

Handbook | C. Reglas Generales y recomendaciones para Torneos | 06. Reglas de Torneo FIDE

Aprobado por la Asamblea General de 1986.

Enmiendas de las Asambleas Generales 1989, 1992,1993, 1994 y 1998.

El evento será jugado de acuerdo con las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Las Reglas de Torneo serán utilizadas en conjunción con las Leyes del Ajedrez sin contradecir estas de ninguna manera. Ellas serán aplicables a todas las competencias oficiales FIDE. Es recomendado también que ellas apliquen para todos los torneos válidos para rating FIDE, si son aplicables.

Se espera que los Organizadores, Competidores y Árbitros involucrados en cualquier competencia estén familiarizados con estas reglamentaciones antes del inicio de la competencia.

I. Invitación y Registro

II. Sorteo

III. El juego

IV. Capitán del Equipo

V. La conducta de los jugadores

VI. El Árbitro en Jefe y sus deberes

VII. Castigos, apelaciones

VIII. Prohibición de Fumar

IX. Derechos de TV, filmaciones, fotografías

X. Miscelanea

Anexo de las Reglas de Torneo FIDE

I. Invitación y Registro

1. Una vez que el organizador (administrador) sea designado por la FIDE, deberán enviar, a través de las respectivas federaciones nacionales, invitaciones para todos los participantes calificados para es competencia. La carta de invitación deberán primero ser aprobada por el Presidente de la FIDE en el caso de competencias mundiales y por el ayudante del Presidente involucrado en el caso de competencias continentales.
2. La invitación será tan completa como sea posible, exponiendo claramente las condiciones esperadas y dando todos los detalles que puedan ser de utilidad al jugador.

Lo siguiente será incluido en la carta de invitación:

- a. Las fechas y lugar del torneo
 - b. El hotel donde se hospedarán los jugadores (incluyendo e-mail, fax y números de teléfono)
 - c. El programa el torneo: fechas, tiempos y lugares de: arribo, la ceremonia inaugural, sorteo, juego, la ceremonia de clausura, salida.
 - d. El ritmo de juego y la clase de relojes que serán utilizados en el torneo.
 - e. Las disposiciones financieras: gastos de transporte; alojamiento, duración del hospedaje y alimentación que serán proporcionados, o el costo de tal alojamiento, incluido para personas acompañantes del jugador; disposiciones para alimentos; dinero inicial, dinero de bolsillo, cuota de inscripción, detalles completos del fondo de premios, incluyendo premios especiales, apunte de dinero, la monda con que se desembolsarán; obligaciones de impuestos; visas y de que modo se obtienen estas.
 - f. La categoría propuesta de un torneo round robin, el número de participantes, el nombre de los jugadores invitados y el nombre del árbitro.
 - g. La fecha en la que el jugador deberán dar una respuesta definitiva a la invitación y donde reportará su tiempo de arribo.
 - h. El Sistema de responsabilidad que será utilizado.
3. Las invitaciones para una competencia FIDE serán enviadas, si es técnicamente posible, por lo menos cuatro meses antes del inicio del evento.
 4. La federación nacional, que es responsable de la organización de una competencia FIDE puede confiar la organización técnica a un administrador. La federación nacional deberá nombrar un Comité Organizador, uno de sus miembros será designado el

C06. Reglas de Torneo FIDE

Director del Torneo. El Comité Organizador será el responsable de todos los problemas financieros, técnicos y organizacionales, de las condiciones de seguridad necesarias, equipamiento, alojamiento, publicidad.

5. El organizador garantizará tratamiento médico y medicinas para todos los participantes, segundos, árbitros y oficiales de una competencia FIDE y los asegurará contra accidentes y los servicios médicos necesarios, incluyendo medicinas, en caso de enfermedad aguda, operaciones quirúrgicas, etc., pero no en el caso de enfermedades crónicas. El comité organizador designará un doctor oficial de la competencia.
6. Una vez que la invitación ha sido enviada al jugador, esta no deberá de ser retirada previendo que el jugador acepte la invitación dentro de la fecha de respuesta. Si un evento es cancelado o pospuesto, el organizador deberá de otorgar una compensación.
7. Una vez que un jugador ha aceptado formalmente una invitación, él deberá jugar excepto en caso de fuerza mayor, tales como enfermedad o incapacidad. Aceptar otra invitación no es una razón válida para retirarse.

