentando responderlas. Quizás tu último examen fue hace mucho tiempo y has olvidado cómo hacer un emparejamiento o calcular una nueva calificación. Esperamos que las preguntas de las Leyes sean fáciles para los árbitros experimentados, ¡pero ponte a prueba!

## Leyes

1) En la posición dada, las blancas deben mover cuando su bandera cae. ¿Cuál es el resultado? Justifique su respuesta. (2 puntos)



2) Tras veinte minutos y doce jugadas de juego, el reloj digital falla. Un jugador afirma haber usado solo cinco minutos. El oponente discrepa, pero admite haber usado un poco más de tiempo. ¿Qué hace el árbitro? (2 puntos)

3) Según el calendario de un torneo de ajedrez, las rondas debían comenzar a las 19:30. El reglamento del torneo establecía que cualquier jugador que llegara al tablero más de 30 minutos después del inicio programado de la sesión perdería la partida. Sin embargo, hubo un retraso y la ronda comenzó a las 19:40. Uno de los jugadores llegó al tablero a las 20:05. Su oponente reclamó la victoria. Sin embargo, el jugador alegó que su reloj solo marcaba 25 minutos, por lo que debería poder jugar.

¿Cuál es la decisión del árbitro? Justifique su respuesta. (2 puntos)

4) En un torneo con un control de tiempo de 90 minutos para 30 movimientos y 30 minutos para el final de la partida, con un incremento de 30 segundos por movimiento a partir del primer movimiento, en la posición mostrada, el jugador negro jugó 28... Dxd3 y completó la jugada presionando el reloj. Es la primera jugada ilegal del jugador.



El árbitro estuvo presente viendo el partido. ¿Qué debe hacer? ¡Explique su respuesta! (4 puntos)

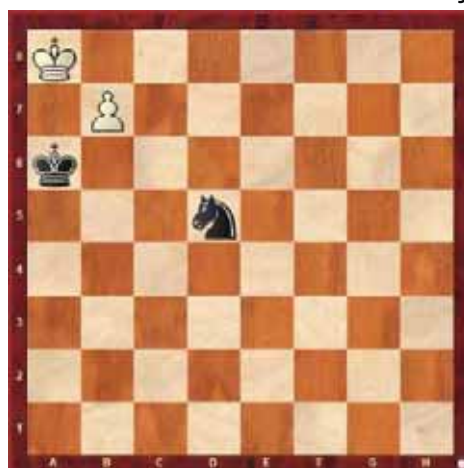
5) En un torneo con un control de tiempo de 60 minutos por jugador durante toda la partida, con un incremento de 30 segundos por jugada a partir de la primera, no se había producido ninguna jugada ilegal anteriormente. En la posición del diagrama, el jugador blanco tomó con una mano la torre en b8 y con la otra el peón en c7 y jugó: 35. ...., cxb8 y presionó el reloj, sin coronar el peón a una nueva pieza.



*Posición desde Lasker Emanuel sim tour EE. UU., 1893*

**El árbitro estaba presente, observando el partido. ¿Qué hace? (4 puntos)**

6) En esta posición, el jugador blanco, con poco tiempo, mueve el peón de b7 a b8 y lo reemplaza con una torre invertida. Anuncia «dama» y pulsa el reloj.



Las negras juegan Cc7 y anuncia mate.

El jugador blanco intenta capturar el caballo con su pieza promocionada. **¿Cuál es la decisión del árbitro y por qué? (2 puntos)**

7) En un torneo con un control de tiempo de 90 minutos para 30 jugadas y 30 minutos para el resto de la partida, con un incremento de 30 segundos por jugada a partir de la primera, en la posición mostrada en el diagrama, las blancas jugaron 50. Rc6 y presionaron el reloj. Su oponente, inmediatamente después de la jugada de las blancas, declaró que se rendía.



**El árbitro estuvo presente observando el partido. ¿Cuál es su reacción? ¿Cuál será el resultado del partido? (2 puntos)**

8) Tras 26. ... c6 obtuvimos la posición del diagrama. Después de esto, se realizaron las siguientes jugadas. 27. Af3 Df5 28. Ae4 Dg4 29. Af3 Df5 30. Ae4. Las negras, que tienen el turno, anotan 30. ... Dg4 en la planilla, detienen el reloj, llaman al árbitro y piden tablas. El jugador dice que con esta jugada se repetirá la misma posición por tercera vez. Las blancas no aceptan la oferta de tablas. **¿Cuál es la acción del árbitro y cuál debe ser su decisión? (2 puntos)**



9) En un torneo con un control de tiempo de 15 minutos por jugador, con un incremento de 10 segundos por jugada a partir de la primera, se presentó la posición del diagrama a continuación. El árbitro observó la posición desde cierta distancia y vio al jugador negro jugar 45 ... fxe1 y, sin coronar el peón a una nueva pieza, pulsó el reloj. Se dirigió al tablero. Antes de llegar al tablero, el jugador blanco respondió rápidamente con 46. c8D.



¿Cómo debe reaccionar el Árbitro? Explica tu respuesta. (2 puntos)

10) Las blancas tocaron un peón en h6 y, antes de moverlo, el jugador con piezas blancas sobrepasó el tiempo asignado. El jugador con piezas negras reclama la victoria. ¿Cuál es la función del árbitro observador? (3 puntos)



11) El jugador A, con piezas blancas, realiza una jugada en el tablero y reclama tablas por una triple repetición de una posición. Hay una triple repetición en el tablero. ¿Cuál es el rol del árbitro observador? (2 puntos)



### Clasificación y títulos

**12)** En un torneo de 9 rondas, al llegar a la ronda final, un jugador de AUS tiene los siguientes resultados:

|                 |      |               |               |
|-----------------|------|---------------|---------------|
| Gerente General | 2700 | ESP           | $\frac{1}{2}$ |
| SOY             | 2393 | Nueva Zelanda | $\frac{1}{2}$ |
| Gerente General | 2592 | EE.UU         | $\frac{1}{2}$ |
|                 | 2345 | NED           | 1             |
| FM              | 2380 | Australia     | 1             |
| Gerente General | 2450 | Nueva Zelanda | $\frac{1}{2}$ |
| Gerente General | 2685 | Alemania      | $\frac{1}{2}$ |
|                 | 2149 | NED           | 1             |
| Gerente General | 2559 | ESP           | $\frac{1}{2}$ |

**¿Cumple alguna norma de GM? Explica tu respuesta. (5 puntos)**

**13)** El jugador A de TUR, que participa en un torneo de 9 rondas con sistema suizo, tiene los siguientes resultados contra sus 8 oponentes antes del inicio de la última ronda. Pregunta al árbitro si puede lograr una norma de Maestro Internacional (MI) y, en caso afirmativo, qué resultado necesita en la última partida.

|                 |      |          |               |
|-----------------|------|----------|---------------|
| SOY             | 2416 | INDIANA  | $\frac{1}{2}$ |
|                 | 2201 | EE.UU    | 1             |
|                 | 1900 | Francia  | 1             |
|                 | 2256 | Alemania | $\frac{1}{2}$ |
| SOY             | 2495 | RUS      | $\frac{1}{2}$ |
| FM              | 2302 | Alemania | 1             |
| FM              | 2316 | AUT      | 1             |
| Gerente General | 2634 | Alemania | 0             |
| SOY             | 2426 | ESP      | ??            |

**¿Cuál es la respuesta del árbitro? Explícela con cálculos. (5 puntos)**

**14)** En un torneo del sistema suizo de 7 rondas, el jugador A, con una valoración de 2460, jugó contra los siguientes oponentes y obtuvo los siguientes resultados:

|                      |   |                               |
|----------------------|---|-------------------------------|
| A (2460) – S (2095): | T | 1-0                           |
| (2254) – A (2460):   | A | 0-1                           |
| (2460) – U (2415):   | V | $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ |
| (2488) – A (2460):   | W | 1-0                           |
| (2310) – A (2460):   | A | 0-1                           |
| (2460) – X (2570):   | Y | $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ |
| (2673) – A (2460):   |   | $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$ |

Calcula su cambio de calificación para este torneo. (4 puntos)

**15)**Un jugador sin clasificación juega en el siguiente campo en su primer torneo suizo con clasificación FIDE. Según los resultados, ¿cuál será su clasificación FIDE inicial? (3 puntos)

- |         |               |
|---------|---------------|
| 1. 1726 | 0             |
| 2. 1415 | 1             |
| 3. 1424 | $\frac{1}{2}$ |
| 4. 1625 | 0             |
| 5. 1502 | 1             |
| 6. 1980 | +             |
| 7. 1628 | $\frac{1}{2}$ |
| 8. 1740 | 0             |

### **Maridaje suizo**

**16)**En un torneo de sistema suizo de 7 rondas, después de la sexta ronda tenemos el siguiente cuadro de puntuación que incluye a los jugadores con 3,5 puntos:

| Número de emparejamiento | Historia del color      |
|--------------------------|-------------------------|
| 7                        | WWBWBB                  |
| 16                       | Mujer hermosa y hermosa |
| 17                       | BWBWBB                  |
| 21                       | BWBWWB                  |
| 26                       | WWBWBB                  |
| 29                       | BWWBWW                  |
| 42                       | BWWBBW                  |
| 54                       | WBWBWB                  |
| 68                       | Mujer hermosa y hermosa |

Téngase en cuenta que los emparejamientos 16-29, 17-42 y 26-54 se han realizado en rondas anteriores, y ninguno de estos jugadores ha sido up-floated o down-floated:

**¿Cuáles son los emparejamientos de la séptima (última) ronda? (5 puntos)**

**17)** En un torneo de sistema suizo, encontramos los siguientes emparejamientos en un grupo de puntos. Finalmente, debemos determinar los colores de los siguientes emparejamientos. Se muestra el historial de colores anterior. Esto significa que no se jugó ninguna partida en esa ronda. Anota los tres emparejamientos con el jugador que primero saque las blancas. Justifica tu decisión. (3 puntos)

a)

| Alfiler | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---------|---|---|---|---|---|
| 2       | o | b | o | - | b |
| 8       | o | - | b | o | b |

b)

| Alfiler | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---------|---|---|---|---|---|
| 5       | - | b | o | b | o |
| 10      | o | b | - | b | o |

do)

| Alfiler | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---------|---|---|---|---|---|
| 7       | b | o | b | o | b |
| 15      | b | o | o | b | b |

**18)** Tras tres rondas en un torneo con sistema suizo, solo cinco jugadores tienen tres puntos. Estos son los jugadores con números del 1 al 5. Ninguno de estos jugadores ha sido eliminado antes.

El jugador 2 tiene preferencia por el negro, mientras que los demás jugadores tienen preferencia por el blanco.

Suponemos que todas las preferencias tienen la misma intensidad. **¿Cuáles son los emparejamientos y qué jugador flotará hacia abajo? (2 puntos)**

### **Reglas del concurso**

**19)** Para cada uno de los siguientes controles de tiempo, indique si se permite en una sección con puntuación FIDE inferior a 2400 con dos partidas al día. Indique una razón.

a) 30 movimientos en 90 minutos, seguidos de 30 minutos para completar la partida. Sin incremento.

b) 20 movimientos en 90 minutos seguidos de 30 minutos para completar el juego con un incremento de 30 segundos desde el inicio.

c) 30 movimientos en 2 horas seguidos de 40 minutos para completar el juego con un incremento de 30 segundos desde el inicio. (3 puntos)

**20)** En un torneo de nueve rondas, con dos rondas en cuatro días, las reglas del torneo en materia de apelaciones establecen que, si un jugador desea apelar, debe hacerlo oralmente y dentro de las 24 horas. Indique dos razones por las que estas condiciones no son satisfactorias. (2 puntos)

## Sistemas y desempates

**21)** Clasifique a los siguientes jugadores según el tie-break Sonneborn-Berger (4 puntos)

| Reserva Federal |                 | Nombre                    | Rtg  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | Pts |
|-----------------|-----------------|---------------------------|------|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| Francia         | Gerente General | Vachier-Lagrave<br>Máximo | 2767 | * | 1 | ½ | ½ | ½ | ½ | 1 | ½ | 4½  |
| RUS             | Gerente General | Ian Nepomniachtchi        | 2774 | 0 | * | ½ | 1 | 1 | ½ | 1 | ½ | 4½  |
| EE.UU           | Gerente General | Caruana Fabiano           | 2842 | ½ | ½ | * | ½ | ½ | ½ | 0 | 1 | 3½  |
| NED             | Gerente General | Giri Anish                | 2763 | ½ | 0 | ½ | * | ½ | ½ | ½ | 1 | 3½  |
| China           | Gerente General | Wang Hao                  | 2762 | ½ | 0 | ½ | ½ | * | ½ | 1 | ½ | 3½  |
| RUS             | Gerente General | Grischuk Alexander        | 2777 | ½ | ½ | ½ | ½ | ½ | * | ½ | ½ | 3½  |
| China           | Gerente General | Ding Liren                | 2805 | 0 | 0 | 1 | ½ | 0 | ½ | * | ½ | 2½  |
| RUS             | Gerente General | Kirill Alekseenko         | 2698 | ½ | ½ | 0 | 0 | ½ | ½ | ½ | * | 2½  |

**22)** Un jugador participa en un torneo de sistema suizo contra los siguientes oponentes y obtiene 4.5 puntos. Ganó la 4ª Ronda por incomparecencia. El jugador D continúa el evento y jugó las dos últimas rondas. (2 puntos)

| Adversario                       | Pts | Res. |
|----------------------------------|-----|------|
| Jugador A                        | 5   | 1    |
| Jugador B                        | 5   | 1    |
| Jugador C                        | 6½  | 0    |
| Jugador D (victoria por pérdida) | 3   | +    |
| Jugador E                        | 4½  | 1    |
| Jugador F                        | 6   | ½    |

¿Cuál es el Buchholz de ese jugador?

**23)** Un jugador participa en un torneo de sistema suizo contra 5 oponentes y obtiene 3,5 puntos. Perdió la cuarta ronda por incomparecencia.

- 1) Jugador A                    1:0
- 2) Jugador B                    ½
- 3) Jugador C                    1:0
- 4) Jugador D                    - :+ (El jugador D continúa el evento y jugó las últimas dos rondas) 1:0
- 5) Jugador E

En la clasificación final A y B tienen 2 puntos, C tiene 1,5 puntos, D tiene 4,5 puntos y E tiene 2,5 puntos.

¿Cuál es el Corte FIDE-Buchholz 1 de ese jugador? ¡Enumera los puntos que obtienes por cada oponente! (3 puntos)

## **Anti-trampas**

**24)** En un torneo internacional, un jugador le dice al árbitro que cree que su oponente está haciendo trampa. **¿Qué pasos debe seguir el árbitro? Justifique su respuesta. (4 puntos)**

**25)** En un torneo con sistema suizo, con un control de tiempo de 25 minutos por jugador para toda la partida, con un incremento de 10 segundos por jugada a partir de la primera, el jugador con piezas negras informó al árbitro que su oponente tenía un teléfono móvil en el bolsillo. Este también confirmó que olvidó entregárselo al árbitro antes de la partida. Sin embargo, el jugador con piezas blancas alega que, como las negras no pueden ganar la partida mediante ninguna serie de jugadas legales, el resultado será tablas. ¿Cuál será la decisión y la acción del árbitro? (2 puntos)



**26)** Según el reglamento del torneo, los jugadores que lleven relojes inteligentes serán declarados perdidos. El árbitro dudó de que un jugador llevara este tipo de reloj durante una partida, pero no estaba seguro porque la manga de su camisa lo cubría. Al finalizar la partida con empate, el árbitro comprobó inmediatamente que se trataba de un reloj inteligente. Declaró la partida perdida por ese jugador y modificó el resultado. El jugador argumentó que el resultado no debería haberse modificado y que el árbitro debería haberlo revisado durante la partida. ¿Es correcta la decisión del árbitro? (2 puntos)

## **Títulos de árbitro**

**27)** Una Árbitra nacional tiene tres normas (válidas) para el título de Árbitro FIDE. Participó como Árbitra en dos torneos internacionales del sistema suizo, de 7 rondas cada uno y con 76 y 88 participantes respectivamente. Además, asistió a un seminario de Árbitros FIDE y aprobó el examen. Ahora busca un torneo para obtener la siguiente norma. ¿Cuáles son los requisitos de este torneo? (2 puntos)

## Respuestas

1. Victoria negra (1). Es posible dar mate, aunque es improbable (1).
2. El árbitro debe usar su mejor criterio (1) 8 o 9 minutos fuera del reloj blanco y 11 o 12 minutos fuera del reloj negro es razonable (1).
3. El juego comienza (1). La hora predeterminada se calcula a partir del inicio real del juego, no de la hora de inicio programada (1).
4. La jugada de las negras es ilegal (debido al jaque) (1) y la posición anterior a la irregularidad se restablecerá (1). El árbitro añade dos minutos al reloj de las blancas (1). Como las negras tocaron la dama, deben realizar una jugada legal con su dama, que debe ser Dd5 o De6 (1).
5. Las blancas realizaron una jugada ilegal y, además, la realizaron con dos manos, lo cual también es ilegal (1). Dos jugadas ilegales en una misma acción se considerarán una sola jugada ilegal (1). El peón será reemplazado por una dama del mismo color (1). El árbitro añadirá dos minutos al reloj de las negras (1).
6. Una torre invertida no es un movimiento ilegal, pero cuenta como una torre (1), por lo que el mate se mantiene y las negras ganan la partida (1).
7. El ahogado termina la partida, por lo que, tras 50.Rc6, la partida termina en tablas (1). La rendición no es aceptable (1).
8. El Árbitro verifica, junto con los jugadores de otro tablero, si esta posición se ha presentado tres veces (1). Tras la verificación, el Árbitro acepta la reclamación de tablas, ya que esta posición se ha presentado tres veces en las jugadas 26, 28 y 30 (con el mismo jugador en turno) (1).
9. El árbitro esperará hasta que se complete el siguiente movimiento. (1) Luego, si todavía hay una posición ilegal en el tablero, declarará el juego empatado (1).
10. Es un empate (1), tocó un peón o no tocó un peón en ambos casos la decisión será la misma, artículo 6.9 la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna serie posible de movimientos legales. (1), el único movimiento legal para las blancas es el peón en h6 y el rey negro recibiendo jaque mate, por lo que las negras no pueden ganar la partida mediante ninguna serie de movimientos legales.
11. La reclamación es incorrecta. (1) Si un jugador toca una pieza, pierde el derecho a reclamar un triple empate repetido (véase el artículo 9.4). En este caso, el jugador con piezas blancas ya ha realizado su movimiento en el tablero y reclama al árbitro (1).
12. Reglamento de Títulos Internacionales: Artículo 1.4.3 Federaciones de Oponentes:  
  
Se deben incluir al menos dos federaciones distintas a la del solicitante del título. El jugador se enfrentó a jugadores de otras 6 federaciones. Reglamento Internacional de Títulos: Artículo 1.4.4. Títulos de los oponentes: Al menos el 50 % de los oponentes deberán ser titulares (TH), según el apartado 0.31. El jugador se enfrentó a 7 jugadores titulares de 9 oponentes.  
Para obtener una norma de GM, al menos 1/3 de los oponentes (MO) deben ser GM. El jugador se enfrentó a 5 GM (2).

