

LEYES DEL AJEDREZ F.I.D.E.

(Fédération Internationale des Échecs)

(Traducción del FIDE *Handbook*, E.I.01, por AI José Martínez García)



Las Leyes del Ajedrez de la FIDE abarcan el juego sobre el tablero.

El texto en Inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez adoptadas por el 77º Congreso de la FIDE de Dresden (Alemania), Noviembre de 2008, entrando en vigor el 1º de julio de 2009.

En estas Leyes las palabras ‘él’, ‘de él’ y ‘suyo’ abarcan ‘ella’ y ‘suya’.

P R E F A C I O

Las Leyes del Ajedrez no pueden cubrir todas las posibles situaciones que puedan surgir durante un juego, ni pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos que no estén precisamente regulados por un Artículo de las Leyes, será posible alcanzar una decisión correcta por el estudio de situaciones análogas, las cuales están discutidas en las Leyes. Las Leyes asumen que los árbitros tienen la competencia necesaria, sano juicio y absoluta objetividad.

Detallar demasiado una regla puede privar al árbitro de su libertad de juicio y así impedir que él llegue a descubrir la solución a un problema dictaminando por medio de justicia, lógica y factores especiales.

La FIDE pide a todos los ajedrecistas y federaciones aceptar estos puntos de vista.

Una federación miembro es libre de introducir más detalles a las reglas, estipulando ellas:

- a. no tendrán conflicto de ningún modo con las oficiales Leyes del Ajedrez de la FIDE, y
- b. estarán limitadas al territorio de la federación en cuestión, y
- c. no serán válidas para ningún match FIDE, campeonato o evento clasificatorio, o para título o torneos para rating.

REGLAS BASICAS DE JUEGO

Artículo 1: La naturaleza y objetivos del juego de ajedrez

1.1 El juego de ajedrez es jugado entre dos oponentes que mueven alternativamente piezas sobre un tablero cuadrado llamado ‘tablero de ajedrez’. El jugador con las piezas blancas comienza el juego. A un jugador se dice que ‘le toca jugar’ cuando el movimiento de su oponente ha sido ‘realizado’. (Ver Artículo 6.7)

1.2 El objetivo de cada jugador es el de poner al rey oponente ‘bajo ataque’ de tal forma que el oponente no tenga movimiento legal. El jugador que logra esto se dice que tiene en ‘jaque mate’ al rey del oponente y ha ganado el juego. Abandonar su propio rey bajo ataque, exponer su propio rey al

ataque y también ‘capturar’ el rey del oponente no está permitido. El oponente cuyo rey ha recibido jaque mate ha perdido el juego.

1.3 Si la posición es tal que ningún jugador tiene posibilidad de dar jaque mate, el juego es tablas.

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

2.1 El tablero de ajedrez está compuesto de un enrejado de 8x8 de 64 casillas iguales alternativamente claras (las casillas ‘blancas’) y oscuras (las casillas ‘negras’).

El tablero de ajedrez es colocado entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina más cercana a la derecha del jugador sea blanca.

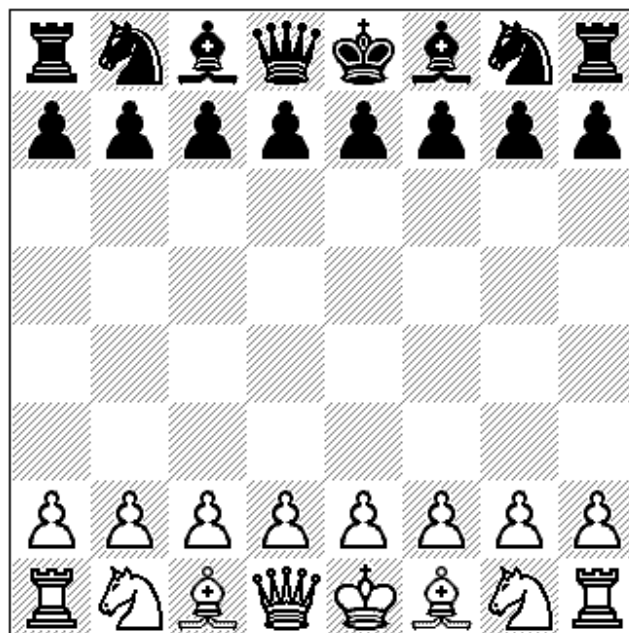
2.2 En el momento de empezar el juego un jugador tiene 16 piezas de color claro (las piezas ‘blancas’); el otro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas ‘negras’):

Estas piezas son las siguientes:

- Un rey blanco, usualmente indicado por el símbolo
- Una dama blanca, usualmente indicada por el símbolo
- Dos torres blancas, usualmente indicadas por el símbolo
- Dos alfiles blancos, usualmente indicados por el símbolo
- Dos caballos blancos, usualmente indicados por el símbolo
- Ocho peones blancos, usualmente indicados por el símbolo
- Un rey negro, usualmente indicado por el símbolo
- Una dama negra, usualmente indicada por el símbolo
- Dos torres negras, usualmente indicadas por el símbolo
- Dos alfiles negros, usualmente indicados por el símbolo
- Dos caballos negros, usualmente indicados por el símbolo
- Ocho peones negros, usualmente indicados por el símbolo



2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero de ajedrez es como sigue:



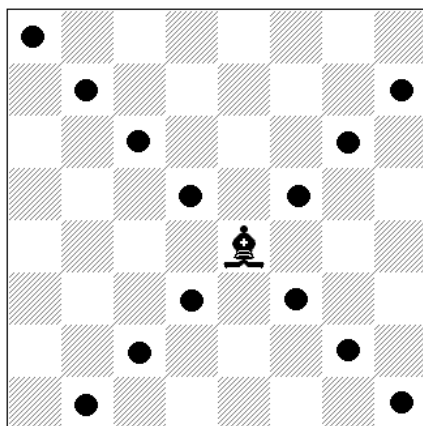
2.4 Las ocho hileras de casillas verticales son llamadas ‘columnas’. Las ocho hileras de casillas horizontales son llamadas ‘filas’. Una línea recta de casillas del mismo color, corriendo de un extremo del tablero hasta el extremo adyacente es llamada una ‘diagonal’.

Artículo 3: El movimiento de las piezas

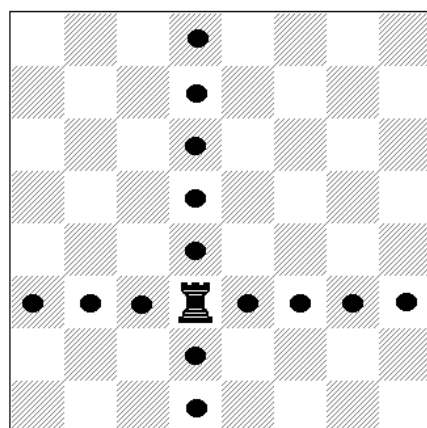
3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color. Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza oponente esta última es capturada y removida del tablero de ajedrez como parte del mismo movimiento. Se dice que una pieza ataca una pieza oponente si la pieza puede realizar una captura sobre esa casilla de acuerdo a los Artículos 3.2 a 3.8.

Se considera que una pieza ataca una casilla, aún si tal pieza está restringida de moverse a esa casilla a causa de que dejaría o colocaría al rey de su propio color bajo ataque.

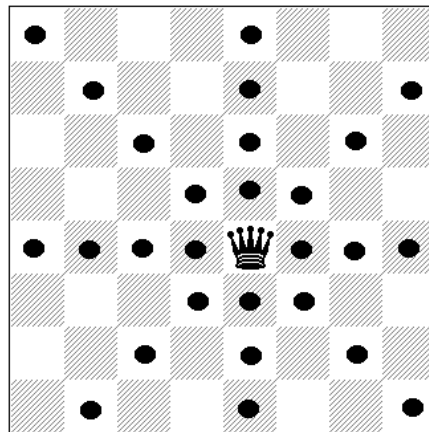
3.2 El alfil se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la diagonal sobre la que está colocado.



3.3 La torre se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna o la fila sobre la que esté colocada.

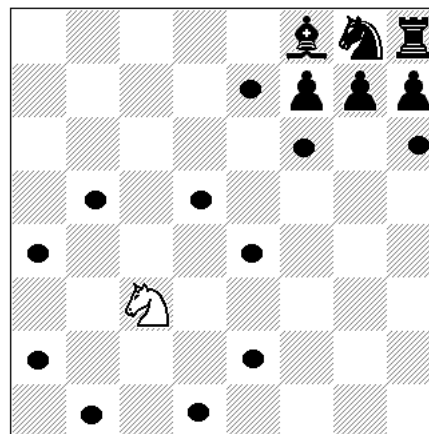


3.4 La dama se puede mover a cualquier casilla a lo largo de la columna, la fila o la diagonal sobre la que esté colocada.

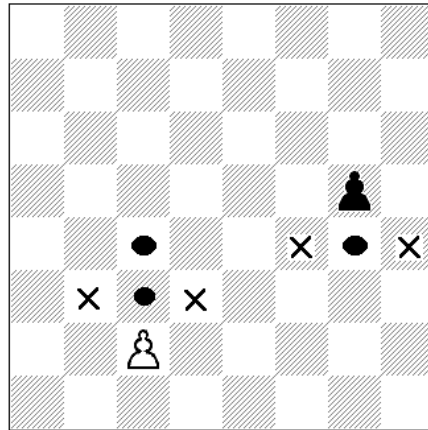


3.5 Cuando se realizan estos movimientos de alfil, torre o dama no podrán ser movidos sobre cualesquiera piezas intermedias.

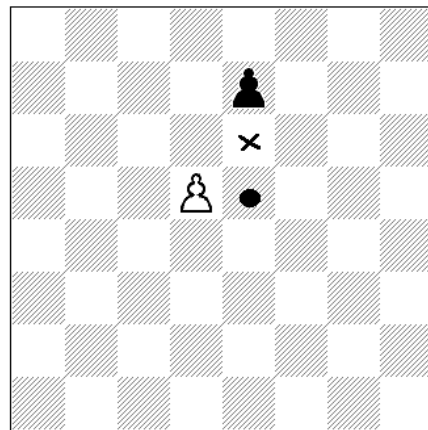
3.6 El caballo puede moverse a una de las casillas más cercanas a la que está colocado pero no de la misma columna, fila o diagonal.



- 3.7
- a. El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla desocupada inmediatamente enfrente de él de la misma columna, o
 - b. si es el primer movimiento el peón puede moverse como en 3.7a; alternatively él puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, estipulando que ambas casillas estén desocupadas, o
 - c. el peón se puede moverse a una casilla ocupada por una pieza oponente en la diagonal de enfrente de una columna adyacente, capturando esa pieza.



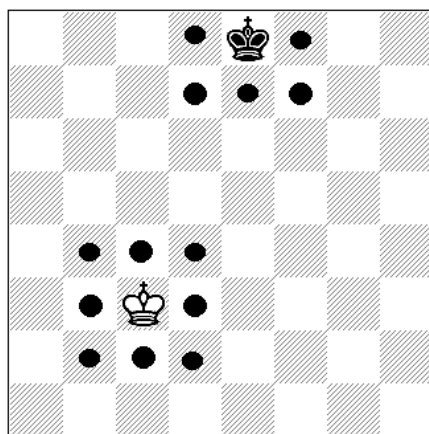
d. Un peón atacando una casilla cruzada por un peón oponente que ha avanzado dos casillas en un movimiento a partir de su casilla original puede capturar este peón oponente como si este hubiese movido sólo una casilla. Esta captura sólo es legal en el siguiente movimiento de este avance y es llamada captura 'al paso'.



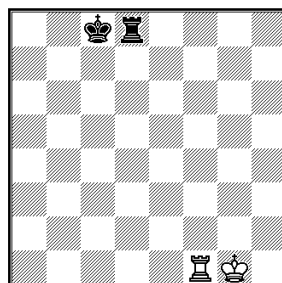
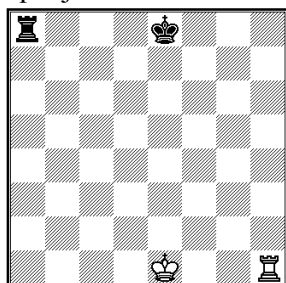
e. Cuando un peón alcanza la fila más alejada de su posición inicial este deberá de ser intercambiado como parte del mismo movimiento sobre la misma casilla por una nueva dama, torre, alfil o caballo del mismo color. La elección del jugador no estará restringida por las piezas que hayan sido capturadas previamente. El intercambio de un peón por otra pieza es llamado 'promoción' y el efecto de la nueva pieza es inmediato.