II. Sorteo

1. El sorteo deberá ser abierto para jugadores, visitantes y medios.
2. El sorteo tendrá lugar por lo menos 12 horas (una noche) antes del inicio de la primera ronda. Todos los participantes deberán de asistir a la ceremonia de sorteo. Un jugador que no haya arribado a tiempo para el sorteo podrá ser incluido a discreción del árbitro en jefe.
3. Si un jugador se retira o es excluido de una competencia después del sorteo pero antes de que empiece la primera ronda, entonces el sorteo deberá realizarse de nuevo, excepción de los siguientes casos:
 - a. Si, con un número impar de participantes, el jugador que se retira tiene el último número de la tabla;
 - b. Si un sustituto reemplaza al jugador que se ha retirado.
- 3.1 Si el pareo es restringido de cualquier forma, por ejemplo jugadores de la misma federación, si es posible, no deberán de encontrarse en las tres últimas rondas, esto deberá de ser comunicado a los jugadores tan pronto como sea posible.
- 3.2 Estos sorteos restringidos pueden ser realizados utilizando las tablas Varma, reproducidas abajo, que pueden ser modificadas para torneos de 10 a 24 jugadores.

Dirección para sorteo "restringido" de números:

1. El árbitro preparará de antemano, sobres no marcados cada uno conteniendo uno de los siguientes números. Los sobres conteniendo un grupo de números serán colocados en sobres no marcados más grandes.
2. El orden en el que los jugadores son sorteados es listado de antemano como sigue. Los jugadores de la misma federación con mayor número de representantes deberán de ser sorteados primero. Donde dos o más federaciones tengan el mismo número de representantes, la prioridad será determinada por el orden alfabético del código de país FIDE. Entre los jugadores de la misma federación, la prioridad es determinada por el orden alfabético de sus nombres.
3. Por ejemplo, el primer jugador del primer grupo con el mayor número de jugadores elegirá uno de los sobres grandes conteniendo por lo menos suficientes números para su contingente, y entonces tomará uno de los números de ese sobre. Los otros jugadores del mismo contingente también tomarán sus números del mismo sobre.

Los números restantes estarán disponibles para el uso de otros jugadores.

4. Los jugadores del siguiente contingente serán entonces sorteados y el procedimiento seguirá así hasta que todos los jugadores tengan un número de sorteo.
5. Las siguientes Tablas Varma podrán ser utilizadas para de 10 a 20 jugadores.

9/10 jugadores

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

11/12 jugadores

- A. (4,5,9,10);
- B. (1, 2, 7);
- C. (6, 8, 12);

D. (3, 11)

13/14 jugadores

A. (4, 5, 6, 11, 12);

B. (1, 2, 8, 9);

C. (7, 10, 13);

D. (3, 14)

15/16 jugadores

A. (5, 6, 7, 12, 13, 14);

B. (1, 2, 3, 9, 10);

C. (8, 11, 15);

D. (4, 16)

17/18 jugadores

A. (5, 6, 7, 8, 14, 15, 16);

B. (1, 2, 3, 10, 11, 12);

C. (9, 13, 17);

D. (4, 18)

19/20 jugadores

A. (6, 7, 8, 9, 15, 16, 17, 18);

B. (1, 2, 3, 11, 12, 13, 14);

C. (5, 10, 19);

D. (4, 20)

21/22 jugadores

A. (6, 7, 8, 9, 10, 17, 18, 19, 20);

B. (1, 2, 3, 4, 12, 13, 14, 15);

C. (11, 16, 21);

D. (5, 22)

23/24 jugadores

A. (6, 7, 8, 9, 10, 11, 19, 20, 21, 22);

B. (1, 2, 3, 4, 13, 14, 15, 16, 17);

C. (12, 18, 23);

D. (5, 24).

III. El juego

1. Todos los juegos deberán de ser jugadas en el área de torneo y en los tiempos especificados por adelantado por los organizadores.
2. Relojes mecánicos deberán de ser colocados de tal forma que marquen las seis en punto para el primer control de tiempo.
3. El árbitro anunciará el momento de iniciar y de sellar los juegos.