Para el GM Norm, el límite mínimo se eleva a 2200 para el jugador con la puntuación más baja. Total

$$= (2700+2393+2592+2345+2380+2450+2685+2200+2559)$$

$$\text{Promedio} = 22304/9 = 2478,2 \text{ (2)}$$

Reglamento de Título Internacional: Artículo 1.72 Tablas: Por 9 rondas: Necesita 6 puntos y obtuvo 6. Sí norma GM (1).

Si el candidato no eleva de 2149 a 2200 y todos los demás argumentos son correctos, el resultado será que el jugador no obtendrá la norma de GM. En este caso, el solicitante obtendrá 4 puntos.

**13** Requisitos de la norma IM: 3 federaciones; mínimo 50% titulados; mínimo 33% IM. (2)

Reglamento de Título Internacional: Artículo 1.4.6 Clasificación de los oponentes: Para IM Norm, el piso se eleva a 2050 para el jugador con la clasificación más baja.

$$\text{Total} = (2416+2201+2050+2256+2495+2302+2316+2634+2426)$$

$$\text{Promedio} = 21096/9 = 2344 \text{ (2)}$$

Reglamento de Título Internacional: Artículo 1.72 Tablas: Por 9 rondas: Necesita 6 puntos para norma IM.

Ya anotó 5,5 puntos. Necesita un empate para la última ronda. (1)

Si el candidato no eleva 1900 a 2050 y todos los demás argumentos son correctos, el resultado será que el jugador necesita una victoria para obtener una norma de MI. En este caso, el solicitante obtiene 4 puntos.

## 14.

Utilice la tabla 8.1.1

|                            |             |         |
|----------------------------|-------------|---------|
| B (2460) – S (2095): T 1-0 | [R(d)= 365, | + 0,10] |
| (2254) - B (2460): B 0-1   | [R(d)= 206, | + 0,24] |
| (2460) – U (2415): ½ V     | [R(d)= 45,  | - 0,06] |
| (2488) – B (2460): 1-0 W   | [R(d)= 28,  | - 0,46] |
| (2310) – B (2460): 0-1 B   | [R(d)= 150, | + 0,30] |
| (2460) – X (2570): ½ Y     | [R(d)= 110, | + 0,15] |
| (2673) - B (2460): ½       | [R(d)= 213, | + 0,27] |

(3 puntos y medio de descuento por cada error)

$$\Delta R = +0,54, R(ch) = 10 \times 0,54 = +5,40 \text{ puntos (1)}$$

## 15.

Las partidas no jugadas no se contabilizarán, por lo que eliminaremos la partida n.º 6 (1). El jugador obtuvo 3 puntos en 7 partidas. Al calcular el promedio de los oponentes con puntuación, debemos incluir dos oponentes hipotéticos de 1800 y el resultado contra ellos es un empate.

$$Ra = (1726+1415+1424+1625+1502+1980+1628+1740+1800+1800) = 14660 \text{ Ra} = 14660 / 9$$

$$Ra = 1628,88$$

La calificación promedio de los oponentes es 1628,88, redondeada a 1629 (1).

Ahora usa esta fórmula:

$$Ru = Ra + dp$$

$$Ru = 1629 + 4/9$$

$$Ru = 1629 + (-43)$$

$$Ru = 1586$$

dieciséis.

| Buscador blanco |    | Buscador negro |    |    |
|-----------------|----|----------------|----|----|
| 7               |    |                |    |    |
|                 |    |                | 16 |    |
| 17              |    |                |    |    |
|                 | 21 |                |    |    |
|                 |    |                |    |    |
| 26              |    |                |    |    |
|                 |    |                |    | 29 |
|                 |    |                | 42 |    |
|                 | 54 |                |    |    |
|                 |    |                | 68 |    |

(2 puntos, restar ½ por cada color incorrecto)

54 es flotador descendente (clasificación más baja del grupo de colores más grande) Otras parejas 7 v 29

26 contra 16

17 contra 42

21 contra 68 (2 puntos)

Pero ya se jugó 17-42, así que intercambia (transpone 42 y 68) (1 punto) 7-29, 26-16, 17-68, 21-42, flotador descendente 54 (½ de descuento por cada emparejamiento incorrecto)

Si 68 fue (erróneamente) flotado hacia abajo porque es el de menor rango, entonces el emparejamiento sería:

7-29, 26-16, 17-54, 21-42 (Este emparejamiento sería de 2 marcas, 17-42 y 21-54 sería 1 marca.

Una combinación correcta pero con los colores iniciales incorrectos valdría 2 puntos)

## 17.

2-8 (0,5) otorga la preferencia de color al jugador de mayor rango (0,5).

10-5 (0,5) alterna los colores hasta la última vez que un jugador tenía blanco y el otro negro (0,5)

15-7 (0,5) Otorgar la preferencia de color más fuerte (0,5).

## 18.

| Números | Color |
|---------|-------|
| 1       | O     |
| 2       | B     |
| 3       | O     |
| 4       | O     |
| 5       | O     |

Maridajes:

1-3

4-2

5 flotador hacia abajo

Restar ½ punto por cada error.



## 19.

a) Sí. Cada juego dura 4 horas, es decir, 8 horas al día. (1)

b) El número 20 de movimientos no es aceptable (debe ser 30). (1)

c) N.º Tiempo de reflexión principal: 120 minutos cada uno + 30 minutos de incremento (suponiendo 60 movimientos por partida) + 40 minutos para el resto de la partida. El tiempo total para cada jugador es de 3 horas y 10 minutos. La partida durará 6 horas y 20 minutos. Por lo tanto, se juegan más de 12 horas al día.

20. 24 horas significa que podrían haberse jugado 2 rondas más. Periodo demasiado largo (1). Si no se presenta por escrito, el Comité de Apelaciones no está seguro de cuál es la queja/El jugador puede cambiar la queja (1).

## 21.

|          | Máxima | Ian  | Fabiano | Anish | Wang | Grischuk | Timbre | Krill | SB    | Rango |
|----------|--------|------|---------|-------|------|----------|--------|-------|-------|-------|
| Máxima   |        | 4.5  | 1,75    | 1,75  | 1,75 | 1,75     | 2.5    | 1.25  | 15.25 | 1     |
| Ian      | 0      |      | 1,75    | 3.5   | 3.5  | 1,75     | 2.5    | 1.25  | 14.25 | 2     |
| Fabiano  | 2.25   | 2.25 |         | 1,75  | 1,75 | 1,75     | 0      | 2.5   | 12.25 | 3-4   |
| Anish    | 2.25   | 0    | 1,75    |       | 1,75 | 1,75     | 1.25   | 2.5   | 11.25 | 5-6   |
| Wang     | 2.25   | 0    | 1,75    | 1,75  |      | 1,75     | 2.5    | 1.25  | 11.25 | 5-6   |
| Grischuk | 2.25   | 2.25 | 1,75    | 1,75  | 1,75 |          | 1.25   | 1.25  | 12.25 | 3-4   |
| Timbre   | 0      | 0    | 3.5     | 1,75  | 0    | 1,75     |        | 1.25  | 8.25  | 8     |
| Cirilo   | 2.25   | 2.25 | 0       | 0     | 1,75 | 1,75     | 1.25   |       | 9.25  | 7     |

Otorgar 0,5 puntos por cada línea.

22. El jugador que no jugó una ronda por incomparecencia gana. En esta ronda, la contribución del jugador se calcula como una partida contra un oponente ficticio (el oponente virtual es un concepto totalmente diferente). En este caso, la puntuación del oponente ficticio será la misma que la del jugador al final del evento.

Ahora, el oponente ficticio tiene 4.5 puntos, lo mismo que el jugador. Así que el jugador...

Buchholz es =  $5 + 5 + 6,5 + 4,5$  (oponente ficticio) +  $4,5 + 6 = 31,5$ .

23.

| Jugador A | Jugador B | Jugador C | Jugador D  | Jugador E | BH total | BH C1    |
|-----------|-----------|-----------|------------|-----------|----------|----------|
| 2         | 2         | 1.5       | <b>3.5</b> | 2.5       | 11.5     | <b>8</b> |

El jugador tiene 4 sin jugar ronda, valorada en 3,5 puntos iguales a los puntos propios del jugador, y la misma será descartada por Cut-1;  $= 2 + 2 + 1,5 + 2,5 = 8$

Dar 0,5 puntos por el número correcto para cada oponente y 0,5 puntos por la suma.

24.El jugador completa el formulario para registrar la acusación (o se le informa que debe hacerlo después de la partida). Establecer por qué cree que el oponente hace trampa (1). Supervisar la partida y al oponente (1); Anotar cuándo/si el oponente abandona el tablero (1); Posiblemente escanear o enviar la página (1). Otras respuestas pueden valer un punto para el máximo.

25.El resultado es 0-1 (1) porque, en casos de Fair Play, el jugador con dispositivo electrónico siempre pierde y el oponente gana (1). Esto se debe a que el teléfono móvil ya estaba en el bolsillo durante la partida.

26La decisión del Árbitro es correcta (1). El reloj podría haberse usado durante la partida y, por lo tanto, se aplica la penalización (1). (Si el jugador hubiera llevado un reloj normal, podría no haber estado contento si el Árbitro lo interrumpió para comprobarlo).

*(Algunas federaciones no permiten ni siquiera relojes comunes)*

27.Dado que sus dos primeros torneos son torneos suizos, necesita un torneo de otro tipo (Round Robin o Equipos) (1) o necesita ser árbitro en un evento internacional de ajedrez FIDE con al menos 100 participantes de al menos dos federaciones, donde el 30% de los jugadores estén clasificados (1).

## APÉNDICES

### Ejemplo de cálculo de calificación

En un torneo del sistema suizo de 9 rondas, un jugador con una calificación FIDE y menos de 30 partidas jugadas en su carrera ajedrecística, jugó contra los siguientes oponentes con las calificaciones correspondientes y obtuvo los siguientes resultados:

1. (1926) 1
2. (2011) 1
3. (2318) 0
4. (2067) 0.5
5. (2219) 0.5
6. (2585) 0
7. (2659) 1
8. (2464) 0.5
9. (2652) 0.5

Calcula su nueva valoración al final del torneo.

Calculamos la diferencia de calificación para cada oponente, utilizando la tabla 8.1 (b):

1.  $2212 - 1926 = 286$ , resultado 1,  $p(H) = 0,84$ ,  $\Delta R = 1 - 0,84 = +0,16$
2.  $2212 - 2011 = 201$ , resultado 1,  $p(H) = 0,76$ ,  $\Delta R = 1 - 0,76 = +0,24$
3.  $2318 - 2212 = 106$ , resultado 0,  $p(L) = 0,36$ ,  $\Delta R = 0 - 0,36 = -0,36$
4.  $2212 - 2067 = 145$ , resultado 0,5,  $p(H) = 0,69$ ,  $\Delta R = 0,5 - 0,69 = -0,19$
5.  $2219 - 2212 = 7$ , resultado 0,5,  $p(L) = 0,49$ ,  $\Delta R = 0,5 - 0,49 = +0,01$
6.  $2585 - 2212 = 373$ , resultado 0,  $p(L) = 0,10$ ,  $\Delta R = 0 - 0,10 = -0,10$
7.  $2659 - 2212 = 447$  consideramos que la diferencia máxima es 400 resultado 1,  $p(L) = 0,08$ ,  $\Delta R = 1 - 0,08 = +0,92$
8.  $2464 - 2212 = 252$ , resultado 0,5,  $p(L) = 0,19$ ,  $\Delta R = 0,5 - 0,19 = +0,31$
9.  $2652 - 2212 = 440$  (se considera como diferencia de 400), resultado 0,5,  $p(L) = 0,08$ ,  $\Delta R = 0,5 - 0,08 = +0,42$

$$\Sigma \Delta R = 0,16 + 0,24 - 0,36 - 0,19 + 0,01 - 0,10 + 0,92 + 0,31 + 0,42 = +1,41$$

Por lo tanto su cambio de calificación será:  $K \times \Sigma \Delta R = 40 \times 1,41 = +56,4$

Su nueva calificación será  $2212 + 56,4 = 2268,4$  ----- 2268

**Guía para comprobar si el resultado de un jugador es una norma de título válida:**

En un torneo suizo de 13 rondas, un jugador de Hungría jugó contra los siguientes oponentes con los resultados relevantes y busca una norma de GM:

|                             |          |      |     |
|-----------------------------|----------|------|-----|
| 1. Gerente General Alfred   | Alemania | 2383 | 1   |
| 2. Gerente General Bernhard | ESP      | 2508 | 0,5 |
| 3. Cristiano                | Alemania | 2573 | 0   |
| 4. David                    | AUT      | 2180 | 1   |
| 5. GM Evgeny                | RUS      | 2598 | 1   |
| 6. GM Friedrich             | Alemania | 2568 | 0   |
| 7. Jorge                    | Alemania | 2070 | 1   |
| 8. MI Herbert               | Alemania | 2483 | 1   |
| 9. Ígor                     | RUS      | 2497 | 1   |
| 10. Konrad                  | Alemania | 2561 | 0,5 |
| 11. FM Ludwig               | Alemania | 2440 | 1   |
| 12. MI Manfred              | Alemania | 2479 | 0,5 |
| 13. Gerente General Norbert | Alemania | 2492 | 0,5 |

Trabajando desde la mesa durante 13 rondas:

1. La valoración media de sus oponentes es de 2449. Hay dos jugadores con baja valoración: David en la ronda 4 y Georg en la ronda 7. Según el artículo 1.46c, para un jugador, el de menor valoración, se puede utilizar el mínimo ajustado para el cálculo. Para una norma de GM, es de 2200. Si elevamos la valoración de George de 2070 a 2200, el resultado es de 2459.

2. Para alcanzar la norma de GM, el jugador necesita 9 puntos (promedio de los oponentes: 2459-2489). Está bien.

3. Verificar los títulos de los oponentes – ver art. 1.45.

Para obtener una norma de GM, al menos 1/3 de los oponentes deben ser GM. Debería tener 5 GM. Está bien.

Al menos el 50% de los oponentes deben ser titulares; CM y WCM no cuentan. Debe tener 7 titulares diferentes: 5 GM, 2 IM y 1 FM. No hay problema.

4. Comprobar las federaciones de los oponentes – ver art. 1.43 y 1.44.

Para obtener la norma GM, se deben incluir al menos dos federaciones distintas a la del solicitante del título, y existen cuatro de ellas: Alemania, Inglaterra, Australia y Rusia. No hay problema.

Un máximo de 3/5 de los oponentes podrán proceder de la federación del solicitante y un máximo de 2/3 de los oponentes de una federación.

Nueve oponentes provienen de Alemania. Un máximo de dos o tres pueden provenir de una misma federación. Por lo tanto, no se cumple la condición de extranjero. Procedemos al siguiente paso.

5. Compruebe si algunas excepciones son válidas (véanse los artículos 1.42e y 1.43e).

1.43e: La regla de extranjeros no es válida para los torneos del Sistema Suizo en los que se incluyen al menos 20 jugadores con puntuación FIDE, no de la federación anfitriona, de al menos 3 federaciones, y al menos 10 de los cuales poseen títulos de GM, IM, WGM o WIM.

Al solicitar el título se debe cumplir al menos una de las normas requeridas normalmente para extranjeros.

1.42e: Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra cualquier oponente que haya derrotado, siempre que haya cumplido con la combinación requerida de oponentes y siempre que esto le deje al menos el número mínimo de partidas como en 1.41, contra la combinación requerida de oponentes.

Si se elimina la victoria contra Georg nos quedamos con 8 puntos en 12 partidos, la valoración media es de 2480. En cuanto a un resultado del 67%<sub>pag=125</sub> tenemos un rendimiento de 2605, suficiente para una norma GM.

Además, el jugador contaba con 5 GM y suficientes titulares. Se cumplen los criterios para obtener el título.

De 12 oponentes, solo 8 son de Alemania; este criterio también se cumple. Ahora tenemos una norma válida para el título de GM.

### Algunos ejemplos de cálculos de normas de título:

(1) En un torneo de 11 rondas, un jugador terminó con el siguiente resultado

- 9 puntos
- La calificación promedio de los oponentes es 2376 (la suma de las calificaciones es 26136)
- Jugó 4 GM y 2 FM
- Sus oponentes con menor puntuación obtuvieron 2140 (una victoria) y 2160 (un empate).

9 puntos, 4 GM y 6 campeones de 11 oponentes son suficientes para una norma de GM.

Para una norma de GM, la calificación promedio de los oponentes es demasiado baja. Debería ser de al menos 2380 (consulta la tabla correspondiente para 11 rondas en la sección Anexo).

Según el artículo 1.4.6, la calificación de un jugador (la calificación más baja) puede elevarse al piso de calificación ajustado para una norma de GM, que es 2200. Usando este ajuste, la calificación promedio de los oponentes ahora es 2381 y la norma de GM es válida.