3.8 a. Hay dos diferentes formas de mover el rey:

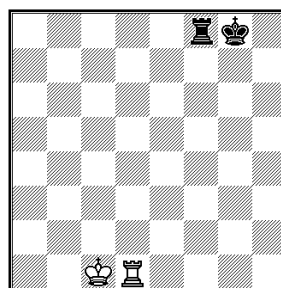
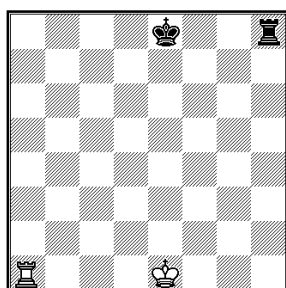
moverse a cualquier casilla adyacente que no esté atacada por una o más piezas oponentes.



o ‘enrocando’. Este es un movimiento del rey y cualquiera de las dos torres del mismo color a lo largo de la primera fila, considerándose un simple movimiento del rey y ejecutándose como sigue: el rey es transferido de su casilla original dos casillas hacia la torre sobre su casilla original, entonces esa torre es transferida a la casilla que justamente cruzó el rey.



| | |
|--|--|
| <p>Antes del enroque de blancas en el flanco rey Antes del enroque de negras en el flanco dama</p> | <p>Después del enroque de blancas en el flanco rey Después del enroque de negras en el flanco dama</p> |
|--|--|



| | |
|--|--|
| <p>Antes del enroque de blancas en el flanco dama Antes del enroque de negras en el flanco rey</p> | <p>Después del enroque de blancas en el flanco dama Después del enroque de negras en el flanco rey</p> |
|--|--|

- b.
- (1) El derecho de enrocar ha sido perdido:
 - (a) si el rey ya ha sido movido, o
 - (b) con una torre que ya ha sido movida.
 - (2) El enroque está temporalmente impedido:
 - (a) si la casilla sobre la que el rey se encuentra, o la casilla que este deberá cruzar, o la casilla que este va a ocupar, están atacadas por una o más piezas oponentes, o
 - (b) si hay cualquier pieza entre el rey y la torre con la que el enroque se efectuará.

3.9 Se dice que el rey esta ‘en jaque’ si está atacado por una o más piezas oponentes, aún si tales piezas están restringidas de moverse hacia esa casilla a causa de que ellas dejarían o colocarían a su propio rey en jaque. Ninguna pieza podrá moverse cuando exponga al rey del mismo color a jaque o abandone a ese rey en jaque.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

4.1 Cada movimiento deberá realizarse con una mano solamente.

4.2 Estipulando que él primero exprese su intención (por ejemplo diciendo “j’adoube” o “I adjust”), el jugador que le toca mover puede ajustar una o más piezas en sus casillas.

4.3 Excepto lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que le toca mover deliberadamente toca sobre el tablero:

- a. una o más de sus propias piezas, él debe mover la primera pieza tocada que pueda ser movida
- b. una o más piezas de su oponente, él deberá capturar la primera pieza tocada, que pueda ser capturada
- c. una pieza de cada color, él deberá capturar la pieza oponente con la pieza propia o, si esto es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si esto no es claro ya sea que la pieza propia del jugador o la de su oponente fue tocada primero, la pieza propia del jugador deberá de ser considerada tocada antes que la del oponente.

4.4 Si un jugador que le toca mover:

- a. deliberadamente toca su rey y torre él deberá enrocar en ese lado si es legal hacer esto, o
- b. deliberadamente toca una torre y después su rey él no tiene permitido el enroque en ese lado en ese movimiento y la situación deberá de ser gobernada por el Artículo 4.3.a
- c. intentando enrocarse, toca el rey o rey y torre al mismo tiempo, pero el enroque en ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey, (que puede incluir el enroque sobre el otro lado). Si el rey no tiene movimiento legal, el jugador es libre de hacer cualquier movimiento legal
- d. promociona un peón, la elección de la nueva pieza finaliza cuando la nueva pieza ha tocado la casilla de promoción.

4.5 Si ninguna de las piezas tocadas puede ser movida o capturada, el jugador puede hacer cualquier movimiento legal.

4.6 Cuando en un movimiento legal o parte de un movimiento legal, una pieza ha sido soltada sobre una casilla, esta no puede ser movida a otra casilla. El movimiento es entonces considerado realizado:

- a. en el caso de una captura, cuando la pieza capturada ha sido removida del tablero y el jugador colocado su propia pieza sobre esta nueva casilla, ha soltado la pieza que captura de su mano
- b. en el caso de enroque, cuando la mano del jugador ha soltado la torre sobre la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey de su mano, el movimiento no es considerado realizado, pero el jugador no tiene más derecho de hacer cualquier otro movimiento que el enroque sobre ese lado, si esto es legal

c. en el caso de la promoción de un peón, cuando el peón ha sido removido del tablero y la mano del jugador ha soltado la nueva pieza después de colocarla sobre la casilla de promoción. Si el jugador ha soltado de su mano el peón que ha alcanzado la casilla de promoción, el movimiento no es considerado realizado, pero el jugador no tiene más el derecho de jugar el peón a otra casilla.

El movimiento es considerado legal cuando todos los requerimientos relevantes del Artículo 3 han sido cumplidos. Si el movimiento no es legal, otro movimiento deberá hacerse en su lugar según el Artículo 4.5.

4.7 Un jugador pierde su derecho a reclamar contra su oponente una violación del Artículo 4 una vez que él deliberadamente toque una pieza.

Artículo 5: El juego completado

- 5.1**
- a. El juego es ganado por el jugador que da jaque mate al rey del oponente. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produce la posición de jaque mate fue un movimiento legal.
 - b. El juego es ganado por el jugador cuyo oponente declara que se rinde. Esto inmediatamente finaliza el juego.
- 5.2**
- a. El juego es empate cuando al jugador que le toca mover no tiene movimiento legal y su rey no está en jaque. El juego se dice que terminó en ‘ahogado’. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produjo la posición de ahogado fue legal.
 - b. El juego es empate cuando una posición ha sido alcanzada en la cual ningún jugador puede dar jaque mate al rey oponente con ninguna serie de movimientos legales. El juego se dice que finalizó en una ‘posición muerta’. Esto inmediatamente finaliza el juego, previendo que el movimiento que produjo la posición fue legal. (Ver Artículo 9.6)
 - c. El juego es empate bajo acuerdo entre los dos jugadores durante la partida. Esto inmediatamente finaliza el juego. (Ver Artículo 9.1)
 - d. El juego puede ser tablas si cualquier posición idéntica está a punto de aparecer o ha aparecido sobre el tablero en por lo menos tres ocasiones. (Ver Artículo 9.2)
 - e. El juego puede ser tablas si cada jugador ha realizado los últimos 50 movimientos consecutivos sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura. (Ver Artículo 9.3)

REGLAS DE COMPETENCIA

Artículo 6: El Reloj de Ajedrez

6.1 “Reloj de Ajedrez” quiere decir un reloj con dos carátulas, conectada la una a la otra de tal forma que sólo una de ellas pueda correr a la vez.

“Reloj” en las Leyes de Ajedrez quiere decir una de las dos carátulas.

Cada carátula deberá tener una ‘bandera’.

“Caída de bandera” significa la terminación del tiempo asignado para un jugador.

- 6.2**
- a. Cuando se utiliza un reloj de ajedrez, cada jugador debe de hacer un mínimo número de movimientos, ó todos los movimientos, en un período de tiempo asignado y/o puede

asignársele una cantidad adicional de tiempo después de cada movimiento. Todo esto deberá ser especificado por adelantado.

b. El tiempo ahorrado por un jugador durante un período es asignado a su tiempo disponible para el siguiente período, excepto en el modo de “tiempo diferido”.

En el modo de tiempo diferido a ambos jugadores es asignado “tiempo principal de pensamiento”. Cada jugador también recibe “tiempo extra fijo” con cada movimiento. El consumo del tiempo principal empieza sólo después de que el tiempo fijo ha expirado. Estipulando que si el jugador detiene su reloj antes de que termine el tiempo fijo el tiempo principal para pensar no cambia, independientemente de la porción de tiempo fijo utilizado.

6.3 Inmediatamente después de que la bandera caiga, los requerimientos del Artículo 6.2 a. deberán de ser revisados.

6.4 Antes de iniciar el juego el árbitro decide donde será colocado el reloj de ajedrez.

6.5 En el momento determinado para empezar el juego el reloj del jugador que tiene las piezas blancas es puesto en marcha.

6.6 a. Cualquier jugador que arribe al tablero de ajedrez después del inicio de la sesión deberá perder el juego. Así el tiempo de default es 0 minutos. Las reglas de la competencia podrán especificarlo de otro modo.

b. Si las reglas de la competencia especifican un tiempo de default diferente, lo siguiente será aplicado. Si ninguno de ambos jugador está presente inicialmente, el jugador que tiene las piezas blancas perderá todo el tiempo que transcurra hasta su arribo; a menos que las reglas de la competencia lo especifiquen o el árbitro lo decida de otro modo.

6.7 a. Durante el juego cada jugador habiendo realizado su movimiento sobre el tablero debe de detener su reloj y poner en marcha el de su oponente. A un jugador siempre debe de permitírsele detener su reloj. Su movimiento no se considera que ha sido completado hasta que él hace esto, a menos que el movimiento realizado termine el juego. (Ver Artículos 5.1 a, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c y 9.6).

El tiempo transcurrido entre realizar la jugada sobre el tablero y detener su reloj, poniendo en marcha el del adversario, se considera como parte del tiempo asignado al jugador.

b. Un jugador debe de detener su reloj con la misma mano con la que realiza sus movimientos. Está prohibido dejar el dedo sobre el botón o ‘revolotear’ sobre este.

c. Los jugadores deben de manejar el reloj de ajedrez con propiedad. Está prohibido presionar con violencia, levantarlo o tumbarlo. Manejos impropios del reloj deberán de ser penalizados de acuerdo al Artículo 13.4.

d. Si un jugador es incapaz de usar el reloj, un asistente, quien sea aceptable para el árbitro, podrá ser provisto por el jugador para llevar a cabo esta operación. El reloj deberá de ser ajustado por el árbitro en forma equitativa.

6.8 Una bandera se considera que ha caído cuando el árbitro observa este hecho o cuando cualquiera de ambos jugadores hacen una reclamación válida a este efecto.

6.9 Excepto donde uno de los Artículos 5.1 a, 5.1 b, 5.2 a, 5.2 b, 5.2 c apliquen, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, el juego es perdido por el jugador. Sin embargo el juego es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador por cualquier serie posible de movimientos legales.

- 6.10** a. Cualquier indicación dada por los relojes es considerada concluyente en ausencia de cualquier defecto evidente. Un reloj de ajedrez con algún defecto evidente deberá de ser reemplazado. El árbitro deberá reemplazar el reloj y utilizará su mejor juicio para determinar los tiempos que presentará el reloj de ajedrez de reemplazo.
b. Si durante el juego se descubre que uno o ambos relojes se configuraron incorrectamente, cualquier jugador o el árbitro detendrán los relojes inmediatamente. El árbitro instalará la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos. Él utilizará su mejor juicio para determinar la correcta configuración.
- 6.11** Si ambas banderas han caído y es imposible establecer cual bandera cayó primero entonces:
a. El juego deberá de continuar si esto sucede en cualquier período del juego, excepto el último período.
b. el juego es tablas si esto sucede en el período de un juego en el que todos los movimientos restantes deben de ser completados.
- 6.12** a. Si el juego necesita ser interrumpido, el árbitro detendrá los relojes.
b. Un jugador puede detener los relojes solamente a fin de buscar la asistencia del árbitro, por ejemplo cuando una promoción ha tenido lugar y la pieza requerida no está disponible.
c. El árbitro decidirá cuando el juego es reanudado en cualquiera de los dos casos.
d. Si un jugador detiene los relojes a fin de solicitar la asistencia del árbitro, el árbitro determinará si el jugador tiene cualquier razón válida para hacer esto. Si es obvio que el jugador no tiene razón válida para detener los relojes, el jugador deberá de ser penalizado de acuerdo con el artículo 13.4.
- 6.13** Si sucede una irregularidad y/o las piezas deben de ser restablecidas a una posición previa, el árbitro deberá de usar su mejor juicio para determinar los tiempos que presentarán los relojes. Él deberá también, si es necesario, ajustará el contador de movimientos del reloj.
- 6.14** Pantallas, monitores o tableros de demostración presentando la posición actual sobre el tablero de ajedrez, los movimientos y el número de movimientos realizados, y relojes que también presenten el número de movimientos, serán permitidos en la sala de juego. Sin embargo el jugador no puede hacer una reclamación confiando solamente en información presentada de esta manera.

Artículo 7: Irregularidades

- 7.1** a. Si durante un juego se descubre que la posición inicial de las piezas fue incorrecta, el juego será cancelado y una nueva partida jugada.
b. Si durante un juego se descubre que el tablero ha sido colocado contrariamente al Artículo 2.1, el juego continuará pero la posición alcanzada deberá de ser transferida a un tablero de ajedrez correctamente colocado.
- 7.2** Si un juego ha empezado con colores cambiados este deberá continuar, a menos que el árbitro regule de otro modo.
- 7.3** Si un jugador desplaza una o más piezas, él deberá de restablecer la posición correcta en su propio tiempo. Si es necesario, cualquiera el jugador o su oponente detendrán los relojes y pedirán la asistencia del árbitro. El árbitro podrá penalizar al jugador que desplazó las piezas.