IV. Capitán del Equipo

1. El papel de un capitán de equipo es básicamente administrativo. Dependiendo de las regulaciones de la competición específica, el capitán podrá ser requerido a entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, el informe de los resultados de un match a un árbitro al final de las partidas, etc. Un jugador que ha perdido tres juegos por default (a causa de que el no apareció para el inicio de los juegos dentro de una hora del inicio de las sesiones) deberá de ser expulsado de la competencia, a menos que las regulaciones del evento lo indiquen de otra manera.
2. El capitán está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que se rinda, a menos que las regulaciones del torneo estipulen otra cosa. Debe limitarse a dar sólo una información breve, basada solamente en las circunstancias relativas al match.

El capitán puede decir a un jugador: "ofrezca tablas", "acepte las tablas" o "ríndase". Por ejemplo, si, preguntado por un jugador si debe aceptar una oferta de tablas, el capitán debe contestar "sí", "no" o delegar la decisión en el propio jugador.

El capitán debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero de ajedrez, ni consultar a cualquier otra persona acerca de la situación de la partida. Los jugadores están sujetos a las mismas prohibiciones.

Aunque en una competición por equipos hay una cierta lealtad de equipo que va más allá de la partida individual de un jugador, una partida de ajedrez es básicamente una lucha entre dos jugadores. Por consiguiente, el jugador debe tener la decisión final acerca de la conducción de su propia partida. Aunque el consejo del capitán debe pesar en el jugador, éste no está absolutamente obligado a aceptarlo. Igualmente, el capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento del éste.

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

Un capitán del equipo debe influir siempre en su equipo para que siga la letra y el espíritu del artículo 12 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE acerca de la conducta de los jugadores. Los campeonatos del equipo deberían desarrollarse particularmente de acuerdo con el espíritu del más alto deportivismo.

V. La conducta de los jugadores

1. Donde sea claro que los juegos han sido pre-arreglados, los organizadores impondrán castigos.
2. Un jugador que ha perdido tres juegos por default (a causa de que el no apareció para el inicio de los juegos dentro de una hora del inicio de las sesiones) deberá de ser expulsado de la competencia, a menos que las regulaciones del evento lo indiquen de otra manera.
3. Un jugador que no desee continuar un juego perdido y abandone sin rendirse o notificar al árbitro es descortés. Él podrá ser castigado, a discreción del árbitro, por pobre deportivismo.
4. Donde un jugador se retira o es expulsado de un torneo round robin las consecuencias serán como sigue:
 - a. Si un jugador ha completado menos del 50% de sus juegos y abandona el torneo, sus resultados permanecen en la tabla del torneo (para rating y propuestas históricas), pero los puntos marcados por él o contra él no contarán en las posiciones finales. Los juegos no jugados del jugador y sus oponentes serán indicados por "--" en la tabla del torneo y los de sus oponentes por "+". Si ninguno de los jugadores se presenta, esto será indicado por dos "--".
 - b. Si un jugador ha completado por lo menos 50% de sus juegos, sus Resultados permanecerán en la tabla del torneo y serán contados en las posiciones finales. Las partidas no jugadas por el jugador serán indicadas como arriba.
5. Si un jugador es dado de baja en un torneo Sistema Suizo los puntos marcados por él y por sus oponentes deberán permanecer en la tabla cross para propuestas de posiciones. Solo los juegos que realmente haya jugado serán válidos para rating.
6. Los artículos V.4 y V.5 también aplican para eventos por equipos; ambos matches no jugadas y partidas no jugadas deberán de ser claramente indicadas como tales.
7. Un jugador solo puede hablar con el árbitro o con su oponente, como se permite en las Leyes del Ajedrez, o su capitán de match en un evento por equipos como en IV.
8. Todas las reclamaciones concernientes a la conducta de los jugadores deberán de ser hechas al árbitro. Un jugador no tiene permitido reclamar a su oponente.