Otra posibilidad utiliza el artículo 1.4.1 f:

El jugador puede ignorar una partida contra cualquier oponente que haya derrotado, siempre que haya cumplido con la combinación requerida de oponentes y siempre que esto le deje al menos el número mínimo de partidas como en 1.41, contra la combinación requerida de oponentes.

Si eliminamos la partida contra el jugador con la valoración de 2140, el jugador tenía 8 puntos en 10 partidas y una valoración media de 2400. Se cumple la norma del GM.

Ahora debemos verificar las federaciones de los oponentes (véase la tabla correspondiente para 11 rondas). Solo se permiten 6 oponentes de la federación de los jugadores, y solo 6 oponentes de una misma federación.

La norma es válida.

(2) En un torneo femenino, programado a 9 rondas, una jugadora de Rusia obtiene el siguiente resultado después de 8 rondas.

- 6 puntos
- La calificación promedio de los oponentes es 2165
- Jugó 2 WGM, 1 WIM y 2 WFM
- 6 de sus oponentes vinieron de Alemania y 2 de Inglaterra.

Para obtener una norma de WGM, necesita 7 puntos, una valoración media de sus oponentes de 2180 o más y 3 WGM. El número de campeonas ya es suficiente. Hasta ahora, ha tenido 6 oponentes de Alemania, el máximo de una federación.

Para lograr esta norma WGM para la última ronda, necesita un tercer WGM que tenga una calificación de al menos 2300, que no sea de Alemania, y tiene que ganar.

(3) Un jugador de Armenia, con el título de MI, participa en un torneo de Sistema Suizo de 9 rondas, obtiene los siguientes resultados contra sus 8 oponentes y, antes del inicio de la última ronda, pregunta al árbitro qué resultado necesita en la última ronda para alcanzar una norma de GM:

|    |         |                 |      |     |
|----|---------|-----------------|------|-----|
| 1. | (NI)    | Gerente General | 2470 | 0   |
| 2. | (GEO)   | -               | 2150 | 1   |
| 3. | (ALE)   | -               | 2410 | 1   |
| 4. | (BRAZO) | SOY             | 2570 | 0   |
| 5. | (GEO)   | -               | 2340 | 1   |
| 6. | (GEO)   | FM              | 2380 | 1   |
| 7. | (BRAZO) | Gerente General | 2675 | 0,5 |
| 8. | (ESP)   | SOY             | 2540 | 1   |
| 9. | (EE.UU) | Gerente General | 2695 | ??  |

(i) Verificamos los requisitos para el título de GM:

(a). Juegos: Ha jugado 9 juegos (9 son obligatorios). Así que está bien.

(b) Campeones (TH): Tiene 6 TH en 9 oponentes. Es más del 50%. Así que está bien.

(c). Oponentes sin clasificación: Ninguno:  $0 < 2$ . Así que está bien. (d). Federaciones:

(i) Máx.  $2/3$  de una Fed.: 3 de 9 (GEO):  $3/9 < 2/3$ . Entonces está bien.

(ii) Máx.  $3/5$  de la propia Reserva Federal: 2 de 9 (ARM):  $2/9 < 3/5$ . Entonces está bien. (e).

GMs: Conoció a 3 GMs (3 son obligatorios). Está bien.

(ii) Calculamos la calificación promedio de los oponentes,  $R_a$ :

(a). Primero, consideramos el límite inferior de calificación ajustado (2200 para la norma de GM) para el oponente con una calificación inferior a 2200: 2. (GEO), -, 2150.

Esta calificación aumenta a 2200

(b) Encontramos:  $R_a = 22280:9 = 2475,55 = 2476$

(iii) Utilizando las tablas 1.4.1a para 9 partidas y la norma de GM:

Para un  $R_a=2476$ , el jugador necesita 6 puntos en 9 partidas para alcanzar la norma de GM. Ha tiene 5,5 puntos en 8 partidas. Por lo tanto NECESITA UN EMPATE en la última ronda para obtener su norma de GM.

## Entrega de premios en dinero

Si dos o más jugadores terminan un torneo con el mismo puntaje, los organizadores tienen tres posibilidades de otorgar premios en dinero:

- Los premios en dinero se repartirán equitativamente.
- Se entregarán premios en dinero de acuerdo a los resultados del desempate.
- Los premios en dinero se calcularán utilizando el sistema Hort, que es una combinación de "a" y "b".

En el sistema Hort, el 50% del premio se otorga según la clasificación del desempate. La segunda mitad del premio de todos los jugadores, con la misma puntuación al final, se suma y se reparte equitativamente.

### **Ejemplo**

*Los premios en el torneo son: 1er*

*lugar                    10.000 €*

*2do lugar            5.000 €*

*3er lugar             3.000 €*

*4to lugar            2.000 €*

*Los jugadores A, B, C y D terminan un torneo con 8 puntos cada uno.*

*Los puntos Buchholz son:*

*A tiene 58 puntos Buchholz, B tiene 57*

*puntos Buchholz, C tiene 56 puntos*

*Buchholz y D tiene 54 puntos Buchholz.*

*Los premios en dinero para A, B, C y D -dependiendo del sistema utilizado- serán:*

|            | <i>sistema a)</i> | <i>sistema b)</i> | <i>sistema c)</i> |                  |                |
|------------|-------------------|-------------------|-------------------|------------------|----------------|
| <i>A -</i> | <i>5.000 €</i>    | <i>10.000 €</i>   | <i>5.000 € +</i>  | <i>2.500 € =</i> | <i>7.500 €</i> |
| <i>B -</i> | <i>5.000 €</i>    | <i>5.000 €</i>    | <i>2.500 € +</i>  | <i>2.500 € =</i> | <i>5.000 €</i> |
| <i>C -</i> | <i>5.000 €</i>    | <i>3.000 €</i>    | <i>1.500 € +</i>  | <i>2.500 € =</i> | <i>4.000 €</i> |
| <i>D -</i> | <i>5.000 €</i>    | <i>2.000 €</i>    | <i>1.000 € +</i>  | <i>2.500 € =</i> | <i>3.500 €</i> |

*El total es de 20.000€ sea cual sea el sistema utilizado.*

Los organizadores deben decidir de antemano e informar a los jugadores antes del inicio del torneo qué sistema se utilizará para el cálculo de los premios en dinero.

*Además, en los sistemas a) y c) si los organizadores tienen un límite en el número de jugadores con los mismos puntos que pueden compartir un premio en dinero, deberán informar de ello a los participantes con antelación al torneo.*



*Si se anuncia que hay 10 premios en dinero y la clasificación final es: los jugadores clasificados del 1 al 4 tienen 8 puntos*

*Los jugadores clasificados del 5 al 9 tienen 7,5 puntos*

*Los jugadores clasificados del 10 al 20 tienen 7 puntos.*

*En tal caso, no es prudente compartir el dinero para el rango 10 entre 11 jugadores.*

*Para evitar tal problema se debe anunciar de antemano que los premios en dinero se repartirán equitativamente o se entregarán mediante el sistema Hort a los jugadores clasificados del 1 al 10.*

*La distribución del premio en metálico se realiza mejor entre dos personas que trabajan de forma independiente. Estas podrían ser el Tesorero y el Árbitro Principal.*

*Los premios de clasificación son otro tipo de premio. Quizás el mejor logro de un jugador con una clasificación de 2300 a 2399 y otro de 2200 a 2299. No caigas en la trampa de escribir "U2400" y "U2300". En ese caso, el jugador "U2300" podría obtener ambos premios. Una buena manera de otorgarlos no es solo por la puntuación o la clasificación de rendimiento en el torneo.*

*Mejor mejora en la calificación, medida por W-We. W es la puntuación obtenida, We es la puntuación esperada contra la fuerza promedio de los oponentes. Esto tiene la ventaja de que los empates son prácticamente inexistentes. En un suizo, es posible que un jugador con una puntuación más baja obtenga el mayor logro. Consigue la mayor mejora.*

# Comprobación manual de emparejamientos de ordenadores

Utilizando los datos de un torneo aleatorio Lista de verificación para emparejamientos de la ronda 6

El programa de emparejamiento utilizado es Swiss Manager

Explicación de las columnas utilizadas para la comprobación: Rk = rankColour = colores en rondas

anteriores

w = blanco

- = negro

C = color en la próxima rondaD = color esperado

p = dirección del flotador en la penúltima ronda l = dirección del flotador en la última ronda Cd

= diferencia de color

Sc = mismo color en una fila

| Lista de verificación para la ronda 6 |                 |                                   |      |     |          |    |   |      |     |             |                    |   |
|---------------------------------------|-----------------|-----------------------------------|------|-----|----------|----|---|------|-----|-------------|--------------------|---|
| Rk.                                   | Número de serie | Nombre                            | Rtg. | Pts | Color    | do | D | pago | Cd  | Carolina de | Oponentes          |   |
| 1                                     | 36              | Kouskoutis Georgios-              | 2314 | 4½  | - w--w   | O  |   |      | - 1 | 1           | 4,9,12,35,80       | 0 |
| 2                                     | 1               | SOY Martirosyan Haik M.           | 2570 | 4   | ww--     | O  |   | +    | - 1 | - 2         | 10,18,37,46,62     | 0 |
| 3                                     | 2               | Gerente Gen Diácono Bogdan-Daniel | 2559 | 4   | - w--w   | O  | + |      | - 1 | 1           | 6,8,19,32,39       | 0 |
| 4                                     | 3               | SOY Santos Ruiz Miguel            | 2505 | 4   | www      | -  | + |      | 1   | 1           | 1,22,26,44,46      | 0 |
| 5                                     | 6               | SOY Thybo Jesper Sonderg          | 2466 | 4   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 17, 25, 27, 47, 56 | 0 |
| 6                                     | 8               | SOY Morozov Nichita               | 2461 | 4   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 3,16,27,30,42      | 0 |
| 7                                     | 12              | FM Janik Igor                     | 2418 | 4   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 27,34,54,57,59     | 0 |
| 8                                     | 63              | Yayloyan Konstantin               | 2142 | 4   | w--w-    | O  | - |      | - 1 | - 1         | 3,21,24,53,54      | 0 |
| 9                                     | 4               | FM Sorokin Aleksey                | 2486 | 3½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 1,10,17,41,79      | 0 |
| 10                                    | 7               | SOY León Livaico                  | 2461 | 3½  | www      | -  |   | -    | 1   | 1           | 2,9,40,43,58       | 0 |
| 11                                    | 9               | SOY Plenca Jadranko               | 2440 | 3½  | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 15, 28, 31, 44, 53 | 0 |
| 12                                    | 10              | FM Vykouk Jan                     | 2440 | 3½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 1,32,42,45,72      | 0 |
| 13                                    | 11              | SOY Costachi Mihnea               | 2418 | 3½  | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 40, 44, 57, 58, 67 | 0 |
| 14                                    | 16              | FM Haria Ravi                     | 2398 | 3½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 17,34,45,51,60     | 0 |
| 15                                    | 18              | FM Tica Sven                      | 2389 | 3½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 11,27,34,56,61     | 0 |
| 16                                    | 21              | SOY Sousa André Ventura           | 2386 | 3½  | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 6,18,29,49,68      | 0 |
| 17                                    | 33              | Radovic Janko                     | 2330 | 3½  | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 5,9,14,24,73       | 0 |
| 18                                    | 44              | FM Lazov Toni                     | 2289 | 3½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 2,16,22,23,41      | 0 |
| 19                                    | 45              | FM Marat Askerov                  | 2281 | 3½  | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 3,26,38,40,69      | 0 |
| 20                                    | 13              | Sergei Drygalov                   | 2415 | 3   | w-ww-    | -  | + |      | 1   | - 1         | 28, 29, 33, 44, 47 | 0 |
| 21                                    | 15              | FM Warmerdam Max                  | 2399 | 3   | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 8,26,33,48,67      | 0 |
| 22                                    | 17              | FM Haldorsen Benjamin             | 2397 | 3   | ww--     | O  |   |      | - 1 | - 2         | 4,18,28,29,49      | 0 |
| 23                                    | 19              | FM Tomczak Mikolaj                | 2387 | 3   | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 18, 32, 48, 50, 67 | 0 |
| 24                                    | 20              | Stauskas Lukas                    | 2387 | 3   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 8,17,30,57,63      | 0 |
| 25                                    | 23              | FM Haug Johannes                  | 2379 | 3   | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 5,48,50,58,62      | 0 |
| 26                                    | 32              | FM Tokranovs Dmitrijs             | 2334 | 3   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 4,19,21,59,72      | 0 |
| 27                                    | 39              | Akhvlediani Irakli                | 2303 | 3   | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 5,6,7,15,81        | 0 |
| 28                                    | 40              | FM López Mulet Íñigo              | 2302 | 3   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 11,20,22,60,76     | 0 |
| 29                                    | 42              | FM Víde de Dobrovoljc             | 2293 | 3   | - w-ww   | -  |   |      | 1   | 2           | 16, 20, 22, 35, 77 | 0 |
| 30                                    | 51              | Vasiesiu Víctor                   | 2267 | 3   | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 6,24,53,81,83      | 0 |
| 31                                    | 52              | FM Karayev Kanan                  | 2266 | 3   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 11,54,65,72,75     | 0 |
| 32                                    | 53              | Friedland Moshe                   | 2264 | 3   | w-ww-    | -  |   |      | 1   | - 1         | 3,12,23,52,66      | 0 |
| 33                                    | 56              | FM Jogstad Martin                 | 2259 | 3   | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 20, 21, 55, 74, 76 | 0 |
| 34                                    | 57              | FM Sevgi Volkan                   | 2240 | 3   | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 7,14,15,36,38      | 0 |
| 35                                    | 5               | SOY Dragnev Valentín              | 2483 | 2½  | www      | -  |   |      | 1   | 1           | 1,29,57,64,67      | 0 |
| 36                                    | 14              | FM Dolana Andrei-Theodo           | 2403 | 2½  | -ww-     | O  | + |      | - 1 | - 1         | 34, 47, 51, 61, 72 | 0 |
| 37                                    | 22              | FM O'Donnell Conor                | 2383 | 2½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 2,47,51,59,71      | 0 |
| 38                                    | 24              | FM Película Antoine               | 2371 | 2½  | - w-ww   | -  |   | +    | 1   | 2           | 19,34,60,63,64     | 0 |
| 39                                    | 28              | SOY Pérez García Alejand          | 2361 | 2½  | - www-ww | -  |   |      | 1   | 1           | 3,49,51,68,71      | 0 |
| 40                                    | 30              | FM Lagunow Rafael                 | 2357 | 2½  | -ww-     | O  |   |      | - 1 | - 1         | 10,13,19,65,74     | 0 |

### Ejemplo de una "Hoja de Control de Tiempo":

[illegible]

### Explicación

Ejemplo: las partidas se juegan con control de tiempo: 90 min/30 movimientos + 30 min/resto de partida + 30 seg/  
incremento de movimiento desde el movimiento 1

Los partidos comenzaron a las 18:00 y a las 18:30 revisamos los relojes.

El juego comenzó a las 18:00, por lo que  $90 + 90 = 180$  minutos;

Han pasado 30 min desde el inicio:  $180 - 30 = \mathbf{150}$

|                           |                 |                 |               |              |                   |
|---------------------------|-----------------|-----------------|---------------|--------------|-------------------|
| Los juegos comenzaron en: |                 | 18:00           | comprobar en: |              | 18:30             |
| <b>junta</b>              | <b>Tiempo 1</b> | <b>Tiempo 2</b> | <b>+</b>      | <b>mover</b> | <b>diferente.</b> |
| 1                         | 80              | 85              | 165           | 15           | 150               |
| 2                         | 90              | 70              | 160           | 10           | 150               |
| 3                         | 87              | 79              | 166           | 16           | 150               |
| 4                         | 65              | 90              | 155           | 5            | 150               |
|                           |                 |                 |               |              |                   |

En la columna "**junta**" escribe el número del tablero

En la columna "**Tiempo 1**" escribe el tiempo del jugador de color blanco (en minutos) en la columna "

**Tiempo 2**" escribe el tiempo del jugador de color negro (en minutos) en la columna "+" escribe el

suma de "Tiempo 1" + "Tiempo 2"

En la columna "**mover**" el número del último movimiento que se ha jugado en este tablero

En la columna "**diferente.**" escribe la diferencia de la columna "+" menos "mover"

Los valores de "dif." deben ser iguales a: (tiempo inicial) menos (tiempo transcurrido hasta la verificación). En nuestro ejemplo, es:  $90 + 90 - 30 = 150$ . Si encontramos un valor diferente de  $\pm 2$ , debemos realizar una verificación exhaustiva.

- Si los jugadores se han olvidado de presionar el reloj para algunos movimientos
- Si la configuración del reloj es correcta
- Si hay un mal funcionamiento del reloj.

## Formularios de solicitud:

Formulario de informe de normas de árbitro de la FIDE

**FA1**

|                                             |                                               |
|---------------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Apellido:</b>                            | <b>Nombre de pila:</b>                        |
| <b>Número de identificación de la FIDE:</b> | <b>Federación:</b>                            |
| Nombre del evento:                          |                                               |
| Código(s) de evento FRS:                    |                                               |
| Federación de eventos:                      | Evento:                                       |
| Fecha de la primera ronda:                  | Fecha de la última ronda:                     |
| Sistema:                                    | Número de rondas:                             |
| Número de jugadores:                        | Número de jugadores clasificados por la FIDE: |
| Número de federaciones representadas:       | Número de jugadores titulados:                |
| Control de tiempo:                          |                                               |

Por la presente confirmo que el desempeño del árbitro fue del nivel requerido para un árbitro de la FIDE.

|           |             |        |
|-----------|-------------|--------|
| Nombre:   | Firma:      |        |
| Posición: | Federación: | Fecha: |

|                                                               |       |
|---------------------------------------------------------------|-------|
| Nombre y cargo del funcionario autenticador de la Federación: |       |
| Firma                                                         | Fecha |

El organizador es responsable de proporcionar dicho certificado a cada árbitro que, a juicio del Árbitro Principal, haya obtenido una norma de árbitro de la FIDE y que lo solicite antes de la finalización del torneo. El Árbitro Principal es responsable de proporcionar el certificado firmado a la federación organizadora para su autenticación.

|                                                                                                                         |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Al solicitar el título de FA, la federación del solicitante debe adjuntar una copia de cualquier decisión de apelación. |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

AVISO DE PRIVACIDAD: este formulario contiene datos personales, por favor consulte la política de privacidad de FIDE en [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

## Solicitud de concesión del título de Árbitro de la FIDE FA2

El \_\_\_\_\_ La federación solicita por la presente el título de Árbitro de la FIDE para

|                                      |                        |
|--------------------------------------|------------------------|
| <b>Apellido:</b>                     | <b>Nombre de pila:</b> |
| Número de identificación de la FIDE: | <b>Federación:</b>     |

El candidato posee un conocimiento suficiente de las Leyes del Ajedrez y otras regulaciones de la FIDE para ser observadas en las competiciones de ajedrez al nivel requerido del Árbitro de la FIDE.