- 7.4**
- a. Si durante un juego se descubre que una jugada ilegal, incluyendo fallar en lo requerido para la promoción de un peón o capturar el rey oponente, ha sido completada, la posición anterior a la irregularidad deberá de ser restituida. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no puede ser determinada, el juego deberá de continuar a partir de la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes deberán de ser ajustados de acuerdo con el Artículo 6.13. Los Artículos 4.3 y 4.6 serán aplicados al movimiento que reemplace a la jugada ilegal. El juego deberá de continuar desde esta posición reconstruida.
 - b. Después de tomar acción bajo el Artículo 7.4 (a), para los dos primeros movimientos ilegales de un jugador el árbitro deberá de dar dos minutos de tiempo extra a su oponente en cada caso; para un tercer movimiento ilegal por el mismo jugador, el árbitro deberá de declarar el juego perdido para ese jugador. Sin embargo, el juego es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador por ninguna serie posible de movimientos legales.

7.5 Si durante un juego se descubre que las piezas han sido desplazadas de sus casillas, la posición anterior a la irregularidad deberá de ser restituida. Si la posición inmediatamente anterior a la irregularidad no puede ser determinada, el juego deberá continuar desde la última posición identificable anterior a la irregularidad. Los relojes deberán de ser ajustados de acuerdo al Artículo 6.13. El juego deberá de continuar desde esa posición reconstruida.

Artículo 8: El registro de los movimientos.

8.1 En el curso del juego cada jugador está obligado a apuntar sus movimientos y los de su oponente de la forma correcta, movimiento tras movimiento, lo más claro y legible posible, en notación algebraica (Apéndice C), sobre la ‘papeleta’ prescrita para la competencia.

Está prohibido escribir las jugadas por adelantado, a menos que el jugador reclame tablas de acuerdo al Artículo 9.2 o 9.3 o aplazando un juego de acuerdo a las Pautas de Juegos Aplazados punto 1.a.

Un jugador puede replicar el movimiento de su oponente antes de apuntar este, si él así lo desea. Él debe apuntar su movimiento anterior antes de hacer otro.

Ambos jugadores deberán de apuntar la oferta de tablas sobre la papeleta (Apéndice C.13).

Si un jugador es incapaz de anotar, un asistente, aceptable para el árbitro, podrá ser provisto por el jugador para que escriba los movimientos. El reloj deberá de ser ajustado por el árbitro en forma equitativa.

8.2 La papeleta deberá de estar a la vista del árbitro durante todo el juego.

8.3 Las papeletas son propiedad de los organizadores del evento.

8.4 Si un jugador tiene menos de cinco minutos restantes en su reloj en alguna etapa de un período y no tenga tiempo adicional de 30 segundos o más sumados con cada movimiento, entonces para el tiempo restante del período él no está obligado a satisfacer los requerimientos del Artículo 8.1. Inmediatamente después de que una bandera haya caído el jugador deberá de actualizar completamente su papeleta antes de mover una pieza sobre el tablero de ajedrez.

8.5

- a. Si ningún jugador está obligado a seguir apuntando bajo el Artículo 8.4, el árbitro o uno de sus asistentes tratará de estar presente y apuntar. En ese caso, inmediatamente después de que una bandera haya caído, el árbitro detendrá los relojes. Entonces ambos jugadores deberán de actualizar sus papeletas, utilizando la papeleta del árbitro o la de su oponente.

b. Si sólo uno de los jugadores no está obligado a seguir apuntando bajo el Artículo 8.4, tan pronto como una bandera caiga, actualizará su papeleta completamente antes de mover una pieza sobre el tablero de ajedrez. Estipulando que mueve este jugador, él puede usar la papeleta de su oponente, pero tendrá que regresarla antes de hacer un movimiento.

c. Si una papeleta completa no está disponible, los jugadores deben de reconstruir el juego sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Él deberá primero de apuntar la posición actual del juego, tiempo en los relojes y el número de movimientos realizados, si esta información está disponible, antes de que la reconstrucción tenga lugar.

8.6 Si las papeletas no pueden ser actualizadas demostrando que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento deberá de ser considerado como el primero del siguiente período de tiempo, a menos de que haya evidencia de que mas movimientos han sido realizados.

8.7 Sobre la conclusión del juego ambos jugadores deberán de firmar ambas papeletas, indicando el resultado del juego. Aún si es incorrecto, este resultado deberá de permanecer, a menos que el árbitro decida de otro modo.

Artículo 9: La partida tablas.

9.1 a. Las reglas de una competencia pueden especificar que los jugadores no pueden acordar un empate, ya sea en menos de un número específico o de todos los movimientos, sin el consentimiento del árbitro.

b. Si las reglas de una competencia permiten un acuerdo de tablas lo siguiente aplicará:

(1) Un jugador que desee ofrecer un empate deberá hacerlo después de realizar un movimiento sobre el tablero de ajedrez y antes de detener su reloj y poner en marcha el reloj de su oponente. Un ofrecimiento en cualquier otro tiempo durante el juego es sin embargo válido, pero el Artículo 12.6 deberá de ser considerado. Ninguna condición podrá acompañar a la oferta. En ambos casos la oferta no podrá ser retirada y permanecerá válida hasta que el oponente la acepte, la rechace oralmente, rechace esta por tocar una pieza con intención de moverla o capturarla, ó la partida concluya por algún otro camino.

(2) La oferta de tablas deberá de ser anotada por cada jugador en su papeleta con un símbolo (Ver Apéndice C.13).

(3) Una reclamación de tablas bajo 9.2, 9.3 o 10.2 deberá de ser considerada como una oferta de tablas.

9.2 La partida es tablas bajo una correcta reclamación del jugador que le toca mover, cuando la misma posición por lo menos en tres ocasiones (no necesariamente por repetición de movimientos):

a. Está a punto de aparecer, si él primero apunta su jugada sobre su papeleta y declara al árbitro su intención de hacer esa jugada, o

b. Justamente ha aparecido, y el jugador reclamante de tablas le toca mover.

Las posiciones según (a) y (b) son consideradas las mismas si al mismo jugador le toca mover, las piezas de la misma clase y color ocupan las mismas casillas, y los posibles movimientos de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos.

Las posiciones no son las mismas si un peón pudo ser capturado al paso y ya no puede ser capturado de esa manera. Cuando un rey o una torre están forzados a moverse, esto perderá sus derechos a enrocar, suponiendo alguno, solo después de este movimiento.

9.3 La partida es tablas bajo una correcta reclamación del jugador que le toca mover, si

- a. Él escribe su movimiento sobre su papeleta, y declara al árbitro su intención de hacer ese movimiento el cual da como resultado que por lo menos los últimos 50 movimientos han sido realizados por cada jugador sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura, ó
- b. Los últimos 50 movimientos consecutivos han sido realizados por cada jugador sin el movimiento de ningún peón y sin ninguna captura.

9.4 Si un jugador toca una pieza como en el Artículo 4.3 sin haber reclamado el empate él pierde el derecho de reclamar, como en el Artículo 9.2 ó 9.3, en ese movimiento.

9.5 Si un jugador reclama un empate bajo el Artículo 9.2 ó 9.3 él deberá detener ambos relojes. (Ver Artículo 6.12.b) Él no tiene permitido retirar su reclamación.

- a. Si la reclamación es encontrada correcta, el juego es inmediatamente tablas.
- b. Si la reclamación es encontrada incorrecta, el árbitro deberá sumar tres minutos al tiempo de reflexión restante del oponente. Entonces el juego deberá de continuar. Si la reclamación fue basada en un movimiento propuesto, este movimiento deberá de ser realizado de acuerdo al Artículo 4.

9.6. El juego es empate cuando una posición es alcanzada donde un jaque mate no puede ocurrir por ninguna serie posible de movimientos legales. Esto inmediatamente finaliza la partida, previendo que el movimiento que produce esta posición fue legal.

Artículo 10: El Juego de Terminación Rápida

10.1 Un “Juego de Terminación Rápida” es la fase de una partida donde todos los movimientos (restantes) deben de ser realizados en un tiempo límite.

10.2 Si un jugador, teniendo el turno de mover, tiene menos de dos minutos restantes en su reloj, él puede reclamar un empate antes de que su bandera caiga. Él llamará al árbitro y podrá detener los relojes. (Ver Artículo 6.12.b)

- a. Si el árbitro está satisfecho de que el oponente no está haciendo esfuerzo para ganar la partida por medios normales, o que esta no es posible ganarla por medios normales, entonces él declarará la partida tablas. De otro modo él pospondrá su decisión o rechazará la reclamación.
- b. Si el árbitro pospone su decisión, al oponente podrán asignársele dos minutos extras y la partida deberá de continuar en presencia del árbitro, si es posible. El árbitro deberá de declarar el resultado final después, en el juego o tan pronto como sea posible después de que una bandera caiga. Él declarará el juego tablas si está de acuerdo que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el oponente no estaba haciendo suficientes intentos para ganar por medios normales.
- c. Si el árbitro rechaza la reclamación, al oponente deberán de otorgársele dos minutos de tiempo extra.
- d. La decisión del árbitro será final en lo relativo a (a), (b) y (c).

Artículo 11: Puntos

11.1 A menos que se haya anunciado por adelantado de otra manera, un jugador que gana su partida, o gana por incomparecencia, marca un punto (1), un jugador que pierde su partida, o incomparece no marca puntos (0) y un jugador que entabla su partida marca medio punto ($\frac{1}{2}$).

Artículo 12: La conducta de los jugadores.

12.1 Los jugadores no deberán de tomar acciones que conduzcan al desprestigio del juego de ajedrez.

12.2 Los jugadores no tienen permitido abandonar la ‘sala de juego’ sin permiso del árbitro.

La sala de juego es definida como el área de juego, sanitarios, área de refresco, área aparte para fumar y otros lugares designados por el árbitro. Al jugador que le corresponde mover no tiene permitido abandonar el área de juego sin permiso del árbitro.

12.3 a. Durante el juego los jugadores tiene prohibido hacer uso de cualquier nota, fuente de información, consejos ó analizar sobre otro tablero.

b. Sin el permiso del árbitro un jugador tiene prohibido tener teléfono móvil u otro medio electrónico de comunicación en la sala de juego, a menos que este esté completamente apagado. Si cualquiera de tales dispositivos produce un sonido-el jugador perderá el juego. El oponente ganará. Sin embargo, si el oponente no puede ganar el juego por cualquier serie de movimientos legales, su puntuación será de empate.

c. Fumar es permitido solo en la sección de la sala designada por el árbitro.

12.4 La papeleta deberá de ser utilizada solamente para apuntar los movimientos, los tiempos de los relojes, la oferta de tablas y asuntos relacionados con una reclamación y otros datos relevantes.

12.5 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas deberán de ser considerados como espectadores.

12.6 Está prohibido distraer o molestar al oponente de cualquier manera con cualquier cosa; esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas no razonables o la introducción de una fuente de ruido en el área de juego.

12.7 Infracciones de cualquier parte de los Artículos 12.1 a 12.6 deberán de conducir a penalizaciones de acuerdo al Artículo 13.4.

12.8 Persistente negativa de un jugador a cumplir las Leyes de Ajedrez deberá de ser penalizado con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del oponente.

12.9 Si ambos jugadores son encontrados culpables de acuerdo al Artículo 12.8, la partida deberá de ser declarada perdida para ambos jugadores.

12.10 En el caso del Artículo 10.2.d o el Apéndice D un jugador no podrá apelar contra la decisión del árbitro.

Aparte de esto, un jugador podrá apelar contra la decisión del árbitro, a menos que las reglas de la competencia lo especifiquen de otro modo.

Artículo 13: La función del árbitro (ver Prefacio)

13.1 El árbitro deberá vigilar que las Leyes del Ajedrez sean estrictamente observadas.

13.2 El árbitro deberá actuar en el mejor interés de la competencia. Él deberá de asegurarse de que un buen ambiente de juego sea mantenido y que los jugadores no sean distraídos. Él deberá supervisar el progreso de la competencia.

13.3 El árbitro deberá de observar las partidas, especialmente donde los jugadores tiene poco tiempo, hacer cumplir las decisiones que haya tomado e imponer penalizaciones sobre los jugadores donde sea apropiado.

13.4 El árbitro podrá aplicar una o más de las siguientes penalizaciones:

- a. Una advertencia,
- b. Incrementar el tiempo restante del oponente,
- c. Reducir el tiempo restante del jugador ofensor,
- d. Declarar la partida perdida,
- e. reducir los puntos marcados en un juego del jugador ofensor,
- f. incrementar los puntos marcados en un juego para el oponente hasta el máximo disponible para ese juego,
- g. Expulsión del evento

13.5 El árbitro puede otorgar a uno o ambos jugadores tiempo adicional en el evento en caso de disturbio externo del juego.