VI. El Árbitro en Jefe y sus deberes

1. El Árbitro en jefe de una competencia Mundial será nombrado por el Presidente de la FIDE, y de una competencia Continental por el Presidente Continental, cada uno en consulta con el Administrador. Él deberán tener el título de Árbitro Internacional y poseer experiencia adecuada en Competiciones FIDE, idiomas oficiales de la FIDE y Reglamentaciones relevantes de la FIDE. La FIDE y/o el Comité Organizador también pueden nombrar a los otros árbitros.

Sus deberes están especificados en las Leyes del Ajedrez, las reglamentaciones de competencia y otras Reglas FIDE. Durante el torneo ellos también llevarán el registro de cada ronda, supervisarán el puntual curso de la competencia, para asegurar el orden en el lugar de juego y el confort de los jugadores durante la partida, y supervisarán el trabajo del equipo técnico de la competencia.

Antes del inicio de la competencia podrán confeccionar regulaciones adicionales en consulta con el Administrador.

Antes del inicio de la competencia, él deberá revisar todas las condiciones de juego, asegurar a través del organizador todo el equipo necesario y asegurarse de que un número suficiente de ayudantes y equipo auxiliar sea contratado.

Él deberá de revisar el lugar de juego, la iluminación, calefacción, ventilación y otras condiciones. Él tiene la decisión final, de que todas las condiciones de juego reúnen los requerimientos de las regulaciones de la FIDE.

2. Se asegurará de que el sorteo se realice estrictamente de acuerdo a las regulaciones de la FIDE y que este tenga lugar en la fecha y hora anunciadas por adelantado por el organizador.
3. Observará los casos especiales donde el sorteo deberán hacerse fuera de tales caminos ya que los jugadores de la misma federación no deberán enfrentarse unos con otros, por ejemplo, en las últimas tres rondas, y seguir el camino prescrito por las regulaciones (ver II.4).
4. El Árbitro se asegurará de que el Comité de Apelación, si uno es prescrito por las regulaciones, es elegido antes del inicio de la primera ronda, y usualmente en el sorteo.
5. Al final de la competición el Árbitro entregará al oficial apropiado de la FIDE y a la Federación organizadora un reporte oficial escrito sobre el curso de la competencia, con documentos si es apropiada. Al mismo tiempo enviará a través de la federación organizadora, la tabla cross y otros datos necesarios para propuestas de rating. En el caso de un torneo Sistema Suizo grande un funcionario de rating deberán de ser nombrado para asistir con la gran cantidad de datos que deben de ser compilados para propuestas de rating.

VII. Castigos, apelaciones

1. Cuando exista una disputa, el Árbitro en jefe deberán esforzarse por resolverla por medio de la reconciliación. Si tal mecanismo falla, donde los castigos no estén específicamente definidos por las Leyes o las reglamentaciones, él tendrá poder discrecional para imponer castigos por infracciones a las reglas, para mantener la disciplina, podrá ofrecer otras soluciones que pudieran aplacar a la parte ofendida.
2. El Comité de Apelaciones deberán de ser nombrado o elegido antes del inicio de la primera ronda. Este estará constituido por un Presidente, los miembros y los miembros reservas que deberán provenir de diferentes federaciones. Ningún árbitro, actuando en el evento podrá ser miembro del Comité de Apelaciones.
3. Si el Presidente o uno de los miembros del Comité de Apelaciones pudiera tener un interés personal de la reclamación, será reemplazado por uno de los miembros reservas.
4. Un jugador puede apelar cualquier regulación hecha por el Árbitro en Jefe o por uno de sus asistentes, previendo que la apelación es presentada por escrito no después del tiempo límite especificado por adelantado. Las decisiones del Comité de Apelaciones serán finales.