Él (Ella) habla al menos uno de los siguientes idiomas (marque las casillas correspondientes):

☐ Inglés

☐ Árabe

☐ Francés

☐ Alemán

☐ portugués

☐ ruso

☐ Español

El candidato ha aprobado con éxito un examen durante un Seminario de Árbitros de la FIDE.

|                                   |         |
|-----------------------------------|---------|
| Seminario de árbitros de la FIDE: |         |
| Federación Organizadora:          | Fechas: |

El candidato ha trabajado como Árbitro en los siguientes tres concursos (que deben ser de al menos dos sistemas diferentes).

|                                                                                                                                                                                                          |                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |
| 2. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |
| 3. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |

En su actividad como Árbitro ha demostrado en todo momento absoluta objetividad.

Esta solicitud debe presentarse a más tardar un (1) año después de la fecha del último evento indicado. El abajo firmante adjunta, para cada competición, un Formulario de Informe de Normas de Árbitro de la FIDE (FA1), firmado de conformidad con el Reglamento de la FIDE para los Títulos de Árbitros.

Nombre del funcionario de la Federación \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

AVISO DE PRIVACIDAD: este formulario contiene datos personales, por favor consulte la política de privacidad de FIDE en [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

\* Si un evento se divide en varios torneos, especifique el alcance de responsabilidad del solicitante (también puede proporcionar la lista completa de enlaces del Servidor de Clasificación FIDE - FRS). Asegúrese de que el candidato esté registrado como árbitro para todos los códigos de evento en el FRS.

\*\* Los sistemas son: Sistema Suizo (SS), Round Robin (RR), Double Round Robin (DR), Eliminatória (KO), Otros y Equipos (TM). Para Equipos, seleccione otra casilla adecuada para describir completamente el evento.

\*\*\* En caso de utilizar una norma de torneo que sea aceptable gracias a una excepción en el reglamento, por favor indicar la referencia al artículo correspondiente.

|                                       |                                               |
|---------------------------------------|-----------------------------------------------|
| <b>Apellido:</b>                      | <b>Nombre de pila:</b>                        |
| Número de identificación de la FIDE:  | <b>Federación:</b>                            |
| Nombre del evento:                    |                                               |
| Código(s) de evento FRS:              |                                               |
| Federación de eventos:                | Evento:                                       |
| Fecha de la primera ronda:            | Fecha de la última ronda:                     |
| Sistema:                              | Número de rondas:                             |
| Número de jugadores:                  | Número de jugadores clasificados por la FIDE: |
| Número de federaciones representadas: | Número de jugadores titulados:                |
| Control de tiempo:                    |                                               |

Por la presente confirmo que el desempeño del árbitro cumplió con el estándar requerido para un árbitro internacional.

|           |             |        |
|-----------|-------------|--------|
| Nombre:   | Firma:      |        |
| Posición: | Federación: | Fecha: |

|                                                               |        |
|---------------------------------------------------------------|--------|
| Nombre y cargo del funcionario autenticador de la Federación: |        |
| Firma:                                                        | Fecha: |

El organizador es responsable de proporcionar dicho certificado a cada árbitro que, a juicio del Árbitro Principal, haya obtenido una norma de árbitro internacional y que lo solicite antes de la finalización del torneo. El Árbitro Principal es responsable de proporcionar el certificado firmado a la federación organizadora para su autenticación.

Al solicitar el título de IA, la federación del solicitante debe adjuntar una copia de cualquier decisión de apelación.

**AVISO DE PRIVACIDAD:** este formulario contiene datos personales, por favor consulte la política de privacidad de FIDE en [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

El \_\_\_\_\_ La federación solicita por la presente el título de Árbitro Internacional para

|                                             |                        |
|---------------------------------------------|------------------------|
| <b>Apellido:</b>                            | <b>Nombre de pila:</b> |
| <b>Número de identificación de la FIDE:</b> | <b>Federación:</b>     |

El candidato posee un conocimiento suficiente de las Leyes del Ajedrez y otras regulaciones de la FIDE para ser observadas en las competiciones de ajedrez al nivel requerido del Árbitro Internacional.

Él (Ella) habla al menos uno de los siguientes idiomas (marque las casillas correspondientes):

☐ Inglés ☐ árabe ☐ Francés ☐ Alemán ☐ portugués ☐ ruso ☐ Español

El candidato ha aprobado con éxito un Seminario de Certificación de Árbitros Internacionales.

|                                                         |         |
|---------------------------------------------------------|---------|
| Seminario de Certificación de Árbitros Internacionales: |         |
| Federación Organizadora:                                | Fechas: |

El candidato ha trabajado como árbitro en los siguientes cuatro concursos (que deben ser de al menos dos sistemas diferentes y estar firmados por al menos dos árbitros principales diferentes).

|                                                                                                                                                                                                          |                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 1. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |

|                                                                                                                                                                                                          |                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 2. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |

|                                                                                                                                                                                                          |                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 3. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |

|                                                                                                                                                                                                          |                             |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|
| 4. Evento:                                                                                                                                                                                               |                             |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                |                             |
| Sistema**: <input type="checkbox"/> SS <input type="checkbox"/> RR <input type="checkbox"/> DR <input type="checkbox"/> Noqueado <input type="checkbox"/> Otro <input type="checkbox"/> Marca registrada | Excepción si la hubiera***: |

En su actividad como Árbitro ha demostrado en todo momento absoluta objetividad.

Esta solicitud debe presentarse a más tardar un (1) año después de la fecha del último evento indicado. El abajo firmante adjunta, para cada competición, un Formulario de Informe de Normas Internacionales de Árbitro (IA1), firmado de conformidad con el Reglamento de la FIDE para los Títulos de Árbitros.

Nombre del funcionario de la Federación \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

AVISO DE PRIVACIDAD: este formulario contiene datos personales, por favor consulte la política de privacidad de FIDE en [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

\* Si un evento se divide en varios torneos, especifique el alcance de responsabilidad del solicitante (también puede proporcionar la lista completa de códigos de evento del Servidor de Clasificación FIDE - FRS). Asegúrese de que el candidato esté registrado como árbitro para todos los códigos de evento en el FRS.

\*\* Los sistemas son: Sistema Suizo (SS), Round Robin (RR), Double Round Robin (DR), Eliminatoria (KO), Otros y Equipos (TM). Para Equipos, seleccione otra casilla adecuada para describir completamente el evento.

\*\*\* En caso de utilizar una norma de torneo que sea aceptable gracias a una excepción en el reglamento, por favor indicar la referencia al artículo correspondiente.



El \_\_\_\_\_ federación adjunto solicita la actualización de Clasificación Internacional de Árbitros para:

|                                             |                        |
|---------------------------------------------|------------------------|
| <b>Apellido:</b>                            | <b>Nombre de pila:</b> |
| <b>Número de identificación de la FIDE:</b> | <b>Federación:</b>     |

Actualización (de la categoría actual a la categoría ☐D a ☐C a B ☐B a A

objetivo): Fecha de concesión de la categoría actual: \_\_\_\_\_

Esta aplicación contiene: ☐2 torneos del nivel objetivo

☐1 torneo del nivel objetivo + 3 del nivel actual

El candidato ha trabajado como Árbitro Jefe o Árbitro Jefe Adjunto en los siguientes concursos con evaluación positiva:

#### *Eventos del nivel objetivo*

|                                                                                                       |                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1. Evento:                                                                                            |                                                                      |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                             |                                                                      |
| Categoría objetivo: <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> do | Role: <input type="checkbox"/> Jefe <input type="checkbox"/> Subjefe |
| 2. Evento:                                                                                            |                                                                      |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                             |                                                                      |
| Categoría objetivo: <input type="checkbox"/> A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> do | Role: <input type="checkbox"/> Jefe <input type="checkbox"/> Subjefe |

#### *Eventos del nivel actual*

|                                                                                                     |                                                                      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| 1. Evento:                                                                                          |                                                                      |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                           |                                                                      |
| Categoría actual: <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> do <input type="checkbox"/> D | Role: <input type="checkbox"/> Jefe <input type="checkbox"/> Subjefe |
| 2. Evento:                                                                                          |                                                                      |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                           |                                                                      |
| Categoría actual: <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> do <input type="checkbox"/> D | Role: <input type="checkbox"/> Jefe <input type="checkbox"/> Subjefe |
| 3. Evento:                                                                                          |                                                                      |
| Código(s) de evento FRS*:                                                                           |                                                                      |
| Categoría actual: <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> do <input type="checkbox"/> D | Role: <input type="checkbox"/> Jefe <input type="checkbox"/> Subjefe |

Esta solicitud deberá ser presentada a la Comisión de Árbitros de la FIDE por la federación del solicitante.

Nombre del funcionario de la Federación \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

AVISO DE PRIVACIDAD: este formulario contiene datos personales, por favor consulte la política de privacidad de FIDE en [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

\* Si un evento se divide en varios torneos, especifique el alcance de responsabilidad del solicitante (también puede proporcionar la lista completa de enlaces del Servidor de Clasificación FIDE - FRS). Asegúrese de que el candidato esté registrado como árbitro para todos los códigos de evento en el FRS.

### FIDE Lecturer Active Participation Report (APR)

This form shall be completed by the main Lecturer at an FA Seminar in respect of any Assistant Lecturer who is seeking lecturer accreditation and submitted to the FIDE Arbiters' Commission as part of the Lecturer's report for the seminar.

Name of Assistant ..... FIN .....

Please indicate the topic(s) presented and attendance at the seminar.

|                                     |  |                              |  |
|-------------------------------------|--|------------------------------|--|
| Total hours on Lectures (exc. exam) |  | Hours presented by Assistant |  |
|-------------------------------------|--|------------------------------|--|

| Topic               | Presented by Assistant | Assistant Contributed* | Assistant Present |
|---------------------|------------------------|------------------------|-------------------|
| Laws of Chess       | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Swiss Pairing       | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Types of Tournament | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Tie Breaks          | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Titles and Ratings  | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Arbiter Titles      | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Fair Play           | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Clocks              | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |
| Exam Marking        | Yes/No                 | Yes/no                 | Yes/No            |

\* This could be checking pairings, norm calculations, etc with candidates or answering questions from the participants.

For each topic presented by the Assistant please complete the following.

4= *Very Competent*; 3 = *Good*; 2 = *Acceptable*; 1 = *Improvement needed*

| Topic: .....                    | 4 | 3 | 2 | 1 | Comment |
|---------------------------------|---|---|---|---|---------|
| Preparation                     |   |   |   |   |         |
| Presentation/delivery           |   |   |   |   |         |
| Timing                          |   |   |   |   |         |
| Ensuring participant engagement |   |   |   |   |         |

| General Evaluation            | 4 | 3 | 2 | 1 | Comment |
|-------------------------------|---|---|---|---|---------|
| Time Keeping                  |   |   |   |   |         |
| Appearance                    |   |   |   |   |         |
| Interaction with Lecturer     |   |   |   |   |         |
| Interaction with Participants |   |   |   |   |         |
| General Confidence            |   |   |   |   |         |
| General Preparation           |   |   |   |   |         |

Additional Comments

## Solicitud de concesión del título de Profesor FIDE

FL2

L2 – Solicitud para la concesión del título de Profesor FIDE

El \_\_\_\_\_ La federación solicita por la presente el título de Profesor de la FIDE para

|                      |                                  |                     |
|----------------------|----------------------------------|---------------------|
| Apellido:            | Nombre de pila:                  | Código (si lo hay): |
| Fecha de nacimiento: | Lugar de nacimiento:             | Federación:         |
| DIRECCIÓN:           |                                  |                     |
| Teléfono:            | dirección de correo electrónico: |                     |

El candidato posee un conocimiento exacto de las Leyes del Ajedrez y demás regulaciones de la FIDE para poder realizar Seminarios de FA.

Él (Ella) habla los siguientes idiomas (esto debe incluir conocimiento suficiente de al menos un idioma oficial de la FIDE)

El candidato ha trabajado como profesor asistente en los tres seminarios siguientes (la solicitud también debe presentarse a más tardar en el segundo Congreso de la FIDE posterior a la fecha del último seminario indicado). El abajo firmante adjunta, para cada seminario, un Formulario de Informe de Normas de Árbitro de la FIDE (FL1), firmado por un profesor cualificado.

|            |                                |
|------------|--------------------------------|
| 1.Evento:  | Fechas:                        |
| Ubicación: | Enlace al seminario publicado: |
|            |                                |
| 2.Evento:  | Fechas:                        |
| Ubicación: | Enlace al seminario publicado: |
|            |                                |
| 3.Evento:  | Fechas:                        |
| Ubicación: | Enlace al seminario publicado: |
|            |                                |
| 4.Evento:  | Fechas:                        |
| Ubicación: | Enlace al seminario publicado: |

En su actividad como Profesor Ayudante ha demostrado en todo momento absoluta objetividad a la hora de exponer los temas de un Seminario.

Nombre del funcionario de la \_\_\_\_\_ fecha \_\_\_\_\_  
Federación Firma \_\_\_\_\_

## IT1 – Resultado del Certificado de Título (Norma de Título)

IT 1

## Certificate of Title Result

O GM

O IM

O WGM

O WIM

Name: ..... First name: .....

ID-number: ..... Federation: .....

Event: ..... Start: ..... Close: .....

Chief Arbiter (name, ID): ..... number of games: .....

rate of play: ..... number of federations: .....

number players not from title applicant's federation ..... number rated opponents .....

number players from host federation ..... total number titled opponents .....

numbers of: GM ..... IM ..... WGM ..... WIM ..... FM ..... WFM .....

## Where applying 1.43e:

number of federations: ..... number of rated players not from host federation: .....

number of players not from host federation holding GM, IM, WGM, WIM titles .....

Special remarks:

| Rd | Opponents | ID | Fed | Rating | Rat. 1.46c | Title | Score |
|----|-----------|----|-----|--------|------------|-------|-------|
| 1  |           |    |     |        |            |       |       |
| 2  |           |    |     |        |            |       |       |
| 3  |           |    |     |        |            |       |       |
| 4  |           |    |     |        |            |       |       |
| 5  |           |    |     |        |            |       |       |
| 6  |           |    |     |        |            |       |       |
| 7  |           |    |     |        |            |       |       |
| 8  |           |    |     |        |            |       |       |
| 9  |           |    |     |        |            |       |       |
| 10 |           |    |     |        |            |       |       |
| 11 |           |    |     |        |            |       |       |

Rating average (1.46b): .....

Score required: .....

Score achieved: .....

Exceeding norm by ..... points

.....  
Chief Arbiter's signature

## Federation confirming the result:

Name of federation official: ..... Signature: .....

PRIVACY NOTICE: this form contains personal data, please check FIDE Privacy policy at [www.fide.com/privacy](http://www.fide.com/privacy)

Note: Unrated = 1000, but see 1.46b. Score = 1, ½ or 0.5, 0 for played games or +, =, - for unplayed games

The organizer must provide this certificate to: each player who has achieved a title result, to the organizing federation, the player's federation and the FIDE Office.

## SOLICITUD DE TÍTULO

**IT2****IT2 – Formulario de solicitud de título**

La siguiente federación \_\_\_\_\_ Por la presente solicita el título de: \_\_\_\_\_  
**que se otorgará a:**

|                                                  |                       |                                 |  |
|--------------------------------------------------|-----------------------|---------------------------------|--|
| Apellido :                                       |                       | Nombre de pila:                 |  |
| Número de identificación de la FIDE:             | Fecha de nacimiento : | Lugar de nacimiento :           |  |
| Fecha de obtención de la calificación necesaria: |                       | Nivel de calificación más alto: |  |

Los títulos pueden otorgarse con la condición de alcanzar la calificación requerida posteriormente (véase el Reglamento de Títulos 1.50c para el procedimiento a seguir en este caso). Se adjuntan certificados (IT1) y tablas cruzadas para las siguientes normas.

|                                                |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |
|------------------------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|----|------------------------------------|-----|------|------------|------------------|
| 1. Nombre del evento:                          |                |                    |                       |    | Ubicación:                         |     |      |            |                  |
| Fechas:                                        |                |                    |                       |    | Sistema de torneo:                 |     |      |            |                  |
| Valoración media de los oponentes:             |                |                    |                       |    | Número total de juegos jugados:    |     |      |            |                  |
| Puntos requeridos:                             |                |                    |                       |    | Puntos obtenidos:                  |     |      |            |                  |
| Número de juegos a contabilizar: (si no todos) |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |
| (después de perder juegos): Puntos requeridos: |                |                    |                       |    | Puntos obtenidos:                  |     |      |            |                  |
| Número de la federación anfitriona:            |                |                    |                       |    | Número no de la propia federación: |     |      |            |                  |
| Número de oponentes:                           | Total titulado | Gerentes generales | Mensajes instantáneos | FM | WGMs                               | WIM | WFMs | Calificado | Sin calificación |
|                                                |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |

|                                                |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |
|------------------------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|----|------------------------------------|-----|------|------------|------------------|
| 2. Nombre del evento:                          |                |                    |                       |    | Ubicación:                         |     |      |            |                  |
| Fechas:                                        |                |                    |                       |    | Sistema de torneo:                 |     |      |            |                  |
| Valoración media de los oponentes:             |                |                    |                       |    | Número total de juegos jugados:    |     |      |            |                  |
| Puntos requeridos:                             |                |                    |                       |    | Puntos obtenidos:                  |     |      |            |                  |
| Número de juegos a contabilizar: (si no todos) |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |
| (después de perder juegos): Puntos requeridos: |                |                    |                       |    | Puntos obtenidos:                  |     |      |            |                  |
| Número de la federación anfitriona:            |                |                    |                       |    | Número no de la propia federación: |     |      |            |                  |
| Número de oponentes:                           | Total titulado | Gerentes generales | Mensajes instantáneos | FM | WGMs                               | WIM | WFMs | Calificado | Sin calificación |
|                                                |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |

|                                                |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |
|------------------------------------------------|----------------|--------------------|-----------------------|----|------------------------------------|-----|------|------------|------------------|
| 3. Nombre del evento:                          |                |                    |                       |    | Ubicación:                         |     |      |            |                  |
| Fechas:                                        |                |                    |                       |    | Sistema de torneo:                 |     |      |            |                  |
| Valoración media de los oponentes:             |                |                    |                       |    | Número total de juegos jugados:    |     |      |            |                  |
| Puntos requeridos:                             |                |                    |                       |    | Puntos obtenidos:                  |     |      |            |                  |
| Número de juegos a contabilizar: (si no todos) |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |
| (después de perder juegos): Puntos requeridos: |                |                    |                       |    | Puntos obtenidos:                  |     |      |            |                  |
| Número de la federación anfitriona:            |                |                    |                       |    | Número no de la propia federación: |     |      |            |                  |
| Número de oponentes:                           | Total titulado | Gerentes generales | Mensajes instantáneos | FM | WGMs                               | WIM | WFMs | Calificado | Sin calificación |
|                                                |                |                    |                       |    |                                    |     |      |            |                  |

Adjuntar otro formulario IT2 si existen más normas de apoyo.