13.6 El árbitro no deberá intervenir en una partida excepto en los casos descritos por las Leyes del Ajedrez. Él no indicará el número de movimientos realizados, excepto en aplicación del Artículo 8.5, donde al menos una bandera haya caído. El árbitro deberá de abstenerse de informar a un jugador que su oponente ha completado un movimiento ó que el jugador no ha presionado su reloj.

- 13.7**
- a. Los espectadores y jugadores de otras partidas no deben de hablar acerca de ó interferir de cualquier forma en una partida. Si es necesario el árbitro podrá expulsar a los ofensores de la sala de juego. Si alguien observa una irregularidad, podrá informarlo sólo al árbitro.
 - b. A menos que esté autorizado por el árbitro, está prohibido para cualquiera el uso de teléfono móvil o cualquier tipo de dispositivo de comunicación en la sala de juego y en cualquier área contigua designada por el árbitro.

Artículo 14: F.I.D.E.

14.1. Las Federaciones miembros pueden preguntar a la FIDE para dar una decisión oficial sobre problemas relacionados con las Leyes del Ajedrez.

APÉNDICE

A. Juego Rápido

A.1 Una “partida de juego rápido” es una donde todos los movimientos deberán realizarse en un tiempo fijo de al menos 15 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o el tiempo asignado +60 veces cualquier incremento sea al menos de 15 minutos, pero menos de 60 minutos por cada jugador.

A.2 Los jugadores no necesitan apuntar las jugadas.

A.3 Donde haya una supervisión de juego adecuada (por ejemplo un árbitro para no más de tres partidas) las Reglas de Competencia se aplicarán.

A.4 Cuando la supervisión sea inadecuada las Reglas de Competencia se aplicarán, excepto cuando estas sean cubiertas por las siguientes Leyes del Juego Rápido:

- a. Una vez que cada jugador complete tres movimientos, no podrán hacerse reclamaciones respecto a incorrecta colocación de piezas, orientación del tablero o configuración del reloj. En el caso de rey y dama colocados de forma inversa el enroque de este rey no estará permitido.
- b. El árbitro dará un fallo de acuerdo al Artículo 4 (La acción de mover las piezas), sólo si le es requerido hacer esto por uno o ambos jugadores.
- c. Un movimiento ilegal es completado una vez que el reloj del oponente ha sido puesto en marcha. El oponente tiene entonces el derecho de reclamar que el jugador completó un movimiento ilegal, antes de que el reclamante realice su propio movimiento. Sólo después de semejante reclamación, el árbitro deberá de dar un fallo. Sin embargo si ambos reyes están en jaque o si la promoción de un peón no ha sido completada, el árbitro intervendrá, si es posible.
- d.
 1. La bandera se considera que ha caído cuando un jugador hace una reclamación válida para tal efecto. El árbitro deberá de abstenerse de señalar una caída de bandera, pero el puede hacer esto si ambas banderas han caído.
 2. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante deberá de detener ambos relojes y notificarlo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante deberá de permanecer arriba y la bandera de su oponente abajo después de que los relojes hayan sido detenidos.
 3. Si ambas banderas han caído como se describe en el (1) y (2), el árbitro declarará la partida tablas.

B. Blitz

B.1 Un “juego blitz” es uno donde todos los movimientos deberán realizarse en un tiempo fijo menor a 15 minutos para cada jugador, o el tiempo asignado +60 veces cualquier incremento sea menor que 15 minutos.

B.2 Cuando la supervisión de juego sea adecuada, (un árbitro para cada juego) las Reglas de Competencia y el Apéndice A.2 serán aplicados.

B.3 Cuando la supervisión de juego sea inadecuada lo siguiente será aplicado:

- a. El juego deberá de ser gobernado por las Leyes del Juego Rápido como en el Apéndice A, excepto donde estas sean cubiertas por las siguientes Leyes de Blitz.
- b. El Artículo 10.2 y el Apéndice A.4.c no se aplicarán.
- c. Un movimiento ilegal es completado una vez que el reloj del oponente ha sido puesto en marcha. El oponente tiene entonces el derecho de reclamar una victoria, antes de realizar su propia jugada. Sin embargo, si el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador por cualquier serie posible de movimientos legales, entonces el reclamante tiene derecho de reclamar un empate antes de realizar su propio movimiento. Una vez que el oponente ha realizado su propia jugada un movimiento ilegal no podrá ser corregido excepto por mutuo acuerdo sin la intervención de un árbitro.

C. Notación Algebraica

La FIDE reconoce para sus torneos y matches sólo un sistema de notación, el Sistema Algebraico, y recomienda el uso de esta notación uniforme de Ajedrez tanto para Literatura y Publicaciones. Papeletas utilizando otro sistema de notación diferente al algebraico no podrán ser usadas como evidencia en casos donde normalmente la papeleta de un jugador es utilizada para tal propósito. Un árbitro que observe que un jugador este usando otro sistema de notación diferente al algebraico deberá de advertir al jugador en cuestión de ese requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

C.1 En esta descripción ‘pieza’ quiere decir una pieza diferente a un peón.

C.2 Cada pieza es indicada por la primera letra, una letra mayúscula, de ese nombre. Ejemplo: R=rey, D=dama, T=torre, A=alfil, C=caballo. (En el caso del caballo -knight en inglés- por razón de conveniencia N es usada).

C.3 Por la primera letra del nombre de una pieza, cada jugador es libre de utilizar la primera letra del nombre que es comúnmente usado en su país. Ejemplos: F=fou (francés para alfil), L=loper (holandés para alfil). En publicaciones impresas, el uso de figurines para las piezas es recomendado.

C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, pero son reconocidos por la ausencia de tal letra. Ejemplos: e5, d4, a5.

C.5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para blancas, de derecha a izquierda para negras) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g, h, respectivamente.

C.6 Las ocho filas (de abajo hacia arriba para blancas y de arriba hacia abajo para negras) son numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial los peones y las piezas blancas son colocados en la primera y segunda fila; las piezas negras y peones sobre la octava y séptima fila.

C.7 Como una consecuencia de las reglas previas cada una de las 64 casillas es invariablemente indicada 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 es indicado por a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y b) la casilla de llegada. No hay guión entre a) y b). Ejemplos: Ae5, Cf3, Td1. En el caso de peones, sólo la casilla de llegada es indicada. Ejemplos: e5, d4, a5.

C.9 Cuando una pieza realiza una captura, una x es insertada entre a) la primera letra del nombre de la pieza en cuestión y b) La casilla de llegada. Ejemplos: Axe5, Cxf3, Txd1.

Cuando un peón realiza una captura, la columna de salida deberá de ser indicada, seguida por una x, seguida de la casilla de llegada. Ejemplos: dxe5, gxf3, axb5. En caso de una ‘captura al paso’ la casilla de llegada es dada como el escaque sobre el cual fue capturado el peón finalmente espacio y ‘a.p.’ es el apéndice de la notación. Ejemplo: exd6 a.p.

C.10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza movida es indicada como sigue:

1. Si ambas piezas están en la misma fila: por a) la primera letra del nombre de la pieza, b) la columna de salida, y c) la casilla de llegada.
 2. Si ambas piezas están en la misma columna: por a) la primera letra del nombre de la pieza, b) la fila de la casilla de salida, y c) la casilla de llegada.
- Si las piezas están sobre diferentes filas y columnas el método 1) es preferido.
En caso de captura, una x puede ser insertada entre b) y c).

Ejemplos:

1. Hay dos caballos sobre las casillas g1 y e1 y uno de ellos se mueve hacia la casilla f3: Cgf3 o Cef3 según sea el caso.
2. Hay dos caballos sobre las casillas g5 y g1, y uno de ellos se mueve hacia la casilla f3: C5f3 o C1f3 según sea el caso.
3. Hay dos caballos sobre las casillas h2 y d4 y uno de ellos se mueve hacia la casilla f3: Chf3 o Cdf3, según sea el caso.

Si una captura tiene lugar en la casilla f3, los ejemplos previos son cambiados por la inserción de una x: 1) Cgxf3 o Cexf3, 2) C5xf3 o C1xf3, 3) Chxf3 o Cdx3, según sea el caso.

C.11 Si dos peones pueden capturar la misma pieza o peón del oponente, el peón que es movido es indicado por a) la letra de la columna de salida, b) una x, c) la casilla de llegada. Ejemplo: Si hay peones blancos sobre las casillas c4 y e4 y un peón o pieza negra sobre la casilla d5, la notación de la jugada de las Blancas es cxd5 o exd5, según sea el caso.

C.12 En el caso de la promoción de un peón, el actual movimiento del peón es indicado, seguido inmediatamente de la primera letra de la nueva pieza. Ejemplos: d8D, f8C, b1A, g1T.

C.13 La oferta de tablas deberá de ser señalada como (=).

Abreviaturas esenciales:

| | |
|--------|---|
| 0-0 | = enroque con la torre h1 o torre h8 (enroque en el flanco rey) |
| 0-0-0 | = enroque con la torre a1 o a8 (enroque en el flanco dama) |
| x | = captura |
| + | = jaque |
| ++ o # | = jaque mate |
| a.p. | = capturas 'al paso' |

No es obligatorio apuntar el jaque, jaque mate y captura sobre la papeleta.

Juego Muestra:

1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 exd4 4. e5 Ce4 5. Dxd4 d5 6. exd6 e.p. Cxd6 7. Ag5 Cc6 8. De3+ Ae7 9. Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Rb1(=)

D. Las finalizaciones del juego de terminación rápida donde el árbitro no está presente en el lugar

D.1 Donde las partidas son jugadas según el Artículo 10, un jugador puede reclamar un empate cuando él tenga menos de dos minutos restantes en su reloj y antes de que su bandera caiga. Esto concluye la partida.

Él puede reclamar bajo las bases:

- Su oponente no puede ganar por medios normales, y/ó
- Su oponente no está haciendo esfuerzo por ganar por medios normales.

En a) el jugador debe de apuntar abajo la posición final y su oponente verificar esta.

En b) el jugador debe de apuntar abajo la posición final sometida a una papeleta actualizada. El oponente deberá de verificar ambas, la papeleta y la posición final.

La reclamación deberá de ser remitida a un árbitro cuya decisión será final.

E. Reglamento para el juego con invidentes y débiles visuales

E.1 Los directores de torneos tendrán el poder de adoptar las siguientes reglas de acuerdo a las circunstancias locales. En el ajedrez de competencia entre jugadores con visión y discapacitados visuales (legalmente ciegos) cualquiera de ambos jugadores puede solicitar el uso de dos tableros, el jugador con visión usa un tablero normal y el débil visual usa uno especialmente construido. El tablero especialmente construido deberá tener los siguientes requisitos:

- a. de por lo menos 20 por 20 centímetros, y
- b. las casillas negras ligeramente levantadas, y
- c. una abertura de seguridad en cada casilla, y
- d. todas las piezas provistas de una clavija que ajuste en la abertura de seguridad, y
- e. piezas de diseño Staunton, las piezas negras especialmente marcadas.

E.2 Las siguientes regulaciones gobernarán el juego

1. Las jugadas serán anunciadas claramente, repetidas por el oponente y ejecutadas sobre su tablero. Cuando promocione un peón, el jugador deberá anunciar que pieza fue elegida. Para hacer el anuncio tan claro como sea posible, el uso de los siguientes nombres es sugerido en lugar de las letras correspondientes del sistema algebraico:

A - Anna; B -Bella; C - Cesar; D - David; E - Eva; F - Felix, G - Gustav; H - Hector.

Las filas de blancas a negras reciben los números Alemanes: 1 - eins; 2 - zwei; 3 - drei; 4 - vier; 5 - fuenf; 6 - sechs; 7 – sieben; 8 - acht.

El enroque es anunciado: “Lange Rochade” (Enroque Largo en Alemán) y “Kurze Rochade” (Enroque Corto en Alemán).

Las piezas llevan los nombres: Rey = Koenig; Dama = Damme; Torre = Turm; Alfil = Laeuffer; Caballo = Springer; Peón = Bauer.

2. En el tablero del jugador discapacitado visual una pieza se considera tocada cuando ella ha sido sacada de la abertura de seguridad.

3. Una jugada se considera ‘ejecutada’ cuando:

- a. En el caso de una captura, la pieza capturada ha sido removida del tablero del jugador que tiene el turno de mover
- b. Una pieza es colocada dentro de una diferente abertura de seguridad
- c. La jugada ha sido anunciada.

Solamente entonces el reloj del oponente será puesto en marcha.

En lo que corresponde a los puntos 2 y 3 las reglas normales son validas para el jugador con visión.