VIII. Prohibición de fumar

1. Fumar no está permitido en la sala de juego por la Duración del evento. Esto aplica a todos los presentes: jugadores, oficiales, representantes de los medios y espectadores.

Los organizadores del torneo deberán proveer a los jugadores y oficiales con un área separada de la sala de juego donde fumar sea permitido. Esta área deberá de ser de fácil acceso desde la sala de juego. Si el reglamento local prohíbe totalmente fumar como premisa, los jugadores y oficiales deberán de ser provistos de puertas de fácil acceso al exterior.

IX. Derechos de TV, filmación, fotografías

1. Derechos de TV, incluyendo derecho de video y filmación, pertenecen al organizador. Excepto donde el organizador lo designe la FIDE decidirá un acuerdo detallando los porcentajes específicos de dinero recibidos por el organizador, los jugadores y la FIDE.
2. Cámaras de TV serán permitidas en la sala de juego con la aprobación del organizador solo si estas operan silenciosa y no obstructivamente. Cámaras de video sin ninguna luz serán permitidas en el área de espectadores cuando las partidas estén en progreso. El Árbitro en Jefe se asegurará de que los jugadores no sean molestados ni distraídos de cualquier forma por la presencia de la TV, video o cámaras.
3. Solo reporteros autorizados, con la expresa aprobación del organizador, podrán tomar fotografías en la sala de juego. Estos permisos estarán restringidos a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los primeros cinco minutos de cada ronda subsecuente, a menos que el árbitro en jefe decida de otra forma.

X. Miscelanea

1. Los Organizadores y árbitros de competiciones FIDE deberán tener en mente las Regulaciones para organización de Torneos de Alto Nivel (C.01), aprobadas por la Asamblea General de 1983, y enmendadas por las Asambleas Generales de 1991 y 1992.

Handbook| C. Reglas Generales y Recomendaciones para los Torneos | 06. Reglas de Torneo de la FIDE | Anexo a las Regulaciones de Torneos de la FIDE

Aprobado por la Asamblea General de 1998.

1. Manejo de partidas no jugadas

Para evitar influencia impropia de partidas no jugadas en la clasificación estos juegos se contarán como sigue:

Independientemente del resultado de una partida no jugada (gane por Bye, ganada o perdida por incomparecencia, ningún juego a causa de que el jugador se ha retirado o ha estado ausente para alguna(s) ronda(s) para efectos de desempate, el resultado se contará como Tablas contra el jugador mismo.

Esto no tendrá influencia en la Suma de marcadores Progresivos o Sistema Koya. En estos Sistemas sólo el resultado cuenta.

2. Lista de Reglas de Desempate normalmente usadas

En todos los Sistemas los jugadores deberán de ser clasificados en orden descendente del respectivo Sistema de Desempate. Dentro de la lista siguiente no hay intención que exprese un orden de prioridad.

2.1 Reglas de Desempate que usan los propios resultados del Jugador

2.1.1 Suma de Marcadores Progresivos

después de cada ronda un jugador tiene una cierta puntuación de torneo. Estas puntuaciones se agregan a la Suma total de Marcadores Progresivos.

2.1.1.1 Cortes de Suma de Marcadores Progresivos

es la Suma de Marcadores Progresivos reducida por la puntuación del torneo de una o más rondas, empezando con la primera ronda.

2.1.2 Puntos-Match en Competiciones por Equipos

2 puntos para un match ganado (un equipo que ha marcado más puntos que la mitad del número de tableros que un equipo tiene)

1 punto para match empatado (un equipo que ha marcado la mitad de los puntos que el número de tableros que un equipo tiene)

0 puntos para un match perdido (un equipo ha anotado menos puntos que la mitad del número de tableros que un equipo tiene).

2.1.3 El Sistema Koya Torneos Round-Robin

Éste es el número de puntos logrado contra todos los oponentes que han obtenido 50% o más.