Número total de juegos \_\_\_\_ (mínimo 27) comentarios especiales \_\_\_\_\_

Nombre del funcionario de la federación \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

## Formulario de queja de la Comisión de Juego Limpio - Torneo

Federación Internacional de Échecs



Federación Mundial de Ajedrez

### Comisión Antitrampas – Formulario de quejas sobre torneos

Por favor, rellene, escanee y devuelva a [afairplay@fide.com](mailto:afairplay@fide.com) en formato pdf.

Querellante:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_ Federación: \_\_\_\_\_

Dirección física: \_\_\_\_\_

Dirección de correo electrónico: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_

Demandado:<sup>2</sup> \_\_\_\_\_ Federación: \_\_\_\_\_

Dirección física: \_\_\_\_\_

Dirección de correo electrónico: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_

Breve descripción de los hechos:<sup>3</sup> -

---

---

Archivos adjuntos:<sup>4</sup> -

---

---

AVISO DE PRIVACIDAD: al firmar y enviar este formulario, usted confirma que ha leído y comprendido correctamente la política de privacidad de la FIDE disponible en la siguiente dirección: [página y usted acepta que este formulario se publique en el sitio web de la FIDE y/o se procese de acuerdo con las regulaciones antitrampas pertinentes y las reglas internas de la FPC.](#)

Fecha:

Firma del denunciante

---

---

- 1 Incluya su ID de la FIDE si
- 2 corresponde.
- 3 Proporcione una breve descripción de por qué cree que el demandado ha incumplido las normas de CA. Proporcione también  
Detalles exactos del evento o eventos en los que se produjo la presunta infracción y el nombre del Organizador Principal y el/los Árbitro(s)  
Principal(es). Se recomienda proporcionar una descripción completa como documento adjunto por separado para su propio beneficio. Enumere
- 4 todos los documentos adjuntos que forman parte de su queja. Proporcione los documentos adjuntos en formato PDF. Archivos de ajedrez.  
Debe proporcionarse en formato pgn.



According the FIDE Data Protection Policy and relevant Swiss Laws and International Rules and regulations, you are informed of the following:

**1. DATA CONTROLLER, REPRESENTATIVE, DPO, DATA PROTECTION COMMITTEE**

Data Controller:

FIDE – Federation Internationale des Echecs, whose legal seat is Avenue de Rhodanie 54 – 1007 Lausanne, Switzerland.

Current legal representative is its President Mr. Arkady Dvorkovich.

As per decision Q2PB/2019/11 FIDE designated the following officials:

Data Protection Committee:

Mr Willy Iclicki (BEL): Data Protection Officer;

Mr Marco Biagioli (ITA): Data Protection Legal Advisor;

Mr Vladimir Kukaev (RUS): Data Protection Technical Advisor;

Data Protection Representative for the European Union:

Mr Willy Iclicki (BEL).

Data Protection Officer:

Mr Willy Iclicki (BEL).

**2. CONTACTS**

Data Protection Representative for the European Union and Data Protection Officer:

Mr Willy Iclicki (BEL) whose seat inside the European Union is Avenue du Globe 55 – Box 20 – 1190 Brussels, Belgium.

E-mail: [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com)

Data Protection Committee:

E-mail: [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com)

**3. PURPOSE OF DATA COLLECTION**

FIDE collects the data required in this form in order to process your complaint and set up the proper investigations.

Data will be treated with automatic and manual processes in electronic archives and online repositories.

**4. LEGAL BASIS**

Data are collected and processed by your explicit request to FPC to investigate on your complaint, which you confirm by signing this form.

**5. DATA COLLECTING ACTIVITY AND REFUSAL**

Data collection is necessary in order to examine your complaint. In case of refusal to let your data, as indicated above, be processed by FIDE, the complaint will be disregarded.

**6. FORMAT OF STORAGE**

Your data are stored electronically and in paper.

The electronic data archives are stored in FIDE servers, which are located in Germany and Russia, and relevant Commissions' own databases.

Safety measures as described in point nr. 16 protects the electronic archives.

The paper archive is stored in Lausanne, at the FIDE main office, in classified files in closed rooms.

**7. LEVEL OF DATA PUBLICATION**

This application form will be published on FIDE website according to FIDE title regulation which can be found in FIDE Handbook.

**8. PROFILE**

FIDE profiles data of this application in order to make statistical outputs and mathematical investigations.

**9. DURATION**

FIDE stores data without any term: your personal data will be stored until your decision them to be deleted, duly communicated as per FIDE Data Protection Policy point nr. 18.

**10. DATA TRANSFER**

Your personal data are stored and protected in FIDE servers which are located in Germany and relevant Commissions' own database. Backup copies are also stored in FIDE server in Russia. Your personal data can be transferred:

- To any National Federation with restriction to data of their own individuals;
- To any FIDE internal body, committee or commission, and the members of them with no restrictions, officials and organs;
- Developers of FIDE website only in order to test and improve FIDE website functionalities;

Due to the fact data can be transferred to any internal body, committee or commission, officials and organs, they can be sent in any country whose members are included in FIDE directory.

**11. DISCLOSURE**

FIDE is not disclosing data to any kind of company, body or individual for commercial purposes, nor it is profiling anyone for such goals.

**12. DATA SECURITY**

FIDE electronic archives are password protected and has password restore utility.

FIDE webserver is protected from attack blocking (URL injections, DDos attacks) and performs regular security audits for vulnerabilities.

Backups of main database are done daily and stored on remote machines, which are located in Russia and Germany.

**13. YOUR RIGHTS**

You have anytime the right to:

- A. Check the existence of your data in FIDE databases;
- B. Request from FIDE access to and rectification or erasure of personal data or restriction of processing concerning the data subject and to object to processing as well as the right to data portability;
- C. Withdraw consent at any time, without affecting the lawfulness of processing based on consent before its withdrawal;
- D. Lodge a complaint with a supervisory authority;
- E. Know the existence of automated decision-making, including profiling, and, at least in those cases, meaningful information about the logic involved, as well as the significance and the envisaged consequences of such processing for the data subject.
- Actions under point A can be performed directly by any individual by checking in FRS from the public access in FIDE website.
- Actions under point B and C shall come through a National Federation. In case a National Federation is refusing to perform such actions or is not performing them in a deadline of 30 days, they can be taken directly by sending a signed letter to FIDE DPO at the abovementioned address, enclosing a copy of an official identity document and a valid email address. FIDE Administration will notify the request by email and will proceed upon your confirmation.
- Action under point D shall be taken according to any supervisory authority's own procedure (please refer to: [https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas\\_en?2nd-language=it](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=it))
- Actions under E and F can be taken directly by sending an email to [privacy@FIDE.com](mailto:privacy@FIDE.com), enclosing a copy of an official identity document and a valid email address.

**DO YOU AGREE WITH THE ABOVEMENTIONED POLICY AND FIDE DATA PROTECTION POLICY (tick as appropriate)? (YES) (NO)**

DATE \_\_\_\_\_

SIGNATURE \_\_\_\_\_

Formulario de queja posterior al torneo de la Comisión de Juego Limpio

Federación Internacional de Échecs



Federación Mundial de Ajedrez

Comisión de Juego Limpio – Formulario de queja posterior al torneo

Por favor, rellene, escanee y envíe a [fairplay@fide.com](mailto:fairplay@fide.com) en formato pdf.

Querellante:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_

Federación: \_\_\_\_\_

Dirección física: \_\_\_\_\_

Dirección de correo electrónico: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_

Demandado:<sup>1</sup> \_\_\_\_\_

Federación: \_\_\_\_\_

Dirección física: \_\_\_\_\_

Dirección de correo electrónico: \_\_\_\_\_

Número telefónico: \_\_\_\_\_

Breve descripción de los hechos:<sup>2</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Resultados de la comprobación del motor:<sup>3</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Archivos adjuntos:<sup>4</sup> \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

AVISO DE PRIVACIDAD: al firmar y enviar este formulario, usted confirma que ha leído y comprendido correctamente la política de privacidad de la FIDE disponible en la página siguiente y acepta que este formulario se publique en el sitio web de la FIDE y/o se procese de acuerdo con las regulaciones pertinentes contra las trampas y las reglas internas de la FPC.

Fecha:

Firma del denunciante

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<sup>1</sup> Incluya el ID de la FIDE si corresponde.

<sup>2</sup> Por favor, describa brevemente por qué cree que el demandado ha incumplido las normas de AC. Indique también los detalles exactos del evento o eventos en los que se produjo la presunta infracción y el nombre del Organizador Principal y el/los Árbitro(s) Principal(es). Se recomienda que proporcione una descripción completa como documento adjunto por separado para su propio beneficio.

<sup>3</sup> Proporcione detalles del software y hardware utilizados y una descripción sintética de los hallazgos. Se recomienda adjuntar un análisis completo.

<sup>4</sup> Por favor, incluya todos los archivos adjuntos que forman parte de su queja. Por favor, proporcione los archivos adjuntos en formato PDF. Los archivos de ajedrez deben proporcionarse en formato PGN.



De acuerdo con la Política de Protección de Datos de la FIDE y las leyes suizas y las normas y regulaciones internacionales pertinentes, se le informa de lo siguiente:

**1. RESPONSABLE DEL TRATAMIENTO DE DATOS, REPRESENTANTE, DPO, COMITÉ DE PROTECCIÓN DE DATOS** Responsable del

tratamiento de datos:

FIDE – Federación Internacional de Ajedrez, con sede legal en Avenue de Rhodanie 54 – 1007 Lausana, Suiza. Su actual representante legal es su presidente, el Sr. Arkady Dvorkovich.

Según la decisión Q2PB/2019/11, la FIDE designó a los siguientes oficiales: Comité de Protección de Datos:

Sr. Willy Iclicki (BEL): Responsable de protección de datos;

Sr. Marco Biagioli (ITA): Asesor jurídico en materia de protección de datos; Sr.

Vladimir Kukaev (RUS): Asesor técnico en materia de protección de datos.

Representante de Protección de Datos para la Unión Europea: El señor Willy

Iclicki

(BEL). Datos

Oficial de protección:

Señor Willy Iclicki

(BEL).

**2. CONTACTOS**

Representante de Protección de Datos para la Unión Europea y Delegado de Protección de Datos:

Sr. Willy Iclicki (BEL), cuya sede dentro de la Unión Europea se encuentra en Avenue du Globe 55 – Apartado Postal 20 – 1190 Bruselas, Bélgica. Correo electrónico:

[privacidad@FIDE.com](mailto:privacidad@FIDE.com)

Protección de datos

Comité: Correo electrónico:

[privacidad@FIDE.com](mailto:privacidad@FIDE.com)

**3. FINALIDAD DE LA RECOGIDA DE DATOS**

La FIDE recopila los datos requeridos en este formulario para procesar su queja y realizar las investigaciones pertinentes. Los datos se tratarán mediante procesos automáticos y manuales en archivos electrónicos y repositorios en línea.

**4. BASE JURÍDICA**

Los datos se recopilan y procesan mediante su solicitud explícita a FPC para investigar su queja, lo cual usted confirma al firmar este formulario.

**5. ACTIVIDAD DE RECOGIDA DE DATOS Y DENEGACIÓN**

La recopilación de datos es necesaria para examinar su reclamación. En caso de que la FIDE se niegue a que sus datos sean tratados, como se indica anteriormente, la reclamación será desestimada.

**6. FORMATO DE ALMACENAMIENTO**

Sus datos se almacenan electrónicamente y en papel.

Los archivos de datos electrónicos se almacenan en servidores de la FIDE, ubicados en Alemania y Rusia, y en las bases de datos de las Comisiones correspondientes. Las medidas de seguridad descritas en el punto 16 protegen los archivos electrónicos.

El archivo en papel se conserva en Lausana, en la sede de la FIDE, en archivos clasificados en salas cerradas.

**7. NIVEL DE PUBLICACIÓN DE DATOS**

Este formulario de solicitud se publicará en el sitio web de la FIDE de acuerdo con la regulación del título de la FIDE que se puede encontrar en el Manual de la FIDE.

**8. PERFIL**

La FIDE perfila los datos de esta aplicación para realizar resultados estadísticos e investigaciones matemáticas.

**9. DURACIÓN**

La FIDE almacena los datos sin plazo alguno: sus datos personales se conservarán hasta que usted decida eliminarlos, debidamente comunicado según el punto 18 de la Política de

Protección de Datos de la FIDE.

**10. TRANSFERENCIA DE DATOS**

Sus datos personales se almacenan y protegen en los servidores de la FIDE ubicados en Alemania y en las bases de datos de las Comisiones correspondientes. También se almacenan copias de seguridad en el servidor de la FIDE en Rusia. Sus datos personales pueden transferirse:

- A cualquier Federación Nacional con restricción de datos de sus propios individuos;
- A cualquier órgano, comité o comisión interna de la FIDE, y a los miembros de los mismos sin restricciones, funcionarios y órganos;
- Los desarrolladores del sitio web de la FIDE únicamente con el fin de probar y mejorar las funcionalidades del sitio web de la FIDE;

Debido a que los datos pueden ser transferidos a cualquier organismo interno, comité o comisión, funcionarios y órganos, pueden ser enviados a cualquier país cuyos miembros estén incluidos en el directorio de la FIDE.

**11. DIVULGACIÓN**

FIDE no divulga datos a ningún tipo de empresa, organismo o individuo con fines comerciales ni elabora perfiles de nadie con dichos fines.

**12. SEGURIDAD DE LOS DATOS**

Los archivos electrónicos de la FIDE están protegidos con contraseña y tienen una utilidad de restauración de contraseña.

El servidor web de la FIDE está protegido contra ataques de bloqueo (inyección de URL, ataques DDoS) y realiza auditorías de seguridad periódicas para detectar vulnerabilidades. Se realizan copias de seguridad diarias de la base de datos principal, que se almacenan en equipos remotos ubicados en Rusia y Alemania.

**13. SUS DERECHOS**

Usted tiene en cualquier momento derecho a:

- A. Verificar la existencia de sus datos en las bases de datos de la FIDE;
- B. Solicitar a la FIDE el acceso y la rectificación o supresión de los datos personales o la limitación del tratamiento relativos al interesado y oponerse al tratamiento, así como el derecho a la portabilidad de los datos;
- C. Retirar el consentimiento en cualquier momento, sin que ello afecte a la licitud del tratamiento basado en el consentimiento previo a su retirada; D. Presentar una reclamación ante una autoridad de control;
- E. Conocer la existencia de decisiones automatizadas, incluida la elaboración de perfiles, y, al menos en dichos casos, información significativa sobre la lógica aplicada, así como la importancia y las consecuencias previstas de dicho tratamiento para el interesado.
- Las acciones del punto A pueden ser realizadas directamente por cualquier persona registrándolas en FRS desde el acceso público en el sitio web de la FIDE.
- Las acciones contempladas en los puntos B y C se realizarán a través de una Federación Nacional. En caso de que una Federación Nacional se niegue a realizar dichas acciones o no las realice en un plazo de 30 días, se podrán interponer directamente enviando una carta firmada al DPO de la FIDE a la dirección mencionada anteriormente, adjuntando una copia de un documento oficial de identidad y una dirección de correo electrónico válida. La Administración de la FIDE notificará la solicitud por correo electrónico y procederá tras su confirmación.
- Las medidas previstas en el punto D se adoptarán de conformidad con el procedimiento propio de la autoridad de control (véase: [https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas\\_en?2nd-language=it](https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/reform/what-are-data-protection-authorities-dpas_en?2nd-language=it))
- Las acciones bajo E y F se pueden realizar directamente enviando un correo electrónico [privacidad@FIDE.com](mailto:privacidad@FIDE.com), adjuntando copia de documento oficial de identidad y dirección de correo electrónico válida.