4. Un reloj de ajedrez especialmente construido para jugadores débiles visuales será admisible, este deberá incorporar los siguientes rasgos:

- a. Una carátula apropiada con manecillas reforzadas, donde cada cinco minutos sean marcados por un punto, y cada 15 minutos por dos puntos resaltados, y

- b. Una bandera la cual pueda ser fácilmente sentida. Se tendrá cuidado para que sea tomada esto tanto para arreglarla como para permitir que el jugador sienta cada minuto de la manecilla durante los últimos 5 minutos de la hora completa.
5. El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en braille o en escritura manual o grabando los movimientos en una cinta grabable.
6. Un error de lenguaje en el anuncio de una jugada debe ser corregido inmediatamente y antes de que el reloj del oponente sea puesto en marcha.
7. Si durante un juego diferentes posiciones surgen sobre los dos tableros, estas deberán de ser corregidas con la asistencia del controlador y por la consulta de las anotaciones del juego de ambos jugadores. Si las dos anotaciones del juego corresponden la una con la otra, el jugador que escribió el movimiento correcto pero ejecutó uno equivocado deberá de ajustar su posición para que corresponda con el movimiento de la anotación del juego.
8. Si, cuando semejante diferencia aparece y las dos anotaciones del juego fundamentan la diferencia, los movimientos deberán de ser regresados hasta el punto donde las dos anotaciones estén de acuerdo y el controlador deberá de ajustar los relojes convenientemente.
9. El jugador visualmente impedido tendrá el derecho de hacer uso de un asistente quien tendrá uno o todos los siguientes deberes:
- Hacer cualquiera de los movimientos de los dos jugadores sobre el tablero del oponente.
 - Anunciar los movimientos de ambos jugadores.
 - Llevar la anotación del juego del jugador impedido visualmente y poner en marcha el reloj del oponente (teniendo en mente la regla 3.c.).
 - Informar al jugador visualmente imposibilitado, sólo si este lo requiere, del número de movimientos completados y del tiempo usado por ambos jugadores.
 - Reclamar la partida en los casos donde el tiempo límite ha sido excedido, e informar al controlador cuando el jugador con vista ha tocado una de sus piezas.
 - Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que la partida sea aplazada.
10. Si el jugador visualmente imposibilitado no hace uso de un asistente, el jugador con vista puede hacer uso de uno, quien llevará a cabo los deberes mencionados bajo los puntos 9.a y 9.b.

F. Reglas de Ajedrez960

F.1 Antes del inicio de una partida de Ajedrez960 la posición inicial es sorteada, sujeta a ciertas reglas. Después de esto, el juego es jugado de la misma forma que en el ajedrez normal. En particular, las piezas y peones tienen movimientos normales, y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.

F.2 Requerimientos de la posición inicial

La posición inicial para el Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se colocan en la segunda fila como en el ajedrez regular. Todas las restantes piezas blancas son colocadas aleatoriamente sobre la primera fila, pero con las siguientes restricciones:

- el rey es colocado en algún lugar entre las dos torres, y

- b. los alfiles son colocados sobre casillas de diferente color, y
 - c. Las piezas negras son colocadas igual y enfrente de las piezas blancas.
- La posición inicial puede ser generada antes del juego por medio de un programa de computadora o usando dados, monedas, cartas, etc.

F.3 Reglas para enrocar en Ajedrez960

a. El Ajedrez960 permite que cada jugador se pueda enrocar una vez por juego, un movimiento por potencialmente ambos el rey y la torre en un simple movimiento. Sin embargo, unas pocas interpretaciones de las reglas de los juegos de ajedrez normal son necesarias para enrocar, porque las reglas normales presumen colocaciones iniciales de la torre y el rey que no son frecuentemente aplicables en Ajedrez960.

b. Como enrocarse

En Ajedrez960, dependiendo de la posición pre-enroque del rey y torre a enrocarse, la maniobra del enroque se realiza por uno de estos cuatro métodos:

1. enroque por doble movimiento: por realizar un movimiento con el rey y uno con la torre, o
2. enroque por trasposición: por transponer la posición del rey y la torre, o
3. enroque por movimiento de rey solamente: por realizar sólo un movimiento con el rey, o
4. enroque por movimiento de torre solamente: por realizar sólo un movimiento con la torre.

Recomendación

1. Cuando se enroque un jugador humano sobre un tablero físico, es recomendable que el rey sea movido fuera de la superficie de juego contiguo a su posición final, la torre entonces moverá de su posición inicial a final, y entonces el rey será colocado sobre su casilla final.
2. Después de enrocar, las posiciones finales del rey y la torre serán exactamente las mismas que en el ajedrez normal.

Aclaración

Así, después de enrocar en el lado c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque en el flanco dama en ajedrez ortodoxo), el Rey estará en la casilla c (c1 para Blancas y c8 para Negras) y la Torre estará sobre la casilla d (d1 para Blancas y d8 para Negras). Después de enrocar en el lado g (anotado como 0-0 y conocido como enroque en el flanco rey en ajedrez ortodoxo), el Rey estará sobre la casilla g (g1 para Blancas y g8 para Negras) y la Torre estará en la casilla f (f1 para Blancas y f8 para Negras).

Notas

1. Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “estoy a punto de enrocar” antes de enrocar.
2. En algunas posiciones iniciales, el rey o la torre (pero no ambas) no se mueven durante el enroque.
3. En algunas posiciones iniciales, enrocar puede tener lugar tan temprano como en el primer movimiento.
4. Todas las casillas entre la posición inicial y final del rey (incluyendo la casilla final), y todas las casillas entre la posición inicial y final de la torre (incluyendo la casilla final), deberán de estar vacías excepto por el rey y la torre a enrocarse.

5. En algunas posiciones iniciales, algunas casillas podrán quedar ocupadas durante el enroque que deberían de estar vacías en el ajedrez normal. Por ejemplo, después de enrocar en el lado c (0-0-0), es posible tener ocupadas a, b y/o e, y después de enrocar en el lado g (0-0), es posible tener ocupadas e y/o h.

Guia en el caso de que un juego necesite ser aplazado

1.
 - a. Si una partida no es terminada para el fin del tiempo prescrito para el juego, el árbitro requerirá al jugador que le toca jugar que ‘selle’ esa jugada. El jugador deberá de escribir su movimiento en notación no ambigua sobre su papeleta, colocar su papeleta y la de su oponente en un sobre, cerrarlo y sólo entonces detener su reloj sin poner en marcha el reloj de su oponente. Hasta que él haya detenido los relojes el jugador conserva el derecho de cambiar su movimiento sellado. Si después de haber sido avisado por el árbitro que selle su movimiento el jugador realiza una jugada sobre el tablero, él deberá de escribir esa misma jugada sobre su papeleta como su jugada sellada.
 - b. Un jugador que le toca mover, quien aplaza la partida antes del final de la sesión de juego, deberá de ser considerado haber sellado sobre el tiempo nominal para el fin de la sesión, y deberá de ser grabado a su tiempo restante.
2. Lo siguiente deberá de ser indicado encima del sobre:
 - a. los nombres de los jugadores, y
 - b. la posición inmediatamente anterior al movimiento sellado, y
 - c. el tiempo usado por cada jugador, y
 - d. el nombre del jugador que ha sellado su jugada, y
 - e. el número de la jugada sellada, y
 - f. la oferta de un empate, si la propuesta es vigente, y
 - g. la fecha, hora y lugar de reanudación del juego.
3. El árbitro deberá revisar la precisión de la información encima del sobre y es responsable de la seguridad de este.
4. Si un jugador propone tablas después de que su oponente ha sellado su jugada, la oferta es válida hasta que el oponente haya aceptado esta ó la haya rechazado como en el Artículo 9.1.
5. Antes de la reanudación de la partida, la posición inmediatamente anterior a la jugada sellada será puesta sobre el tablero, y los tiempos usados por cada jugador cuando el juego fue aplazado deberán de ser indicados en los relojes.
6. Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas, ó si uno de los jugadores notifica al árbitro que él se rinde, la partida es terminada
7. El sobre deberá de ser abierto sólo cuando el jugador que debe de replicar a la jugada sellada este presente.
8. Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9 y 9.6, la partida es perdida por un jugador quien apunta su jugada sellada:

- a. ambigua, o
- b. es falsa, en tal caso el verdadero significado es imposible de establecer.
- c. es ilegal.

9. Si sobre el tiempo acordado de reanudación

- a. El jugador que tiene que responder a la jugada sellada está presente, el sobre es abierto, la jugada sellada es realizada sobre el tablero y su reloj puesto en marcha.
- b. El jugador que tiene que responder a la jugada sellada no está presente, su reloj deberá de ser puesto en marcha. A su llegada él puede detener su reloj y llamar al árbitro. El sobre es entonces abierto y la jugada sellada realizada sobre el tablero. Su reloj es puesto en marcha de nuevo.
- c. El jugador que ha sellado la jugada no está presente, su oponente tiene el derecho de apuntar su réplica sobre la papeleta, sellar su papeleta en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el reloj de su oponente en lugar de hacer su réplica de manera normal. Si es así el sobre deberá de ser tomado por el árbitro para asegurarlo y abrirlo cuando el oponente llegue.

10. La partida es perdida por el jugador que llega más de una hora después de la reanudación de la partida aplazada (a menos que las reglas de la competencia ó el árbitro decidan de otra forma).

Sin embargo, si el jugador que ha realizado la jugada sellada es el jugador retardado, la partida es decidida de otra forma, si:

- a. El jugador ausente ha ganado la partida en virtud de que la jugada sellada realizada es jaque mate, ó
- b. El jugador ausente ha producido una partida tablas en virtud de que la jugada sellada realizada produce ahogado, o una posición como la descrita en el Artículo 9.6 ha surgido sobre el tablero, ó
- (c) El jugador presente en el tablero ha perdido la partida de acuerdo al Artículo 6.9.

11.

- a. Si el sobre que contiene la jugada sellada desaparece, la partida deberá de continuar a partir de la posición del aplazamiento, con los tiempos de los relojes apuntados en el momento de la suspensión. Si el tiempo usado por cada jugador no puede ser establecido, los relojes deberán ser colocados por el árbitro. El jugador que sello su movimiento realizará la jugada que él declare sello sobre el tablero.
- b. Si es imposible restablecer la posición, el juego es anulado y una nueva partida deberá de ser jugada.

12. Si, sobre la reanudación del juego, cualquier jugador señala antes de hacer su primer movimiento que el tiempo utilizado ha sido incorrectamente indicado en uno u otro reloj, el error deberá de ser corregido. Si el error no es así establecido el juego continuará sin corrección a menos que el árbitro sienta que las consecuencias serán demasiado severas.

13. La duración de cada sesión de reanudación deberá de ser controlado por el reloj del árbitro. El tiempo de inicio y el tiempo de finalización deberán de ser anunciados por adelantado. **■**

SISTEMA SUIZO BASADO EN RATING (El Sistema Holandés)

Aprobado por las Asambleas Generales 1992, 1997, 1998, 2002, y 2006, y Buró Presidencial 2009.

(Traducción del FIDE *Handbook*, C04.1, por AI José Martínez García)

A. Observaciones Introductorias y Definiciones.

A1. Rating.

Es aconsejable revisar todos los ratings que proporcionen los jugadores. Si no se conoce un rating confiable para un jugador, los árbitros deberán de hacer una estimación de este tan exactamente como sea posible antes del comienzo del torneo.

A2. Orden.

Para propósitos de pareo solamente, los jugadores se clasifican en orden de, respectivamente:

- a) Puntuación,
- b) Rating,
- c) Título F.I.D.E. (GMI- MI- GMF- MIF- MF- CM- MFF-CMF- sin título).
- d) Alfabéticamente (a menos que se haya establecido previamente que estos criterios han sido reemplazados por cualquiera otros).

El orden que se hace antes de la primera ronda (cuando todas las puntuaciones son obviamente cero) se utiliza para determinar los números de pareo, el más alto obtiene el número 1, etc.

A3. Grupos de Puntuación.

Los jugadores con igual puntuación constituyen un grupo homogéneo de puntuación. Los jugadores restantes no pareados después de parear a un grupo de puntuación deberán de ser movidos hacia abajo al siguiente grupo de puntuación, el que entonces será heterogéneo. Cuando se pareo un grupo de puntuación heterogéneo los jugadores que se movieron hacia abajo siempre se parean primero, siempre que sea posible, haciendo que surja un grupo remanente de puntuación, que es tratado como si fuera un grupo homogéneo.

Un grupo heterogéneo de puntuación en el cual al menos la mitad de los jugadores provienen de un grupo de puntuación superior es también tratado como si fuera homogéneo.

A4. Flotadores.

Al parear un grupo de puntuación heterogéneo, se estará pareando a jugadores con diferentes puntuaciones. Para asegurarse de que esto no le sucederá a los mismos jugadores en la siguiente ronda, esto se escribe en la tarjeta de pareo. El jugador con más alta puntuación recibe un signo descendente (↓) y el de más baja puntuación recibe un signo ascendente (↑).