2.1.3.1 El Sistema Koya extendido

El Sistema Koya puede extenderse paso a paso para incluir grupos de puntuación con menos de 50%.

2.1.4 Encuentro directo

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado unos con otros, la suma de puntos de estos encuentros decidirá.

2.1.5 El número de juegos ganados.

2.2 Reglas de Desempate usando los Resultados de los Oponentes

2.2.1 El Sistema Buchholz

2.2.1.1 El marcador Buchholz es la suma de la puntuación de cada uno de los oponentes de un jugador.

2.2.1.2 El Buchholz Mediano 1

Es el marcador Buchholz reducido por la más alta y la más baja puntuación de los oponentes.

2.2.1.3 El Buchholz Mediano 2

Es el marcador Buchholz reducido por las dos más altas y las dos más bajas puntuaciones de los oponentes.

2.2.1.4 El Buchholz con Cortes 1

Es el marcador Buchholz reducido por la más baja puntuación de los oponentes.

2.2.1.5 El Buchholz con Cortes 2

Es el marcador Buchholz reducido por las dos más baja puntuaciones de los oponentes.

2.2.1.6 La Suma de Buchholz es la suma de los marcadores Buchholz de los oponentes.

2.2.2 El Sistema Sonneborn-Berger

2.2.2.1 Sonneborn-Berger para Torneos Individuales

Es la suma de los puntos de los oponentes a los que se ha derrotado y la mitad de los puntos de los jugadores con los que se ha enablado.

2.2.2.2 Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos 1

es la suma de los marcadores de los equipos oponentes, cada uno multiplicado por los marcadores logrados contra este equipo oponente.

2.3 Reglas de Desempate usando Ratings

2.3.1 El Rating Promedio de los Oponentes

Es la suma de los ratings de los oponentes de un jugador dividido por el número de rondas.

2.3.1.1 El Rating Promedio con Cortes

Es el Rating Promedio de los Oponentes reducido en uno o más de los ratings de los adversarios, empezando por el rating del oponente más bajo.

2.3.2 Ratings de Actuación en Torneos (incluyendo la regla de los 350 puntos)

3. La aplicación de Sistema de Desempate para diferentes sistemas de Torneo

La elección del Sistema de Desempate para ser usado en un torneo será decidida por adelantado tomando en cuenta el tipo de torneo (Round-Robin, Suizo, por Equipos, etc.) y la estructura especial de jugadores esperada en el torneo. Por ejemplo la aplicación de las reglas de Desempate usando el rating de los jugadores es dudoso en torneos donde los ratings no están disponibles o no son consistentes o no son necesariamente correctos (ej. los torneos de Jóvenes/Seniors).

Sólo un tipo de las tres categorías descrito arriba deberá usarse para un evento dado.

Por ejemplo: a) la Suma de Marcadores Progresivos + b) Buchholz serían incorrectos.

Para los diferentes tipos de torneos las Reglas de Desempate se recomiendan en la lista de abajo:

Torneos Round-Robin Individuales:

- el encuentro directo
- Sistema Koya
- Sonneborn-Berger
- Número de juegos ganados

Sistema Round-Robin por Equipos:

- Puntos juego
- Puntos Match
- el encuentro Directo
- Sonneborn-Berger

Sistemas Suizos Individuales (todos los jugadores tienen ratings consistentes):

- Rating Promedio de los oponentes
- Rating de Actuación en el Torneo

Sistemas Suizos Individuales (la mayoría de los jugadores está mayormente rankeada, los ratings no son consistentes):

- el encuentro Directo
- Suma de marcadores Progresivos
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Juegos ganados

Sistemas Suizos Individuales (la mayoría de los jugadores no tienen rating):

- el encuentro Directo
- Buchholz
- Sonneborn-Berger
- Juegos ganados

Sistemas Suizos por Equipos:

- Puntos juego
- Puntos Match
- el encuentro Directo
- Buchholz
- Sonneborn-Berger .□