¿ESTÁ DE ACUERDO CON LA POLÍTICA ANTERIOR Y LA POLÍTICA DE PROTECCIÓN DE DATOS DE FIDE (marque la opción que corresponda)? (SÍ) (NO)

FECHA \_\_\_\_\_ FIRMA \_\_\_\_\_

## Anexo C.07 Tabla de cambios

### TABLA DE CAMBIOS

#### C.07 – REGLAMENTO DE PLAY OFF Y TIE BREAK

| Arte.    | <del>TEXTO ELIMINADO</del> NUEVO TEXTO                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | Razón                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2.1      | El reglamento del torneo se regirá por: <del>debería especificar</del> <i>ARB solicitó que se especificara un comportamiento predeterminado en caso de que</i><br>si los participantes empatados compartirán el mismo lugar en <del>la clasificación o, en su defecto, un método para clasificarlas.</del> <i>El reglamento del torneo no dice nada (se muestra la redacción 4.1.1)</i><br><del>Si no se realiza ninguna de estas dos opciones, elija 2.2.2 como método de clasificación y aplique 4.1.1.</del>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 2.2      | Los métodos disponibles para clasificar a los participantes empatados son:<br>● <del>2.2.1</del> Eliminatorias por encima del tablero (ver Artículo 3)<br>● <del>2.2.2</del> Desempates fuera del tablero (ver Artículo 4 en adelante)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <i>La numeración de 2.2.1, 2.2.2, 4.11 es necesaria porque 2.2.2 y 4.1.1 ahora se referencian en 2.1.</i>                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| 4.1.1    | De ser necesario, el Árbitro Principal completará la lista eligiendo desempates adicionales entre los enumerados en el Artículo 5 y publicará la lista antes del inicio del torneo.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| 5<br>7.6 | <del>Juegos</del> <del>Rondas</del> Uno Elegido para <del>PAG</del> poner (GEPS)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        | <i>En aras de la coherencia con la terminología utilizada en otras partes de estas reglas, "Rondas" es más preciso que "Juegos" (y el cambio de acrónimo es consecuente).</i>                                                                                                                                                                                                                                 |
| 13.3,1   | Aplique la regla de Encuentro Directo (Artículo 6), utilizando primero <del>el puntaje primario (MP o GP), entonces, si todos los equipos fueron</del> <i>La redacción actual ("si todos los equipos siguen empatados") podría interpretarse como "si todos los equipos siguen teniendo la misma cantidad de puntos". Esto último</i><br><del>el puntaje primario (MP o GP), entonces, si todos los equipos fueron</del> <i>La interpretación fallaría en el caso de un Encuentro Directo "parcial"</i><br><del>todavía atado. No se resolvieron empates según esta regla,</del> <i>Artículo 6.3).</i><br>utilizando el puntaje secundario.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | <i>Además, el DE parcial podría determinar que algunos equipos ya no están empatados con los demás (por ejemplo, un equipo que ha perdido contra todos los demás equipos empatados), pero estos no son empates rotos. según esta regla (es decir 6.3), ya que el DE parcial solo tiene por objeto desempatar un empate por el primer puesto entre equipos empatados (es decir, no para otras posiciones).</i> |
| 14.4.1   | <b>[14.1 Corte-1: Cortar el valor menos significativo]</b><br><br>Es el modificador más utilizado, aplicable en muchos casos. <del>menos elementos.</del><br>descansos. Los más utilizados son:<br>a) Buchholz Cut-1 (BH-C1, excluye al oponente's <del>con el más bajo puntaje número de puntos</del> )<br>b) ARO Corte-1 (ARO-C1, excluir al oponente's <del>con la calificación más baja</del> )<br>c) Corte de Puntuación Progresiva-1 (PS-C1, excluye la puntuación obtenida después de la primera ronda)<br>d) Corte Sonneborn-Berger-1 (SB-C1, excluyendo el <del>contribución (producto) asociada a la</del> <i>Si bien esta es una buena regla práctica para esos desempates, ya que la solicitud es cortar un valor, y 16.5 (Excepción de corte 1) habla de contribuciones más altas o más bajas que el valor menos significativo, mencionar a los oponentes tiende a ser un error.</i><br>oponente con la puntuación más baja - si <del>hay más de uno tal oponente, excluir la contribución más baja asociada a ellos</del> <i>La norma propuesta habla explícitamente sobre los valores que deben ser</i><br><del>consiguió el peor resultado).</del> <i>consiguió el peor resultado).</i> | <i>Para Buchholz, ARO y Sonneborn-Berger, la regla actual Cut-1 especifica cortar a un oponente y luego repetir el cálculo con uno</i>                                                                                                                                                                                                                                                                        |

|                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 14.1.2            | En la competición por equipos, todos los desempates del Extended Sonneborn-Berger para equipos (véase el Artículo 13.2) se calculan excluyendo uno de los <del>contribución</del> <del>(producto) asociada a la</del> <del>adversarios</del> con la primaria más baja <del>Diputado</del> Puntuación (MP para EMMSB y EMGSB), o médico de cabecera <del>puntaje</del> (para EGMSB y EGGSB) <del>-Si hay más de tener la elección la unicatal oponente, excluya la contribución más baja asociada con ellos en el que se obtuvo el peor resultado.</del> | Además de las mismas razones que se aplican a la regla 14.1.1, la norma actual contiene una indicación engañosa al intentar determinar el valor menos significativo. De hecho, indica que se debe usar la puntuación primaria, pero especifica que podría ser MP para EMMSB/EMGSB y GP para EGMSB/EGGSB. Esto es incorrecto, ya que estos cuatro criterios de desempate no dependen de la puntuación primaria; por lo tanto, la indicación de usar la puntuación primaria o la especificación son erróneas.<br><br>Una rápida revisión entre quienes implementan esta regla en su software muestra que, por ejemplo, nadie utiliza la puntuación primaria de MP para evaluar el valor menos significativo en el caso de EGGSB. Esto sugiere que sería mejor eliminar la referencia al uso de la puntuación primaria y ser más precisos en la siguiente especificación. |
| 14.5              | <b>Límite: Cambiar un límite</b><br><br>La modificación más común es en 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 jugadores participen <del>-menos</del> o más participantes <del>oponentes</del> contribuir a la evaluación del tie-break.                                                                                                                                                                                                         | "Menos" es mejor en inglés. En cuanto a "participantes", no es el término más adecuado, ya que este desempate se basa en los resultados de los oponentes de aquellos para quienes se calcula.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
| 16.1.2            | <del>disponible para jugar</del> <del>voluntario no jugador</del> <del>redondo</del> ("VUR"): a cualquier ronda en la que un participante <del>era</del> <del>jugaron su juego,</del> <del>o terminó sin un juego debido a una asignación de emparejamiento</del> <del>adios, el oponente no lo hizo</del> <del>disponible</del> <del>llegar a jugar, es decir</del> <del>Circunstancias imprevistas que dieron lugar a la concesión de un punto</del> <del>libre completo</del>                                                                        | En la normativa vigente existen dos definiciones complementarias: disponible-ronda por jugar (Artículo 16.1.2) y ronda voluntaria no jugada (VUR, en el introducción al artículo 16.5).<br><br>Después de que se decidió que una definición era suficiente, ya que se utiliza RVU En 16.5 se decidió aplicar la definición de VUR y reemplazar las rondas disponibles para jugar por las rondas como no VUR (ver 16.2.3 y 16.2.5).                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |
| <del>16.5.0</del> | <del>Una ronda no jugada voluntariamente ("VUR") es un bye solicitado o una derrota por incomparecencia (16.2.3 a 16.2.5).</del>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 16.2.3            | Byes solicitados que son seguidos por al menos una ronda <del>disponible para jugar</del> <del>Eso no es un RVU</del>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |
| 16.2.5            | Se solicitan despedidas que son <del>cualquiera</del> <del>no seguidos</del> <del>solopor</del> <del>VURs o en la última ronda de un torneo</del> <del>cualquier ronda</del> <del>disponible para jugar</del>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |

## Reglamento del título FPL

\* nota: debido a los cambios importantes, se ha redactado un nuevo documento, que se presenta como "Reglamento del Título FPL".

## TABLA DE CAMBIOS

| Sección /Artículo | Texto antiguo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Comentarios                                                                                                                                                                                                                              |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I.1<br>Eliminado  | <p>Normas de Título - FPO/FPE1 - Reglamento de Procedimiento de la Comisión de Fair Play 2022 (21-24; 37-43)</p> <p>I.1Definiciones:</p> <p>I.1.1Oficial de Juego Limpio (FPO) - Un especialista en Juego Limpio que puede administrar un evento por su cuenta, primero diseñando el plan de seguridad y luego implementándolo. Puede actuar como supervisor de los FPE.</p> <p>I.1.2Experto en Juego Limpio (FPE): Un especialista en Juego Limpio que puede actuar bajo la coordinación de un FPO y llevar a cabo tareas específicas en cualquier evento. También puede actuar como FPO de eventos bajo la supervisión de un</p> | <p>El artículo I.1 se ha suprimido y se ha trasladado a un nuevo documento, "Definiciones FPL", con redacción y definiciones mejoradas.</p> <p>El Reglamento del Título comienza con <i>1. Requisitos para los títulos Fair Play</i></p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>FPO remoto, quien seguirá siendo responsable del evento.</p> <p>I.1.3Candidato FPE: persona que no posee el título FPE pero actúa como FPE en un evento bajo la supervisión remota de un FPO.</p> <p>I.1.4Candidato a FPO: un especialista en Fair Play que posee el título de FPE y actúa como FPO en un evento bajo la supervisión remota de un FPO.</p> <p>I.1.5Evento FPO: El especialista en Fair Play que actúa como FPO en cualquier evento.</p> <p>I.1.6Evento FPE: La persona que actúa como FPE en cualquier evento.</p> <p>I.1.7Paneles de Juego Limpio (FPP) - Los Paneles de Juego Limpio se encargan de garantizar el Juego Limpio en los eventos donde se requieren FPP.</p> <p>Los FPP están compuestos exclusivamente por especialistas con el título FPE/FPO (o candidatos a los mismos títulos, siempre que estén supervisados). Un miembro con el título FPO actuará como presidente del FPP y tendrá voto decisivo en caso de empate. El FPP podrá consultar con expertos externos, incluyendo, entre otros, grandes maestros, expertos en lenguaje corporal, psicólogos e ingenieros informáticos.</p> <p>I.1.8 Supervisor - El FPO que</p> |  |
|  | supervisa al candidato FPE/FPOCandidate.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |           |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| I.1.9 | <p>I.1.9Eventos de la FIDE</p> <p>I.1.9.1)Torneos de categoría A Grandes eventos mundiales</p> <p>I.1.9.1.a)Olimpiada Mundial de Ajedrez Abierta y Femenina</p> <p>I.1.9.1.b)Campeonato Mundial Individual de Ajedrez Ciclo Abierto y Femenino:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Partido por el Campeonato Mundial de la FIDE</li> <li>●Candidatos de la FIDE</li> <li>●Copa del Mundo de la FIDE</li> <li>●Gran Premio de la FIDE</li> <li>●Gran Suizo de la FIDE</li> </ul> <p>I.1.9.1.c)Campeonato Mundial de Rápidos y Blitz Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.1.d)Campeonato Mundial por Equipos Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.1.e)Campeonato Mundial Juvenil Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.2 Torneos de categoría BEsta categoría contiene:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>i)otros acontecimientos mundiales,</li> <li>ii)grandes acontecimientos continentales y</li> <li>iii)torneos específicos de alto nivel que se enumeran a continuación.</li> </ul> <p>I.1.9.2.1 Torneos de categoría B</p> <p>I.1.9.2.1 a) Campeonato Mundial Senior Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.2.1 b) Selección absoluta del mundo</p> | Eliminado |
|-------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |  |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>Campeonato Abierto y Femenino I.1.9.2.1 c)<br/> Olimpiada Mundial Juvenil Sub-16<br/> I.1.9.2.1 d) Campeonato Mundial Juvenil y Cadetes Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.1 e) Campeonato Mundial Escolar y Universitario Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.1 f) Campeonato Mundial Amateur<br/> I.1.9.2.1 g) Campeonato Mundial Juvenil, Juvenil, Cadete de Rápido y Blitz Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.1 h) Campeonato Mundial de Jugadores con Discapacidad<br/> I.1.9.2.1 i) Campeonato Mundial Juvenil de Jugadores con Discapacidad<br/> I.1.9.2.1j) Otras nuevas competiciones creadas por la FIDE<br/> I.1.9.2.2Grandes eventos continentales<br/> I.1.9.2.2 a) Campeonato Continental Individual Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.2 b) Campeonato Continental por Equipos Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.2 c) Campeonato Continental Junior Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.2 d) Copa Continental de Clubes Abierta y Femenina<br/> I.1.9.2.2e) Campeonato Continental de Rápidos y Blitz Abierto y Femenino<br/> I.1.9.2.3Eventos de alto nivel<br/> I.1.9.2.3 a) Torneos Abiertos de Todos contra Todos con al menos diez (10) participantes (6 en una Ronda Doble).</p> |  |
|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>Robin), con una calificación promedio superior a 2600</p> <p>I.1.9.2.3 b) Torneos Round Robin Femenino con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin Doble), con una calificación promedio superior a 2400</p> <p><b>I.1.9.3 Torneos de categoría C</b></p> <p>Esta categoría contiene otros eventos continentales y torneos internacionales fuertes como los que se enumeran a continuación.</p> <p>I.1.9.3.1 Otros eventos continentales</p> <p><b>I.1.9.3.1 a) Campeonato Continental Senior Abierto y Femenino</b></p> <p>I.1.9.3.1 b) Campeonato Continental Senior por Equipos Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.3.1 c) Campeonato Continental Juvenil y Cadetes Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.3.1 d) Campeonato Continental Escolar y Universitario Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.3.1 e) Campeonato Continental Amateur</p> <p>I.1.9.3.1 f) Campeonato Continental Juvenil, Juvenil, Cadete de Rápido y Blitz Abierto y Femenino</p> <p>I.1.9.3.1g) Otras nuevas competiciones creadas por Organizaciones Continentales de Ajedrez</p> <p><b>I.1.9.3.2 Fuertes eventos internacionales</b></p> <p>I.1.9.3.2 a) Ronda abierta todos contra todos</p> |  |
|--|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|



|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  | <p>Torneos con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin Doble), con una calificación promedio superior a 2500</p> <p>I.1.9.3.2 b) Torneos Round Robin Femenino con al menos diez (10) participantes (6 en un Round Robin Doble), con una calificación promedio superior a 2300</p> <p>I.1.9.3.2 c) Eventos de ajedrez de al menos 9 rondas con más de 150 participantes, equipo o individual, incluyendo un mínimo de 75% de jugadores clasificados y 20 jugadores titulados (GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM) de al menos tres (3) federaciones</p> <p>Las asignaciones FPO/FPP son OBLIGATORIAS para todas las categorías EXCEPTO I.1.9.2.3,</p> <p>I.1.9.3.1 g) e I.1.9.3.2. - Se pueden obtener Normas FPE en TODOS estos torneos, siempre que las designaciones se realicen mediante el procedimiento FIDE/FPL. - Se pueden obtener Normas FPO en las Categorías A y B, con excepción de los Eventos de Alto Nivel I.1.9.2.3, siempre que las designaciones se realicen mediante el procedimiento FIDE/FPL. *En eventos privados, solo se pueden obtener Normas FPE.</p> |  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |           |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| I.2 | <p>I.2 Diferencia entre FPO y FPE</p> <p>I.2 Diferencia entre FPO y FPE: FPE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seminario/Examen/Normas FPE requeridas</li> <li>- Puede ser parte de los FPP</li> <li>- No pueden actuar por sí mismos</li> <li>- Asistido remotamente por un FPO cuando son designados como FPO de eventos</li> <li>- 3 normas</li> </ul> <p>FPO</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ¿Puede presidir el FPP?</li> <li>- Actúa como FPO</li> <li>- Supervisa los FPE</li> <li>- 4 normas</li> </ul> <p>De acuerdo con la normativa vigente, FPL debe publicar una lista de FPE/FPO con carácter discrecional antes del 30 de junio de 2023. Esta lista es inicial y se actualizará el 30 de junio de 2023 o antes. *Consulte la base de datos de FPO/FPE en Excel.</p> | Eliminado |
|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |           |

|     |                                                                                                                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| I.3 | <p>I.3 Obtención de normas FPE</p> <p>Para obtener una Norma FPE, el candidato a FPE debe ser designado por FPL y trabajar bajo la supervisión de un FPO.</p> <p>Requisitos para obtener la</p> | <p>1.Requisitos para los títulos de Fair Play</p> <p>1.1Experto en Juego Limpio (FPE)</p> <p>1.1.1Requisitos básicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●El FPE debe tener al menos 18 años</li> <li>●Asistir a un seminario de FPE y aprobar el FPE</li> </ul> | <p>El título</p> <p>Reglamento</p> <p>empezar con</p> <p>numeración 1</p> <p>“Requisitos</p> <p>por el juego limpio</p> <p>Títulos”,</p> <p>de acuerdo a</p> <p>FIDE</p> <p>Manual</p> <p>Estilo.</p> <p>Cambios en la</p> <p>redacción de la</p> |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |           |
|-------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
|       | <p>Título FPE:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Seminario + Examen;</li> <li>● 3 Normas (trabajando en eventos supervisados por un FPO);</li> <li>● El FPE debe tener al menos 18 años;</li> <li>● Informe de Normas FIDE FPE firmado por el CA y el FPO supervisor;</li> <li>● Formulario de Solicitud de Título FPE. Cuando un Candidato FPE actúa como FPE de Eventos Supervisados, será supervisado remotamente por un FPO. Los Candidatos FPE pueden solicitar voluntariamente ser FPE de Eventos en eventos de Categoría B y C. Para que su norma sea considerada en el formulario de solicitud, deben ser supervisados por un FPO aprobado por FPL. La supervisión garantiza que...</li> </ul> <p>Se acompaña al candidato en cada paso, adquiriendo los conocimientos necesarios para realizar las tareas diarias de Fair Play. El honorario del Supervisor de Fair Play se especifica en el Reglamento Interno de FPL, pero en cualquier caso, no tendrá coste para el Organizador.</p> | <p>examen</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 3 Normas FPE</li> </ul> <p>1.1.2 Obtención de normas FPE</p> <p>1.1.2.1 Para obtener una Norma FPE, el Candidato FPE debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● haber aprobado el examen FPE</li> <li>● ser designado como Evento FPE por la FIDE FPL</li> <li>● ser asistido por un supervisor de FPL</li> <li>● obtener una evaluación positiva del Supervisor de FPL, que deberá presentarse al Secretario de FPL dentro de los 14 días siguientes a la finalización del evento.</li> </ul> <p>1.1.2.2 Las Normas FPE se pueden obtener en todos los torneos enumerados en las Regulaciones de la FIDE para Árbitros (vigentes a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3–Regulaciones de la FIDE para los</p> <p>Clasificación de Árbitros / 1.3 Categorías de Torneos. Sin embargo, solo una de las tres normas puede obtenerse en torneos oficiales de Rápido y Blitz.</p> | regla.    |
| 1.3.1 | <p>Normas FPE obtenidas</p> <p>Los FPE que sirven en el equipo FPL en la Olimpiada de Ajedrez 2022 obtuvieron 2 Normas FPE, Voluntarios - 1 Norma.</p> <p>Los participantes en la Olimpiada de Ajedrez de Batumi 2018 obtuvieron 1 norma FPE.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | /                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | Eliminado |