A5. Los "Byes".

Ya sea que el número de jugadores sea impar (o se vuelva impar), un jugador termina sin ser pareado. Este jugador recibe un bye: No oponente, no color, con 1 punto. Un bye se considera que es un flotador (↓).

A6. Sub-Grupos.

Para hacer el pareo, cada grupo de puntuación se dividirá en dos subgrupos, que se llamarán S1 y S2.

En un grupo heterogéneo, el subgrupo S1 contiene a todos los jugadores que se movieron hacia abajo desde un grupo de puntuación superior.

En un grupo homogéneo, el subgrupo S1 contiene a la mitad superior (redondeando hacia abajo) del número de jugadores en el grupo de puntuación.

El número de jugadores en S1 será indicado como "p", indicando el número de pareos que deben hacerse.

En ambos casos, S2 contendrá al resto de los jugadores en el grupo de puntuación.

Tanto en S1 como en S2, los jugadores se acomodan de acuerdo al punto A2 de este texto.

A7. Diferencias y preferencias de Colores.

La *Diferencia de colores* de un jugador es el número de juegos que haya tenido con blancas menos el número de juegos que haya tenido con negras.

Después de cada ronda, se puede determinar la *Preferencia de color* para cada jugador.

a) Una *preferencia de color absoluta*, se da cuando la diferencia de color de un jugador es mayor que 1 o menor que -1, o cuando un jugador ha jugado con el mismo color en las últimas dos rondas. La preferencia es blanca cuando la diferencia de color es -2 o cuando las dos últimas partidas jugadas fueron con negras, y consecuentemente, de manera inversa, la preferencia será negra. En este caso, el color (obligatorio) se anota de una buena vez en la tarjeta de pareo. (Esta regla no se pone en efecto cuando seorean jugadores con un marcador mayor al 50% en la última ronda).

b) Una *preferencia fuerte de color*, se da cuando la diferencia de color de un jugador es diferente de 0. La preferencia es blanca cuando la diferencia de color es menor que 0 y es negra en el caso contrario.

c) Una *preferencia débil de color*, se da cuando la diferencia de color de un jugador es cero, y la preferencia se refiere a alternar el color respecto al que se utilizó en el juego anterior. En éste caso, la diferencia de color se escribe como +0 o -0, dependiendo del color del juego anterior (blancas o negra, respectivamente). Antes de la primera ronda, la preferencia de color de un jugador (regularmente el más alto clasificado) se define por la suerte.

d) Mientras se pareo un número impar de rondas jugadores que tienen una preferencia de color fuerte (jugadores que tienen un número impar de juegos anteriores por cualquier razón) serán tratados como jugadores que tienen una preferencia de color absoluta mientras que estas no resulten en flotaciones hacia abajo adicionales (AG 2001)

e) Mientras se pareo un número par de rondas jugadores que tienen una preferencia de color débil (jugadores que hayan tenido un número par de juegos anteriores por cualquier razón) serán tratados y contarán como si ellos tuvieron una preferencia de color débil de ese tipo (blanca o negra respectivamente) que reduce el valor de x (ver A.8) mientras que no resulten en flotadores hacia abajo adicionales, (AG 2001)

A8. Definición de "x".

El número de pareos que se pueden hacer en un grupo de puntuación, ya sea homogéneo o heterogéneo, sin satisfacer todas las preferencias de color, se representa con el símbolo "x".

"x" se puede calcular de la forma siguiente:

b = Número de jugadores que tienen preferencia de color blanco.

n = Número de jugadores que tienen preferencia de color negro.

q = Número de jugadores en el grupo de puntuación, dividido entre 2, redondeado hacia arriba.

Si $n > b$, entonces $x = n - q$, y en caso contrario, $x = b - q$.

A9. Transposiciones e Intercambios.

a. Para poder hacer un pareo sensato, es necesario a veces cambiar el orden en S2. Las reglas para hacer estos cambios, llamados *transposiciones*, se encuentran en el punto D1.

b. En un grupo homogéneo de puntuación, puede ser necesario *intercambiar* jugadores de S1 y S2, las reglas para estos intercambios se encuentran en la sección D2. Después de cada intercambio, tanto S1 como S2 se acomodan de acuerdo a la sección A2 de este texto.

B. Criterios de Pareos:

Criterios Absolutos.

(Estos criterios no pueden ser violados. Si es necesario, se moverán los jugadores hacia un grupo inferior de puntuación).

- B1.**
 - a.** Dos jugadores no deben enfrentarse más de una vez.
 - b.** Un jugador que ha recibido un punto sin jugar, ya sea debido a un bye o porque su oponente no apareció a tiempo, no debe recibir bye.

- B2.**
 - a.** La diferencia de color de un jugador no debe llegar a ser $>+2$ o <-2 .
 - b.** Ningún jugador debe recibir el mismo color tres veces seguidas.

Criterios Relativos.

(Estos están en orden de prioridad descendente. Se deben satisfacer lo más que sea posible. Para cumplir con estos criterios, se pueden aplicar transposiciones e intercambios, pero no se deben mover jugadores a un grupo de puntuación inferior).

B3. La diferencia en las puntuaciones de dos jugadores que se están enfrentando debe ser lo más pequeña posible e idealmente cero.

B4. Los jugadores deben recibir su preferencia de color, tanto como sea posible.
(Siempre que "x" de un grupo de puntuación sea diferente a cero, esta regla tendrá que ignorarse. Se reduce "x" en una unidad cada vez que una preferencia de color no puede otorgarse).

B5. Ningún jugador recibirá un flotaje idéntico en dos rondas consecutivas.

B6. Ningún jugador deberá tener idénticas flotaciones en dos rondas anteriores.

Nota: B2, B5 y B6 no se aplican cuando se está haciendo el pareo para jugadores con puntuación mayor al 50%, en la última ronda.

C. Procedimiento para el Pareo.

Comenzando con el grupo más alto de puntuación, aplíquese los siguientes procedimientos a todos los otros grupos, hasta que se obtenga un pareo aceptable.

Después, las reglas para el otorgamiento de colores (sección E) se utilizan para determinar cuáles jugadores tendrán las blancas.

C1. Si el grupo de puntuación contiene un jugador para el cual no se puede encontrar un adversario dentro de su grupo de puntuación, sin violar B1 o B2, entonces:

- si éste jugador fue movido hacia abajo desde un grupo de puntuación superior, aplíquese C12.
- si éste es el grupo de puntuación más bajo, aplíquese C13.
- en todos los demás casos, muévase éste jugador hacia el siguiente grupo de puntuación.

C2. Determine "x" de acuerdo al punto A8.

C3. Determine "p" de acuerdo al punto A6.

C4. Ponga los jugadores de más alto rating en S1 y los demás en S2.

C5. Ordene los jugadores de S1 y S2 de acuerdo al punto A2.

C6. Haga el pareo del más alto jugador de S1 con el más alto de S2, el segundo más alto de S1 con el segundo más alto de S2, etc. Si ahora se obtienen "p" pareos cumpliendo con los criterios B1 y B2, se considera que el pareo de este grupo de puntuación está completo.

- En el caso de un grupo homogéneo, los jugadores restantes se mueven hacia abajo al siguiente grupo de puntuación: Con este siguiente grupo de puntuación, comience otra vez desde el punto C1.
- En el caso de un grupo heterogéneo; sólo los jugadores que se movieron hacia abajo se parean primeramente. Comience en el punto C2 con el resto de los integrantes del grupo remanente homogéneo.

C7. Aplique una nueva transposición de S2 de acuerdo a D1 y vuelva a comenzar con C6.

C8. En el caso de un grupo homogéneo (remanente): aplique un nuevo intercambio entre S1 y S2 de acuerdo a D2. Vuelva a comenzar con C5.

C9. Deseche el criterio para los que tienen "flota-abajo" y comience en C4.

C10. En el caso de un grupo remanente homogéneo: deshaga los pareos del jugador más bajo que se movió hacia abajo y trate de encontrarle un adversario diferente para este jugador recomenzando en C7.

- Si no se encuentra un pareo alternativo para este jugador, entonces deseche el criterio B6 y B5 para los jugadores que reciben flotadores y recomience en C2.

C11. Mientras que "x" sea menor que "p": incremente "x" en 1. Cuando haga el pareo de un grupo remanente, deshaga también los pareos de los jugadores que se hayan movido hacia abajo. Vuelva a comenzar en C3.

C12. En el caso de un grupo heterogéneo, deshaga el pareo del grupo de puntuación anterior. Si en este grupo anterior de puntuación, puede hacer un pareo por medio del cual algún otro jugador se pueda mover hacia el presente grupo de puntuación, y que al hacer esto permita hacer "p" pareos, entonces este pareo hecho en el grupo anterior se aceptará.

C13. En el caso del grupo de puntuación más baja, el pareo del penúltimo grupo se deshace. Se trata de encontrar otro dentro del penúltimo grupo que permitirá hacer el pareo del grupo más bajo. Si en el penúltimo grupo, "p" llega a ser cero, (por ejemplo quiere decir que no se puede encontrar un pareo que permitirá un pareo correcto del grupo más bajo) entonces los dos grupos más bajos de puntuación se juntan en un nuevo grupo de puntuación más baja (se manejan como uno). Debido a esto, otro grupo de puntuación se convierte en el penúltimo y C13 puede repetirse hasta que se encuentre un pareo aceptable.

C14. Reduzca el valor de "p" en 1 (y si el valor original de "x" era mayor que cero, también reduzca el valor de "x"). Mientras que "p" sea diferente a cero, recomience en C4. Si "p" se hace igual a 0, el grupo completo de puntuación se mueve hacia el siguiente grupo. Recomience con este grupo en C1.

D. Procedimiento de Transposición e Intercambios.

Ejemplo: S1 contiene a los jugadores 1, 2, 3 y 4 (en esta secuencia); S2 contiene a los jugadores 5, 6, 7 y 8 (en esta secuencia).

D1. Las transposiciones dentro de S2 deberán comenzar con los jugadores de más baja puntuación con prioridad descendente.

- a) 5-6-8-7
- b) 5-7-6-8
- c) 5-7-8-6
- d) 5-8-6-7
- e) 5-8-7-6
- f) 6-5-7-8
- g) 6-5-8-7, etc.

Sugerencia: ponga todos los números construibles con los dígitos 5, 6, 7 y 8 en orden ascendente.

D2. Cuando se aplique un intercambio entre S1 y S2, la diferencia entre los números debe ser la menor posible. Cuando las diferencias de varias opciones son iguales, tome aquella en la que participe el jugador más bajo de puntuación de S1.

| Intercambio de un jugador S1 | | | | S2 | Intercambio de dos jugadores S1 | | | |
|---------------------------------|---|---|---|----|------------------------------------|-----|-----|-----|
| | 4 | 3 | 2 | | | 3+4 | 2+4 | 2+3 |
| 5 | a | c | f | | 5+6 | j | l | o |
| 6 | b | e | h | | 5+7 | k | n | q |
| 7 | d | g | i | | 6+7 | m | p | r |

Las matrices anteriores contienen la secuencia en la que se deben aplicar los intercambios.

Intercambiando un jugador: a) 4 y 5; b) 4 y 6; c) 3 y 5; etc. hasta i) 2 y 7.

Intercambiando dos jugadores: j) 3+4 con 5+6; k) 3+4 con 5+7; l) 2+4 con 5+6 etc. Después de cada intercambio, tanto S1 como S2 se deben ordenar de acuerdo al punto A2.

Nota: Si el número de jugadores en el grupo de puntuación es impar, S1 contiene un jugador menos que S2. Entonces, con 7 jugadores, S1 contiene al 1, 2 y 3; S2 contiene a 4, 5, 6 y 7. Los intercambios necesarios en ese caso se pueden encontrar a partir de los de arriba, restándole 1 a todos los números en S1 y S2. La última columna de la segunda matriz se vuelve entonces obsoleta.

E. Reglas de otorgamiento de color.

Aplicáse para cada pareo (con prioridad descendente):

E1. Otorgue ambas preferencias de color.

E2. Otorgue la preferencia más fuerte de color.

E3. Alterne los colores de acuerdo a la ronda más reciente en que jugaron con diferentes colores.

E4. Otorgue la preferencia de color al jugador con más alta clasificación.

E5. En la primera ronda, todos los jugadores pares de S1 recibirán un color diferente al de todos los jugadores impares en S1.

F. Señalamientos finales.

F1. Después de que un pareo es completado, ordénelo antes de hacerlo público.

Los criterios para ordenarlos son (con prioridad descendente):

La puntuación del jugador mejor clasificado involucrado en el pareo.

La suma de las puntuaciones de los jugadores involucrados.

La clasificación de acuerdo a A2 del jugador mejor clasificado involucrado en el pareo.