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| I.4 | <p>I.4 Obtención de Normas FPO. Para obtener una Norma FPO, el Candidato FPO debe ser designado por la FPL y trabajar bajo la supervisión de un FPO. El Candidato FPO deberá participar en al menos cuatro torneos de la categoría I.1.9.1 A o I.1.9.2.1 y B (Copa del Mundo, Gran Suizo, Olimpiada, etc.), con excepción del torneo I.1.9.2.3. Al menos un torneo deberá ser de categoría A.</p> <p>Requisitos para la obtención del Título FPO:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Seminario + Examen - Después de aprobar el examen, el candidato a FPO puede ser designado para la Categoría I.1.9.1 A o I.1.9.2.1 Torneos de categoría B, asistidos y supervisados remotamente por un FPO.</li> <li>● 4 Normas (trabajar en eventos supervisados por una FPO + Olimpiada5);</li> <li>● El candidato a FPO debe tener al menos 18 años de edad;</li> <li>● El Informe de Normas FIDE FPO debe ser firmado por el CA y el supervisor la FPO;</li> <li>● Formulario de Solicitud de Título de FPO. La tarifa de Supervisor de FairPlay se especifica en el Reglamento Interno de FPL, pero en cualquier caso, no tendrá costo para el Organizador. La supervisión garantiza que</li> </ul> | <p>1.2 Oficial de Juego Limpio (FPO)</p> <p>1.2.1 Requisitos básicos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● El FPO debe tener al menos 21 años</li> <li>● Tener el título FPE durante al menos 2 años</li> <li>● Asista a un seminario de FPO y apruebe el examen de FPO</li> <li>● 4 Normas FPO</li> </ul> <p>1.2.2 Obtención de normas FPO</p> <p>1.2.2.1 Para obtener una Norma FPO, el Candidato a FPO debe:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● haber aprobado el examen FPO;</li> <li>● ser designado como FPO de Evento por la FIDE FPL;</li> <li>● ser asistido por un supervisor de FPL;</li> <li>● informar diariamente al supervisor de FPL;</li> <li>● Preparar y presentar al Supervisor de FPL un informe sobre el evento dentro de los 14 días siguientes a su finalización.</li> <li>● obtener una evaluación positiva del Supervisor de FPL, que deberá presentarse al Secretario de FPL dentro de los 14 días de recibir el informe del Candidato FPO.</li> </ul> <p>1.2.2.2 Las normas FPO se pueden obtener en torneos de nivel 1, como se define en las Medidas de protección del juego limpio.</p> <p>1.2.2.3 La CFPO podrá otorgar una norma FPO en una Olimpiada en caso de:</p> <p>desempeño excepcional de un candidato de FPO que se desempeña como FPE.</p> |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |  |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|
|  | <p>Se realiza un seguimiento del candidato en cada paso (y la responsabilidad final del evento recae en el FPO supervisor). El</p> <p>La tarea de supervisión de la FPO es supervisar el campeonato en cuestión ideando medidas contra las trampas y asegurándose de que la FPO del evento las implemente.</p> |  |  |
|--|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|--|

|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |           |
|-----|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| I.5 | Torneos del Circuito FIDE Los torneos del Circuito FIDE pueden contactar a FPL para una cita de FPE/FPO en el sitio para el reconocimiento de normas.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | Eliminado |
| I.6 | <p>Reconocimiento de normas</p> <p>Los eventos de la FIDE enumerados en el apartado I.1.9 pueden asignar normas, siempre que la asignación se ajuste a los procedimientos y reglas de la FIDE/FPL. Los torneos de Blitz y Rápidos (excepto los Campeonatos Mundiales y de Ajedrez Rápido de la FIDE) no están incluidos en el reconocimiento de normas de la FPE/FPO.</p> <p>Un candidato FPE designado para un evento FIDE recibirá la norma después de que el CA del evento y el FPO que supervisaba el FPE firmen el informe de normas para el evento en concreto.</p> <p>El informe de normas FPE deberá ser firmado por ambas partes: CA y FPO.</p> <p>Los torneos pueden asignar normas SÓLO si la designación la realiza FPL</p> | <p>1.3Certificación de normas</p> <p>1.3.1Al finalizar el Evento, el Supervisor FPL deberá completar el Informe de Norma FPE/FPO, indicando si el Candidato FPE/FPO cumplió exitosamente con los estándares para obtener una norma FPE/FPO.</p> <p>1.3.2El Supervisor de FPL puede obtener el Árbitro Principal del Evento y/o el Supervisor del Evento Opinión del organizador sobre el trabajo del candidato a la FPE/FPO. Esta opinión puede incluirse en el Informe de Normas de la FPE/FPO.</p> |           |

|       |   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                |
|-------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| NUEVO | / | <p>2. Clasificación de las FPO</p> <p>2.1 General</p> <p>La Comisión de Juego Limpio tendrá la responsabilidad de clasificar a las FPO en las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Categoría A</li> <li>● Categoría B</li> <li>● Categoría C</li> </ul> <p>2.2 Clasificación</p> <p>2.2.3 Categoría A</p> <p>La Categoría A es el nivel más alto de clasificación de las FPO. Para ser clasificadas en la Categoría A, las FPO deben cumplir todos los criterios siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Han clasificado en la Categoría B por al menos dos (2) años</li> <li>● Su estatus de FPO es "activo" y ha actuado como FPO en los últimos cinco (5) años: a) en al menos tres (3) Torneos de Categoría A; o b) en al menos dos (2) Torneos de Categoría A Torneos y tres (3) Torneos Categoría B.</li> <li>● Han demostrado un excelente conocimiento del Reglamento de Juego Limpio y no se les han impuesto sanciones disciplinarias como resultado de sus actividades como FPO en los últimos cinco (5) años.</li> </ul> <p>2.2.2 Categoría B</p> <p>La categoría B es el segundo nivel más alto de clasificación de FPO. Para ser clasificado en</p> | <p>Nueva regla</p> <p>—</p> <p>clasificado</p> <p>ión de</p> <p>diferente</p> <p>niveles de</p> <p>FPO</p> <p>(categorizar</p> <p>ación - A,</p> <p>B y C)</p> |
|-------|---|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                            |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p>Categoría B, las FPO deberán cumplir todos los criterios siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Poseen el título de FPO durante al menos tres (3) años</li> <li>● Su estatus de FPO es “activo”, y ha actuado como FPO en los últimos tres años en al menos tres (3) Torneos de Categoría B.</li> <li>● Han demostrado un buen conocimiento del Reglamento de Juego Limpio y no se les han impuesto sanciones disciplinarias como resultado de sus actividades como FPO en los últimos tres (3) años.</li> </ul> <p>2.2.1 Categoría C La categoría C se asigna por defecto a todas las FPO nuevas.</p>                          |                                                                                                                                                            |
| II | <p>II. Nombramiento de los FPE/FPO</p> <p>Los FPO de eventos que actúan en los torneos enumerados en el apartado I.1.9 son nombrados por el Presidente de la FIDE en consulta con el Coordinador de la Comisión y la persona designada por el GSC, basándose en las propuestas presentadas por el Presidente de la FPL. Los FPE de eventos son nombrados por el Presidente de la FPL.</p> | <p><b>3.Designación de FPE, FPO y Fair PlayTeams (FPT)</b></p> <p>3.1 Las asignaciones FPE/FPO/FPT son obligatorias para todas las categorías de torneo A, B y C, excepto las siguientes: 1.3.2.3 (Eventos de alto nivel) y 1.3.3.2 (Eventos de alto nivel). Eventos Internacionales), según se detalla en el Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3 – Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros</p> <p>3.2 Los FPO de eventos que actúan en los torneos son designados por el Presidente de la FIDE a sugerencia del Presidente de la FPL y en consulta con la Junta responsable.</p> | <p>Aclaración de el nombramiento de Evento FPO/FP Es</p> <p>★ ★</p> <p>Nuevo más regulación detallada en el Las citas son redactado "Cita "Reglamento"</p> |
|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | <p>Miembro, de acuerdo al Reglamento de Nombramientos de la FPL.</p> <p>3.3 Los FPE de eventos que actúan en los torneos son designados por el presidente de la FPL.</p> <p>3.4 Todos los asuntos financieros relacionados con el nombramiento de los FPE, FPO y FPT se tratan en el FPL Financial Reglamento.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                            |



|     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| III | <p>III.Seminarios de FPL</p> <p>III.1 Alcance de los seminarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Marco legal del juego limpio</li> <li>- Normativa contra las trampas</li> <li>- Estadísticas del profesor Regan</li> <li>- Dispositivos técnicos</li> <li>- Teoría y práctica del juego limpio en eventos OTB</li> </ul> <p>*Los seminarios y exámenes de FPL pueden grabarse para fines de control de calidad, capacitación y marketing de FPL.</p> <p>III.2 Seminario FPL para FPE</p> <p>El Seminario de Juego Limpio y el Examen son obligatorios para la obtención del Título FPE, junto con las 3 Normas de los Eventos FIDE, donde el potencial Candidato FPE trabajará bajo la supervisión de un FPO.</p> <p>Los seminarios se realizarán de manera presencial o en línea.</p> <p>III.3 Seminarios FPL para FPO El Título FPE es obligatorio para el</p> | <p>1.5 Seminarios de FPL</p> <p>1.5.1 Tipos de seminarios</p> <p>FPL organiza dos tipos de seminarios:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Seminarios FPE</li> <li>● Seminarios FPOS</li> </ul> <p>1.5.2 Alcance de los seminarios</p> <p>Todos los seminarios abordarán, en sus respectivos niveles, al menos los siguientes temas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Marco legal de FairPlay</li> <li>● Reglamento FairPlay</li> <li>● Estadística</li> <li>● Dispositivos técnicos</li> <li>● Teoría y práctica del FairPlay en eventos OTB</li> </ul> <p>1.5.3 Profesores de FPL</p> <p>Todos los seminarios de FPL serán impartidos por profesores de FPL. FPL mantiene una lista de profesores seleccionados por el presidente de FPL.</p> <p>1.5.4 Exámenes</p> <p>Todos los seminarios irán seguidos de un examen, según el nivel del seminario. Los asistentes que no aprueben un examen podrán realizar un nuevo examen.</p> |  |
|-----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

|    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|    | <p>Participantes del Seminario FPO. El Seminario FPO se impartirá presencialmente durante tres días, con un examen consecutivo.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | <p>Examen dentro de un año sin asistir a un nuevo seminario. El nuevo examen solo puede presentarse al final de un seminario regular.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |  |
| IV | <p>IV. Licencias FPO/FPE</p> <p>La Licencia FPO/FPE será válida de por vida, con la condición de que El FPO/FPE permanece activo y entrará en vigor al día siguiente de que la FIDE reciba la cuota. Independientemente de su estado de activo, después de 4 años, todos los titulares deberán asistir a un nuevo curso/seminario de la FPL.</p> <p>Tarifas de licencia FPO/FPE. Título FPO. Licencia VI. Revocación de títulos.</p> | <p>1.5.5 Licencias FPE/FPO</p> <p>La Licencia FPE/FPO será vitalicia, siempre que se mantenga activa y entre en vigor al día siguiente de que la FIDE reciba la cuota. Se considera que un especialista en Fair Play está activo cuando participa en al menos un evento cada cuatro años. Independientemente de su estado activo, todos los titulares deben asistir cada seis años a un nuevo seminario de capacitación/actualización de la FPL. Las cuotas de la licencia se regulan en el Reglamento Financiero de la FPL.</p> |  |

|       |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                    |
|-------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| V.    | <p>V. Federaciones Nacionales de Juego Limpio Se alienta a las Federaciones Nacionales a formar sus propios Expertos Nacionales en Juego Limpio.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>5. Especialistas Nacionales en Juego Limpio (NFS)</p> <p>5.1 Se anima a las Federaciones Nacionales a crear su propio Fair Play Nacional Especialistas.</p> <p>5.2 FIDE FPL ofrecerá seminarios en línea para Especialistas Nacionales en Juego Limpio y entregará certificados de asistencia.</p> <p>5.3 Las tarifas de los seminarios y licencias nacionales se contemplan en el Reglamento Financiero.</p> <p>5.4 Las Federaciones Nacionales son responsables de diseñar el sistema nacional de calificación de Especialistas Nacionales en Fair Play.</p>                                                                                                                                                                                                                                  | <p>Elaboración del Nacional Juego limpio Especialistas</p>         |
| VI.   | <p>VI. Revocación de títulos</p> <p>Un titular de un título FPO/FPE se considera inactivo si en un período de cuatro (4) años nunca ha actuado como FPO/FPE en ningún evento de la FIDE enumerado en I.1.9.</p> <p>En caso de inactividad, el titular de la licencia FPO/FPE deberá asistir a un seminario de FPL antes de poder ser designado nuevamente y estará sujeto al pago de una nueva tarifa de licencia.</p> <p>La FPL puede revocar el título de FPO/FPE en caso de infracciones al Código de Ética o errores graves. Las infracciones serán evaluadas por una Comisión Disciplinaria interna de la FPL.</p> | <p>4. Inactividad y revocación de títulos</p> <p>4.1. Los titulares de títulos FPE/FPO se consideran inactivos si, en un período de cuatro (4) años, nunca han actuado como FPE/FPO en ningún evento enumerado en el Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / B.06.3– Reglamento de la FIDE para la Clasificación de Árbitros</p> <p>/ 1.3. Categorías de Torneos</p> <p>4.2 En caso de inactividad, los titulares de títulos FPE/FPO deben asistir a un seminario FPL antes de que puedan ser designados nuevamente y deberán renovar su licencia.</p> <p>4.3 La FPL puede revocar el Título de FPE/FPO en caso de infracciones al Código de Ética o errores graves. Las infracciones serán evaluadas por un Subcomité Disciplinario ad hoc de la FPL.</p> | <p>Aclaración de la inactivo estado de La feria Jugar Personal</p> |
| VII.  | <p>Premio FPO/FPE “Konstantin Landa” Se entregará un premio, “Konstantin Landa”, para el mejor acto/actuación de un artista FPO/FPE.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | <p>6. Premio “Konstantin Landa”. El premio “Konstantin Landa” se entregará bianualmente en la Olimpiada de Ajedrez a la actuación más destacada de un FPE/FPO. La FIDE FPL elabora el reglamento y coordina los premios.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | <p>Cambio en numeración g y más elaboración de la artículo</p>     |
| NUEVO |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | <p>7. Disposiciones temporales</p> <p>7.1 Estas disposiciones temporales se aplicarán hasta el 30 de junio de 2026 y podrán renovarse posteriormente mediante decisión del Consejo.</p> <p>7.2 Dada la escasez de FPO y de candidatos a FPO, la Comisión de Juego Limpio se reserva el derecho de designar un FPE que tenga</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                    |

|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |
|--|--|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  | <p>Aún no ha pasado la prueba del seminario FPO como Evento</p> <p>El FPO está bajo estricta supervisión. En este caso, el FPO designado para el evento puede recibir una FPOnorm, según la evaluación del supervisor de FPL.</p> <p>7.3Dada la escasez de FPE/FPO y de candidatos a FPE/FPO, la Comisión de Fair Play se reserva el derecho, en circunstancias excepcionales, de nombrar a un candidato a FPE como FPO de Evento, bajo estricta supervisión. En este caso, el FPO de Evento designado podría recibir una norma FPE doble, según la decisión del Supervisor de FPL.</p> <p>evaluación.</p> <p>7.4Los títulos y categorías de FPE y FPO pueden ser otorgados por la Comisión de FPL por motivos motivados y discrecionales.</p> |  |
|  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |  |

## TABLA DE CAMBIOS DEL REGLAMENTO DE AJEDREZ

(Aviso: esta tabla no incluye correcciones tipográficas ni simples cambios en los números de artículos)

### B06 – Reglamento de la FIDE para Árbitros (vigente a partir del 1 de julio de 2021) / Anexo 1

| ARTÍCULO   | TEXTO ANTIGUO                                                                                                                                                                                                                                                               | NUEVO TEXTO                                                                                                                                                                                                                    |
|------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>FA1</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                             | Se agregó una nueva celda: "Código(s) de evento FRS:"                                                                                                                                                                          |
| <b>FA1</b> | Celda: "Fechas" - eliminada                                                                                                                                                                                                                                                 | Dos celdas añadieron: "Fecha de la primera ronda:" y "Fecha de la última ronda:"                                                                                                                                               |
| <b>FA1</b> | <p>Recomendación: (marque la casilla correspondiente).</p> <p><input type="checkbox"/> La actuación del árbitro<br/>Cumplía con el estándar requerido para un árbitro de la FIDE.</p> <p><input type="checkbox"/> El Árbitro todavía necesita ganar más experiencia.</p>    | <p>Por la presente confirmo que el desempeño del árbitro fue del nivel requerido para un árbitro de la FIDE.</p>                                                                                                               |
| <b>FA2</b> | El abajo firmante adjunta para cada competición un Formulario de Informe de Normas de Árbitro de la FIDE (FA1) firmado de acuerdo con las regulaciones publicadas del Título de Árbitros de la FIDE.                                                                        | <p>El abajo firmante adjunta para cada competición un Formulario de Informe de Normas de Árbitro de la FIDE (FA1) firmado de acuerdo con las normas publicadas.</p> <p>Reglamento de la FIDE para los Títulos de Árbitros.</p> |
| <b>IA1</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                             | Se agregó un nuevo campo: "Código(s) de evento FRS:"                                                                                                                                                                           |
| <b>IA1</b> | Celda: "Fechas" - eliminada                                                                                                                                                                                                                                                 | Dos celdas añadieron: "Fecha de la primera ronda:" y "Fecha de la última ronda:"                                                                                                                                               |
| <b>IA1</b> | <p>Recomendación: (marque la casilla correspondiente).</p> <p><input type="checkbox"/> La actuación del árbitro<br/>Cumplía con el estándar requerido para un árbitro internacional.</p> <p><input type="checkbox"/> El Árbitro todavía necesita ganar más experiencia.</p> | <p>Por la presente confirmo que el desempeño del árbitro cumplió con el estándar requerido para un árbitro internacional.</p>                                                                                                  |
| <b>IA2</b> |                                                                                                                                                                                                                                                                             | Se agregó lo siguiente:                                                                                                                                                                                                        |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |         |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|                                 |                                                                                                                                                                                                                                           | El candidato ha aprobado con éxito un Seminario de Certificación de Árbitros Internacionales.                                                                                                                                                                                                                                              |         |
|                                 |                                                                                                                                                                                                                                           | Seminario de Certificación de Árbitros Internacionales:                                                                                                                                                                                                                                                                                    |         |
|                                 |                                                                                                                                                                                                                                           | Federación Organizadora:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | Fechas: |
| <b>IA2</b>                      | El abajo firmante adjunta para cada competición un Formulario de Informe de Normas de Árbitro Internacional (IA1) firmado de conformidad con el publicado Árbitros de la FIDE Reglamento de títulos.                                      | El abajo firmante adjunta para cada competición un Formulario de Informe de Normas de Árbitro Internacional (IA1) firmado de conformidad con las normas publicadas. Reglamento de la FIDE para los Títulos de Árbitros.                                                                                                                    |         |
| <b>IA3</b>                      | Enlace del torneo* (o código de evento FRS):                                                                                                                                                                                              | Código(s) de evento FRS*:                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |         |
| <b>IA3</b>                      | <input type="checkbox"/> Diputado                                                                                                                                                                                                         | <input type="checkbox"/> Subjefe                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |         |
| <b>IA3</b><br>nota al pie<br>mi | * Cuando un evento se divide en varios torneos, Por favor, especifique el alcance de la responsabilidad del Solicitante (esto también puede hacerse proporcionando la lista completa de enlaces del Servidor de Clasificación FIDE - FRS) | * Cuando un evento se divide en varios torneos, especifique el alcance de responsabilidad del solicitante (esto también puede hacerse proporcionando la lista completa de enlaces del Servidor de Clasificación FIDE - FRS). Asegúrese de que el candidato esté registrado como árbitro para todos los códigos de eventos dados en el FRS. |         |
|                                 |                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |         |

Aprobado por el Consejo el 29/07/2024

Aplicado desde el 01/08/2024

## 0. Prefacio

Las reglas del sistema de emparejamiento suizo especificadas en las Reglas básicas para sistemas suizos y en los artículos 1, 3 y 4 de las Reglas generales de manejo de torneos suizos son para individuos, pero también se pueden aplicar mutatis mutandis a equipos, con una excepción significativa: los artículos 6 y 7 de las Reglas básicas para sistemas suizos nunca se aplican.

De hecho, para los equipos, los colores son menos importantes. Esto se debe principalmente a que los jugadores de un equipo pueden ser sustituidos o cambiados entre los distintos tableros, y a que los equipos suelen estar compuestos por un número par de jugadores, lo que resulta en que cada equipo tenga el mismo número de jugadores jugando con blancas y negras. Por ello, las reglas aquí presentadas muestran preferencias de color de menor intensidad que las descritas en las reglas individuales, y de diferentes variedades, para facilitar diversas formas de competición por equipos. Puede haber competiciones en las que los colores no tengan ninguna importancia (por ejemplo, porque cada jugador juega un partido con blancas y otro con negras); otras en las que tener un color en particular no sea un factor decisivo (por ejemplo, porque los equipos tienen un número par de jugadores y todos juegan en la misma ubicación geográfica); y otras competiciones en las que el color sea más significativo (por ejemplo, porque la composición de los equipos no se puede cambiar, porque los equipos tienen un número impar de jugadores, o porque tener un color en particular puede significar un partido en casa o fuera de casa). En cualquier caso, el color nunca será un factor tan decisivo como para impedir que dos equipos se enfrenten. Por lo tanto, en este reglamento no se establecen preferencias de color absolutas.

El Artículo 2 de las Reglas Generales de Manejo para Torneos Suizos (Orden Inicial) se ha omitido deliberadamente de la lista inicial mostrada anteriormente debido a que existen demasiadas variantes que deben considerarse para definir la fuerza adecuada de los equipos, como usar solo las valoraciones de los titulares, incluyendo a los reservas, contar un número fijo de las valoraciones más altas, gestionar jugadores sin calificación, etc. En definitiva, es preferible omitir cualquier detalle de las reglas generales y dejar que el orden inicial de los equipos se determine según las reglas de cada competición específica.

## 1. Observaciones introductorias y definiciones

### 1.1 Número de emparejamiento del torneo ("TPN")

1.1.1 Cada equipo deberá tener un TPN diferente, desde 1 hasta el TPN correspondiente al último equipo.

1.1.2 Las reglas de la competición por equipos describirán cómo asignar un NPT a cada equipo. De lo contrario, Es una decisión del árbitro.

*Nota: Esta disposición anula las reglas del Artículo 2 de las Reglas Generales de Tramitación para Suiza. Torneos (Orden Inicial).*

1.1.3 Una vez definido, el TPN no debe modificarse (excepto como se establece en el Artículo 3 de las Reglas Generales de Manejo de Torneos Suizos (Inscripciones Tardías)), a menos que el árbitro decida lo contrario.

## **1.2 Puntuación**

1.2.1 Las reglas de la competición establecerán cuál, entre "puntos de partido" y "puntos de juego", es llamada "puntuación primaria" (o, más simplemente, "puntuación"), y si se utiliza la otra ("puntuación secundaria"), y, de ser así, para qué.

1.2.2 El valor predeterminado es utilizar "puntos de partido" como puntuación (principal) y "puntos de juego" solo para el color. asignación (véase el artículo 4.2.2).

## **1.3 Grupos de puntuación y cuadros de emparejamiento**

1.3.1 Un grupo de puntuación está compuesto por todos los equipos con la misma puntuación.

1.3.2 Un cuadro de emparejamiento es un grupo de equipos con número par que se emparejarán. Está compuesto por equipos provenientes del mismo grupo de puntuación (llamados equipos residentes) y (posiblemente) de equipos provenientes de grupos de puntuación inferiores (llamados equipos ascendentes).

## **1.4 Emparejamiento asignado por bye (PAB)**

1.4.1 Si el número de equipos a emparejar es impar, un equipo queda desemparejado. Este equipo recibe una asignación de emparejamiento: sin oponente, sin color, y con tantos puntos de partido y de juego como se otorguen en caso de empate, a menos que el reglamento de la competición por equipos establezca lo contrario.

## **1.5 flotadores**

1.5.1 Se dice que un equipo flota cuando juega contra un oponente con un puntaje primario diferente.

## **1.6 Diferencia de color (CD)**

1.6.1 Se dice que un equipo tiene (tuvo) un color (blanco o negro) en un partido si el partido se jugó efectivamente y el jugador en el primer tablero estaba programado para jugar con ese color.

1.6.2 La diferencia de color de un equipo es el número de partidos en los que el equipo jugó con blancas menos el número de partidos en los que el equipo jugó con negras.

## **1.7 Preferencia de color**

Se utilizan las preferencias de color tipo A a menos que las reglas de la competición por equipos especifiquen que se deben utilizar las preferencias de color tipo B o que no se deben utilizar las preferencias de color en absoluto.

### **1.7.1 Preferencias de color de tipo A**

- 1)Un equipo tiene una preferencia de color simple (Tipo A) por el blanco si su CD es menor que -1 o, siendo su CD 0 o -1, el equipo tuvo negro en los últimos dos partidos jugados.
- 2)Un equipo tiene una preferencia de color simple (Tipo A) por el Negro si su CD es mayor que +1, o, siendo su CD 0 o +1, el equipo tuvo Blanco en los últimos dos partidos jugados.
- 3)En todas las demás situaciones, el equipo no tiene preferencia de color (Tipo A).

### **1.7.2 Preferencias de color de tipo B**

- 4)Un equipo tiene una fuerte preferencia de color (Tipo B) por el blanco si su CD es menor que -1 o, siendo su CD 0 o -1, el equipo tuvo negro en los últimos dos partidos jugados.
- 5)Un equipo tiene una fuerte preferencia de color (Tipo B) por el Negro si su CD es mayor que +1, o, siendo su CD 0 o +1, el equipo tuvo Blanco en los últimos dos partidos jugados.
- 6)Un equipo tiene una preferencia de color leve (Tipo B) por el blanco si su CD es -1 o, si es cero y no es la última ronda, el equipo tenía negro en el último partido jugado.
- 7)Un equipo tiene una preferencia de color leve (Tipo B) por el Negro si su CD es +1, o, si es cero y no es la última ronda, el equipo tenía Blanco en el último partido jugado.

8)Un equipo no tiene preferencia de color (Tipo B) cuando aún no ha jugado un partido, o cuando su CD es cero al momento del emparejamiento para la última ronda.

#### 1.8 Grupo de máxima puntuación

1.8.1 Durante el emparejamiento, es el grupo de uno o más equipos que tienen el puntaje más alto entre los equipos que aún no han sido emparejados.

#### 1.9 Perspectiva de emparejamiento de rondas

1.9.1 El emparejamiento de una ronda (llamado emparejamiento de ronda) está completo si todos los equipos (excepto uno como máximo, que recibe el pase asignado para el emparejamiento) han sido emparejados y se cumplen los criterios absolutos [C1] y [C2] (véase el artículo 3.1) se han cumplido.

1.9.2 El proceso de emparejamiento consta de los siguientes pasos:

- 1)El primer paso en el proceso de emparejamiento es la asignación del bye asignado para el emparejamiento (si es necesario) aplicando el Artículo 2.1.
- 2)Luego, el grupo de mayor puntuación (ver Artículo 1.8) se combina, cuando es necesario, con un conjunto de flotadores ascendentes (seleccionados de acuerdo con el Artículo 2.2), para formar un grupo que se empareja de acuerdo con el Artículo 2.3.
- 3)Luego se repite el paso 2 anterior hasta que se complete el emparejamiento de rondas.
- 4)Los colores se asignarán según el artículo 4.

1.9.3 Si es imposible completar un emparejamiento de ronda, el árbitro decidirá qué hacer. *Nota: El artículo 2 describe los procedimientos de emparejamiento.*

*El Artículo 3 define todos los criterios que debe cumplir el emparejamiento de un grupo (en orden de prioridad). El Artículo 4 define las reglas de asignación de colores que determinan qué jugadores jugarán con blancas..*

## 2. Reglas de emparejamiento

Un emparejamiento es legal cuando se cumplen los criterios absolutos ([C1] y [C2], ver Artículo 3.1) y, cuando sea aplicable, el criterio de finalización ([C3], ver Artículo 3.2).

#### 2.1 Asignación de emparejamiento-asignación-descanso

El bye asignado por emparejamiento se asigna al equipo que:

- 2.1.1 deja un emparejamiento legal para todos los equipos
- 2.1.2 tiene la puntuación más baja
- 2.1.3 ha jugado el mayor número de partidos
- 2.1.4 tiene el TPN más alto

#### 2.2 Selección de Upfloaters para el grupo de puntuación más alta

2.2.1 Todos los equipos con una puntuación inferior a la de los equipos residentes del grupo con mayor puntuación (véase el Artículo 1.8) son potenciales flotadores ascendentes.

2.2.2 Considere todos los conjuntos de potenciales flotadores ascendentes que cumplan con [C4] y [C5] (véanse los artículos 3.3.1 y 3.3.2).

*Nota: Esto de alguna manera determina el número de flotadores ascendentes en el conjunto y sus puntajes.*

2.2.3 En cada conjunto, los potenciales flotadores ascendentes, identificados por su TPN, se clasifican primero por puntuación (de



de mayor a menor) y, cuando las puntuaciones son iguales, por TPN (de menor a mayor).

2.2.4 Estos conjuntos se ordenan luego entre sí según el orden lexicográfico de sus TPN.

Ejemplo: *Supongamos que 2, 6, 8 tienen 3 puntos y 1, 3, 5 tienen 2,5 puntos. [C4] determina que se necesita un conjunto de tres flotadores ascendentes y [C5] determina que dos flotadores ascendentes deben tener 3 puntos y el otro 2,5 puntos. El posible conjunto de variables ascendentes es:  $\{2,6,1\} < \{2,6,3\} < \{2,6,5\} < \{2,8,1\} < \{2,8,3\} < \{2,8,5\} < \{6,8,1\} < \{6,8,3\} < \{6,8,5\}$ , ya ordenados correctamente.*

2.2.5 Elegir el primer set que, junto con el grupo de mayor puntuación (ver Artículo 1.8), produzca un emparejamiento legal que también cumpla con el criterio [C6] (ver Artículo 3.3.3)

- además de [C4] y [C5] (véanse los artículos 3.3.1 y 3.3.2), con los que cumple por construcción.

### 2.3 Emparejamiento de un soporte

2.3.1 Un emparejamiento es una secuencia de parejas que incluye a todos los equipos del cuadro. En cada pareja, el equipo con el TPN más bajo ocupa el primer puesto; el equipo con el TPN más alto ocupa el último puesto.

2.3.2 Un emparejamiento se identifica por los TPN de los miembros superiores de cada par, ordenados del más bajo al más alto, seguidos por los TPN del miembro inferior del par correspondiente.

Ejemplo: *Si 11-24 16-6 10-9 8-4 es un par, su número de identificación es 4 6 9 11 8 16 10 24.*

2.3.3 Los emparejamientos se ordenan según el orden lexicográfico de sus identificadores.

2.3.4 Elija el primer emparejamiento que también cumpla con los criterios [C1], [C7], [C8] y [C9] (ver Artículos 3.1.1 y 3.3.4 a 3.3.6 - además de los demás criterios con los que cumple por construcción).

## 3. Criterios de emparejamiento

### 3.1 Criterios absolutos

Ninguna pareja podrá violar los siguientes criterios absolutos:

3.1.1 [C1] Dos equipos no podrán jugar uno contra el otro más de una vez.

3.1.2 [C2] Un equipo que ya ha recibido un pase asignado por emparejamiento, o que ya ha marcado en una ronda única, sin jugar, el mismo puntaje premiado por una victoria, no recibirá el bye asignado por el emparejamiento.

### 3.2 Criterio de finalización

3.2.1 [C3] Elija el conjunto de flotadores ascendentes (que puede estar vacío) de modo que todos los equipos restantes fuera el grupo con mayor puntuación permite completar la ronda de emparejamiento.

### 3.3 Criterios de calidad

Para emparejar de la mejor manera posible a todos los equipos del grupo con mayor puntuación (ver Artículo 1.8), cumpla en la medida de lo posible con los siguientes criterios, indicados en orden de prioridad descendente:

3.3.1 [C4] Minimizar el número de flotadores ascendentes.

- 3.3.2 [C5] Minimizar las diferencias de puntuación en los pares que involucran flotadores ascendentes, es decir, maximizar el valor más bajo. puntuación entre los que suben (y luego entre los segundos más bajos, y así sucesivamente).
- 3.3.3 [C6] Elija el conjunto de flotadores ascendentes para maximizar la cantidad de equipos restantes que pueden emparejarse legalmente en el siguiente grupo de puntuación. *(sólo en el siguiente grupo de puntuación, aunque los flotantes ascendentes pueden provenir de grupos de puntuación inferiores).*
- 3.3.4 [C7] Minimizar el número de equipos cuya preferencia de color, si la hay, no se cumple.
- 3.3.5 [C8] (Sólo tipo B) Minimizar la cantidad de equipos cuya fuerte preferencia de color, si la hay, no se cumple.
- 3.3.6 [C9] Con excepción de las dos últimas rondas, minimizar el número de equipos que flotan en rondas consecutivas.

#### **4. Reglas de asignación de colores**

- 4.1 El color inicial es el color determinado por sorteo antes del emparejamiento de la primera ronda.
- 4.2 El primer equipo es el equipo (primero que corresponda):
- 4.2.1 con la puntuación primaria más alta; o
  - 4.2.2 con la puntuación secundaria más alta *(A menos que las reglas de la competición establezcan no utilizarlo.);* o
  - 4.2.3 con el TPN más bajo.
- 4.3 Para cada par aplicar (con prioridad descendente):
- 4.3.1 Cuando ambos equipos aún no hayan jugado un partido, si el primer equipo tiene un TPN impar, dale el color inicial; de lo contrario darles el color opuesto.  
*Nota: Tenga siempre en cuenta el Artículo 3 de las Reglas generales de gestión de torneos suizos (últimas Entradas) para la adecuada gestión del TPN.*
  - 4.3.2 Si sólo un equipo tiene preferencia de color, concédala.
  - 4.3.3 Si los dos equipos tienen preferencias de colores opuestas, concédalas.
  - 4.3.4 (Solo tipo B) Si solo un equipo tiene una fuerte preferencia de color, concédala.
  - 4.3.5 Darle blanco al equipo con la menor diferencia de color.  
*Nota: -2 es menor que -1; +1 es menor que +2.*
  - 4.3.6 Alterne los colores según el momento más reciente en que un equipo tuvo blanco y el otro negro. *Nota: Tenga siempre en cuenta el artículo 4.5 de las Reglas generales de gestión de torneos suizos.*
  - 4.3.7 Conceder la preferencia de color del primer equipo.
  - 4.3.8 Alternar el color del primer equipo de la última ronda jugada.