F2. Los byes, y los pareos que no se hayan jugado realmente, o perdidos por uno de los jugadores debido a llegar tarde o no comparecer, no se tomarán en cuenta con respecto al color. Tales pareos no se considera que serán ilegales para rondas futuras.

F3. Un jugador que después de 5 rondas tiene la siguiente historia de colores: NBB-N (no tiene juego válido en la ronda 4) se le tratará como -NBBN con respecto al punto E3. Así que BN-BN contará como -BNBN y NBB-N-B será --NBBNB.

F4. Debido a que todos los jugadores están en un grupo homogéneo de puntuación antes del comienzo de la ronda uno y están ordenados de acuerdo a A2, el jugador más alto de S1 jugará contra el jugador más alto de S2 y si el número de jugadores es impar, el jugador con más baja clasificación recibirá un bye.

F5. Los jugadores que se retiran de un torneo no se parean mas. Los jugadores de los que se sabe con anticipación que no jugarán en alguna ronda en particular no se parean y reciben un 0.

F6. Un pareo hecho público oficialmente no deberá de ser cambiado a menos que viole los criterios absolutos de pareo (B1 y B2).

F7. Un resultado fue anotado incorrectamente, o un juego se llevó a cabo con los colores cambiados, o el rating de un jugador se tiene que corregir, entonces: esto sólo afectará a los pareos que quedan por hacerse.

El que afecte a un pareo que ya se ha hecho público pero que aún no se ha jugado, deberá decidirlo el Árbitro.

A menos que las reglas para el torneo lo indiquen de manera distinta.

F8. Los jugadores que estén ausentes durante una ronda sin notificar al Árbitro, se considerará que se han dado de baja ellos mismos.

F9. Los juegos suspendidos se consideran como empates para propósitos de pareo solamente.

TABLAS DE ROUND-ROBIN

Este Sistema es conocido también como: Sistema de Liga, *Shuring-Berger*, Tablas Internacionales Berger o todos contra todos.

En este sistema los números de pareo siempre se asignan por sorteo puesto que al ser impar el número de rondas algunos jugadores tendrán una vez más blancas que negras y viceversa. En caso de ser un número impar de jugadores, el número mayor representa descanso.

En un torneo a doble round-robin usualmente se intercambian las dos últimas rondas de cada ciclo para evitar que los jugadores repitan tres veces seguidas el mismo color.

Para 3 ó 4 jugadores

| Ronda | Pareos | |
|-------|--------|-----|
| 1 | 1-4 | 2-3 |
| 2 | 4-3 | 1-2 |
| 3 | 2-4 | 3-1 |

Para 5 ó 6 jugadores

| Rondas | Pareos | | |
|--------|--------|-----|-----|
| 1 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 2 | 6-4 | 5-3 | 1-2 |
| 3 | 2-6 | 3-1 | 4-5 |
| 4 | 6-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5 | 3-6 | 4-2 | 5-1 |

Para 7 u 8 jugadores

| Ronda | Pareos | | | |
|-------|--------|-----|-----|-----|
| 1 | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 2 | 8-5 | 6-4 | 7-3 | 1-2 |
| 3 | 2-8 | 3-1 | 4-7 | 5-6 |
| 4 | 8-6 | 7-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5 | 3-8 | 4-2 | 5-1 | 6-7 |
| 6 | 8-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7 | 4-8 | 5-3 | 6-2 | 7-1 |

Para 9 ó 10 jugadores

| Ronda | Pareos | | | | |
|-------|--------|-----|-----|-----|-----|
| 1 | 1-10 | 2-9 | 3-8 | 4-7 | 5-6 |
| 2 | 10-6 | 7-5 | 8-4 | 9-3 | 1-2 |
| 3 | 2-10 | 3-1 | 4-9 | 5-8 | 6-7 |
| 4 | 10-7 | 8-6 | 9-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5 | 3-10 | 4-2 | 5-1 | 6-9 | 7-8 |
| 6 | 10-8 | 9-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7 | 4-10 | 5-3 | 6-2 | 7-1 | 8-9 |
| 8 | 10-9 | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 9 | 5-10 | 6-4 | 7-3 | 8-2 | 9-1 |

Para 11 ó 12 jugadores

| Rondas | Pareos | | | | | |
|--------|--------|------|------|------|------|-------|
| 1 | 1-12 | 2-11 | 3-10 | 4-9 | 5-8 | 6-7 |
| 2 | 12-7 | 8-6 | 9-5 | 10-4 | 11-3 | 1-2 |
| 3 | 2-12 | 3-1 | 4-11 | 5-10 | 6-9 | 7-8 |
| 4 | 12-8 | 9-7 | 10-6 | 11-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5 | 3-12 | 4-2 | 5-1 | 6-11 | 7-10 | 8-9 |
| 6 | 12-9 | 10-8 | 11-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7 | 4-12 | 5-3 | 6-2 | 7-1 | 8-11 | 9-10 |
| 8 | 12-10 | 11-9 | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 9 | 5-12 | 6-4 | 7-3 | 8-2 | 9-1 | 10-11 |
| 10 | 12-11 | 1-10 | 2-9 | 3-8 | 4-7 | 5-6 |
| 11 | 6-12 | 7-5 | 8-4 | 9-3 | 10-2 | 11-1 |

Para 13 ó 14 jugadores

| Ronda | Pareos | | | | | | |
|-------|--------|-------|------|------|------|-------|-------|
| 1 | 1-14 | 2-13 | 3-12 | 4-11 | 5-10 | 6-9 | 7-8 |
| 2 | 14-8 | 9-7 | 10-6 | 11-5 | 12-4 | 13-3 | 1-2 |
| 3 | 2-14 | 3-1 | 4-13 | 5-12 | 6-11 | 7-10 | 8-9 |
| 4 | 14-9 | 10-8 | 11-7 | 12-6 | 13-5 | 1-4 | 2-3 |
| 5 | 3-14 | 4-2 | 5-1 | 6-13 | 7-12 | 8-11 | 9-10 |
| 6 | 14-10 | 11-9 | 12-8 | 13-7 | 1-6 | 2-5 | 3-4 |
| 7 | 4-14 | 5-3 | 6-2 | 7-1 | 8-13 | 9-12 | 10-11 |
| 8 | 14-11 | 12-10 | 13-9 | 1-8 | 2-7 | 3-6 | 4-5 |
| 9 | 5-14 | 6-4 | 7-3 | 8-2 | 9-1 | 10-13 | 11-12 |
| 10 | 14-12 | 13-11 | 1-10 | 2-9 | 3-8 | 4-7 | 5-6 |
| 11 | 6-14 | 7-5 | 8-4 | 9-3 | 10-2 | 11-1 | 12-13 |
| 12 | 14-13 | 1-12 | 2-11 | 3-10 | 4-9 | 5-8 | 6-7 |
| 13 | 7-14 | 8-6 | 9-5 | 10-4 | 11-3 | 12-2 | 13-1 |

SISTEMA BELGRADO

El sistema Belgrado tiene como objetivo el ordenar a los jugadores en grupos equitativos de puntuación. Esto se logra acomodando a los jugadores en orden de mayor a menor rating, si el rating es el mismo el título define en el siguiente orden: Gran Maestro Internacional, Maestro Internacional, Gran Maestro Femenil, Maestro Internacional Femenil, Maestro FIDE, Candidato a Maestro, Maestro FIDE Femenil; Candidata a Maestra Femenil, sin título; los jugadores no clasificados son ordenados por orden alfabético. Estos criterios deberán ser anunciados antes del inicio del evento. Los organizadores podrán hacer modificaciones a la forma de siembra siempre y cuando lo anuncien previamente en la convocatoria.

Una vez otorgados los números de siembra se construyen los grupos necesarios siguiendo el orden que se muestra en el esquema de abajo.

Ejemplo de aplicación de Sistema Belgrado de 16 jugadores para formar cuatro grupos:

| <u>Grupo 1</u> | <u>Grupo 2</u> | <u>Grupo 3</u> | <u>Grupo 4</u> |
|----------------|----------------|----------------|----------------|
| → 1 → | → 2 → | → 3 → | → 4 ↘ |
| ↙ 8 ← | ← 7 ← | ← 6 ← | ← 5 ↖ |
| ↘ 9 → | → 10 → | → 11 → | → 12 ↘ |
| ↙ 16 ← | ← 15 ← | ← 14 ← | ← 13 ↖ |

SISTEMA WIMBLEDON

Este Sistema es también llamado de eliminación directa o *knock out*, se juega por medio de matches que pueden ir desde una sola partida hasta el número que determine el organizador. Por ejemplo matches a 4 partidas, gana el jugador que obtenga 2.5 puntos o más y avanza a la siguiente etapa, el adversario queda eliminado; en caso de empate a 2 puntos, se puede elegir de entre una gran gama de posibilidades de desempate, estos se presentan en el Anexo del Capítulo C06 del FIDE Handbook, dichos criterios deberán anunciarse por anticipado por parte del organizador y en la ceremonia de inauguración y/o sorteo de colores por el Árbitro en Jefe.

El número de jugadores será siempre en potencia de 2 (2, 4, 8, 16, 32, 64, 128, etc.). Se ordenan por Belgrado, el rating más alto obtiene el número 1 y el último número el

rating más bajo o el no clasificado que así le corresponda por orden alfabético. Los matches se implementan con el más alto clasificado del grupo contra el más bajo clasificado de ese mismo grupo, el segundo mejor clasificado contra el penúltimo y así sucesivamente. Los matches se numeran en el orden que se construyen. Los jugadores #1 y #2 no se enfrentarán entre sí hasta la final de la competencia, de ser necesario. Al inicio de cada match se sortearán los colores (a menos de que las bases de la competencia lo indiquen de otro modo). En caso de faltar un jugador el que recibe bye en el primer match es el #1. Si se tratara de 32 jugadores se implementa un esquema de 4 cabezas. Si fueran 64 sería un esquema de 8 cabezas, etc. De 32 jugadores en adelante la tabla se construye aplicando Belgrado de Grupos, es decir, por ejemplo para un Wimbledon de 32 jugadores, ganador del Grupo I contra ganador del Grupo IV, y ganador del Grupo II contra ganador del Grupo III. Los matches de la segunda vuelta se implementan: ganador del match 1 vs. ganador del match 4 y ganador del match 2 vs. ganador del match 3.

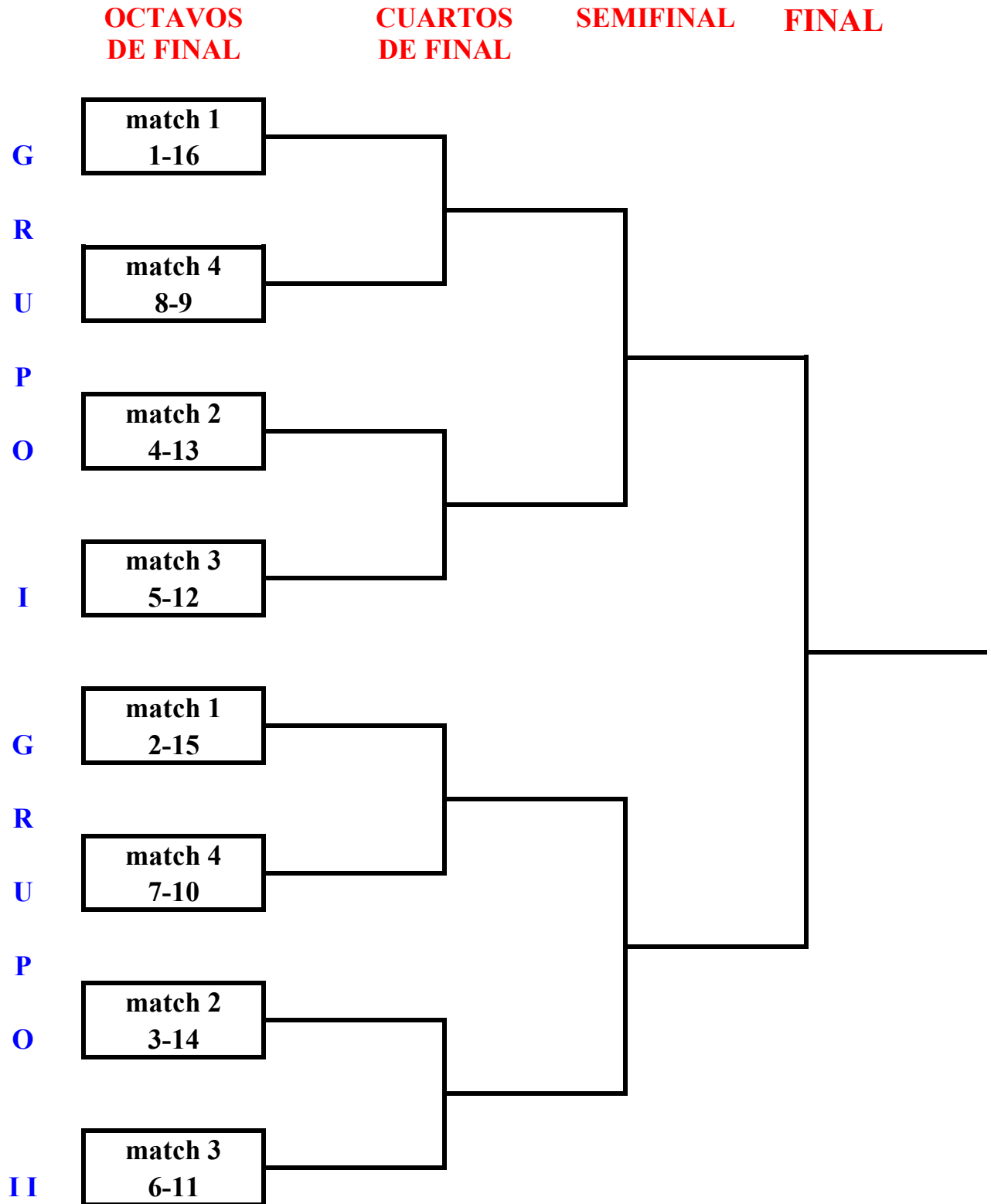
Ejemplo de aplicación del Sistema Wimbledon para 16 jugadores:

a).- Primero repartimos a los jugadores en dos grupos de acuerdo a Belgrado y numeramos los matches:

| Grupo I | Grupo II |
|----------------|-----------------|
| 1 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 6 |
| 8 | 7 |
| 9 | 10 |
| 12 | 11 |
| 13 | 14 |
| 16 | 15 |

| Primera ronda del Grupo I | Primera ronda del Grupo II |
|----------------------------------|-----------------------------------|
| Match 1: 1-16 | Match 1: 2-15 |
| Match 2: 4-13 | Match 2: 3-14 |
| Match 3: 5-12 | Match 3: 6-11 |
| Match 4: 8-9 | Match 4: 7-10 |

b).- Ahora diseñamos la tabla que registrará en esta competencia (ganador del match 1 vs. ganador del match 4 y ganador del match 2 vs. ganador del match 3):



TABLAS DEL SISTEMA SCHEVENINGEN

Sistema de competencia para enfrentar dos equipos; a 4, 6 u 8 tableros. Funciona como un round- robin, es decir, cada jugador se enfrenta a todos los integrantes del otro equipo, pero nunca contra un compañero de equipo, esto se da preferentemente con alternancia de colores.

Enfrentamiento a 4 tableros

| Ronda 1 | Ronda 2 | Ronda 3 | Ronda 4 |
|---------|---------|---------|---------|
| A1-B1 | B2-A1 | A1-B3 | B4-A1 |
| A2-B2 | B1-A2 | A2-B4 | B3-A2 |
| B3-A3 | A3-B4 | B1-A3 | A3-B2 |
| B4-A4 | A4-B3 | B2-A4 | A4-B1 |

Enfrentamiento a 6 tableros

| Ronda 1 | Ronda 2 | Ronda 3 | Ronda 4 | Ronda 5 | Ronda 6 |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| B1-A1 | B2-A1 | A1-B3 | A1-B4 | B5-A1 | A1-B6 |
| B5-A2 | A2-B1 | A2-B2 | B6-A2 | B4-A2 | A2-B3 |
| A3-B4 | B3-A3 | B1-A3 | A3-B5 | A3-B6 | B2-A3 |
| A4-B2 | B4-A4 | B6-A4 | A4-B1 | B3-A4 | A4-B5 |
| A5-B3 | A5-B6 | B5-A5 | B2-A5 | A5-B1 | B4-A5 |
| B6-A6 | A6-B5 | A6-B4 | B3-A6 | A6-B2 | B1-A6 |

Enfrentamiento a 8 tableros

| Ronda 1 | Ronda 2 | Ronda 3 | Ronda 4 | Ronda 5 | Ronda 6 | Ronda 7 | Ronda 8 |
|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| A1-B1 | B2-A1 | A1-B3 | B4-A1 | A1-B5 | B6-A1 | A1-B7 | B8-A1 |
| A2-B2 | B3-A2 | A2-B4 | B1-A2 | A2-B6 | B7-A2 | A2-B8 | B5-A2 |
| A3-B3 | B4-A3 | A3-B1 | B2-A3 | A3-B7 | B8-A3 | A3-B5 | B6-A3 |
| A4-B4 | B1-A4 | A4-B2 | B3-A4 | A4-B8 | B5-A4 | A4-B6 | B7-A4 |
| B5-A5 | A5-B6 | B7-A5 | A5-B8 | B1-A5 | A5-B2 | B3-A5 | A5-B4 |
| B6-A6 | A6-B7 | B8-A6 | A6-B5 | B2-A6 | A6-B3 | B4-A6 | A6-B1 |
| B7-A7 | A7-B8 | B5-A7 | A7-B6 | B3-A7 | A7-B4 | B1-A7 | A7-B2 |
| B8-A8 | A8-B5 | B6-A8 | A8-B7 | B4-A8 | A8-B1 | B2-A8 | A8-B3 |

C06 Reglas de Torneo FIDE

Aprobadas por la Asamblea General 1986, 1 Reunión del Buró Presidencial FIDE 2007.

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

(Traducción del FIDE *Handbook*, C06, Anexo, por AI José Martínez García)

Anexo de los Reglamentos de Torneo FIDE para desempates

1. Manejo de partidas no jugadas

Para propuestas de desempate, el resultado será contado como **tablas** contra el jugador mismo. Esto no tiene efecto en la Suma de Marcadores Progresivos o Sistema Koya. En tales sistemas sólo el resultado cuenta.

Lista de Sistemas de Desempate comúnmente utilizados

En todos los Sistemas los jugadores serán clasificados en orden descendente del respectivo sistema. Con la siguiente lista no se intenta dar ninguna indicación de un orden de preferencia.

2. Reglas de Desempate usando los resultados propios del Jugador

(a) Suma de Marcadores Progresivos

Después de cada ronda un jugador tiene una cierta puntuación de torneo. Esos marcadores son sumados para determinar la Suma total de Marcador Progresivo.

(a1) Cortes a la Suma de Marcador Progresivo

La Suma de Marcador Progresivo reducida por el marcador de torneo de una o más rondas, empezando con la primera ronda.

(b) El Sistema Koya para Torneos Round Robin

Este es el número de puntos obtenidos contra todos los oponentes quienes hayan alcanzado 50% o más.

(b1) El Sistema Koya extendido

El Sistema Koya puede ser extendido paso a paso para incluir grupos de puntuación de menos del 50%, o reducido paso a paso para excluir jugadores que alcanzaron 50% y entonces más altas puntuaciones.

(c) Número de juegos ganados

(d) El mayor número de juegos jugados con las piezas negras.

(e) Encuentro Directo

Si todos los jugadores empatados se enfrentaron con cada uno de los otros, entonces la suma de puntos de esos encuentros es utilizada.

(f) Número de juegos ganados

(g) El mayor número de juegos jugados con las piezas negras.

3. Reglas de Desempate utilizando los resultados del propio equipo

(a) Puntos Match en Competencias por Equipos decididas por puntos juego, por ejemplo:

2 puntos para un match ganado donde un equipo hizo más puntos que el equipo oponente.

1 punto para un match empatado

0 puntos para un match perdido

(b) Puntos Juego en Competencias por Equipos decididas por Puntos Match.

El empate es roto al determinar el número de puntos marcados.

(c) Combinación de Puntos Match y Puntos Juego

La combinación total de Puntos Match y Puntos Juego puede ser utilizada.

(d) Encuentro Directo

Si todos los equipos empatados se enfrentaron con cada uno de los otros, entonces la suma de puntos de esos encuentros es utilizada.

4. Reglas de Desempate usando los Resultados de los Oponentes

Nota, esos marcadores son determinados en cada caso *después* de la aplicación de la regla concerniente a partidas no jugadas.

(a) El Sistema Buchholz

El Sistema Buchholz es la suma de los marcadores de cada uno de los oponentes de un jugador.

(a1) El Buchholz Mediano es el Buchholz reducido por el más alto y el más bajo marcador de los oponentes.

(a2) El Buchholz Mediano 2 es el Marcador Buchholz reducido por los dos más altos y los dos más bajos marcadores de los oponentes

- (a3) El Buchholz con Corte 1 es el Marcador Buchholz reducido por el más bajo marcador de los oponentes
- (a4) El Buchholz con Corte 2 es el Marcador Buchholz reducido por los dos más bajos marcadores de los oponentes
- (a5) La Suma de Buchholz es la suma de los Marcadores Buchholz de los oponentes.
- (b) El Sistema Sonneborn-Berger
 - (b1) El Sonneborn-Berger para Torneos Individuales es la suma de los marcadores de los oponentes que un jugador ha derrotado y la mitad de los marcadores de los jugadores con los que ha empatado.
 - (b2) El Sonneborn Berger para Torneos por Equipos es la puntuación hecha por cada equipo oponente multiplicada por el marcador hecho contra ese equipo. Entonces agregue todas esas sumas a la vez.

5. Reglas de Desempate usando Ratings

Nota, el rating usado es *después* de la aplicación de la regla concerniente a juegos no jugados.

- (a) El Rating Promedio de los Oponentes es la suma del rating de los oponentes de un jugador dividida por el número de rondas.
- (b) El Rating promedio con Corte es el Rating Promedio de los Oponentes reducido por uno o más de los ratings de los oponentes, empezando desde el más bajo rating oponente.
- (c) Rating de Actuación en el Torneo (*Performance*)

El TPR es calculado tomando el rating promedio de los oponentes, determinando el marcador porcentual y entonces utilizando B.02.10.1 de las Reglamentaciones de Rating.

Cuando un jugador ha elegido no jugar más de dos partidas en un torneo, ya sea por un bye de medio punto o por mala salud, su TPR será considerado más bajo que el de cualquier jugador que haya completado su calendario.

- (c1) TPR utilizando la regla de los 350 puntos.

6. Playoff

- (a) Un tiempo adecuado deberá de ser apartado para que la conclusión sea alcanzada.
- (b) El sistema de pareo y ritmo de juego deberá ser determinado por adelantado del inicio del evento.
- (c) Todas las eventualidades serán cubiertas en las reglamentaciones.

(d) Es recomendable que los *playoffs* sólo sean planeados para determinar el primer lugar, un campeonato o lugares clasificatorios.

(e) Donde los lugares sean compartidos también se decidirán durante el empate, a cada jugador se le adjudicará su marcador de acuerdo con su resultado en el *playoff*. Por ejemplo: Tres jugadores empatados. El Número 1 gana, el número 2 llega segundo y el número 3 tercero. El número 2 recibe el segundo premio.

(f) Donde dos jugadores estén empatados después de que el primer lugar fue decidido primer lugar, ellos deberán de dividir cualquier premio en efectivo al que ellos tengan derecho. Por ejemplo, cuatro jugadores empatados. Un *knockout* es ordenado. Los jugadores 3 y 4 eliminados en la semi-final comparten el tercer y cuarto premio por igual.

(g) Donde el tiempo es limitado antes de la ceremonia de clausura, los juegos entre los jugadores potencialmente involucrados en tales empates en la última ronda podrán ser programados para iniciar más temprano que los otros juegos del torneo.

(h) Si es un *playoff* este empezará después de una pausa de por lo menos 30 minutos después de la conclusión del último juego principal de los jugadores involucrados en el *playoff*. Cuando hay más etapas, habrá una pausa de por lo menos 10 minutos entre cada etapa.

(i) Cada juego deberá de ser controlado por un árbitro. Si hubiera una disputa, será referida a un comité de tres árbitros más. Su decisión será final.

(j) Todos los colores serán determinados por sorteo a continuación, los otros serán determinados por las tablas Berger.

(k) El siguiente es un ejemplo donde el tiempo para el *playoff* es algo limitado.

1. Si dos personas están empatadas por el primero:

(a) Jugarán dos juegos mini-match a un ritmo de todos los movimientos en 3 minutos sumando 5 segundos por cada movimiento desde el primero. Si el match sigue empatado:

(b) Ellos jugarán un juego *Armageddon* (muerte súbita), Blancas tiene 5 minutos y Negras cuatro, en caso de tablas Negras ganan el primer premio.

2. Si tres personas empatadas por el primero:

(a) Ellos jugarán una partida *round robin* a un ritmo como en 1 (a). Si los tres jugadores siguen empatados:

(b) Ellos jugarán un juego *Armageddon round robin* como en 1 (b). Si siguen empatados:

(c) El ganador será la persona quien recibió el punto en menos movimientos.

Si dos personas eliminan al tercer jugador, jugarán como en 1 (b).

El número de pareo 1 será para el jugador con más alto desempate (HT) para elegir de 2^a-c.

El número de pareo 3 será el jugador con segundo más alto desempate. Alternativamente: los números de pareo serán elegidos por sorteo.

3. Si cuatro jugadores están empatados por el primero: jugarán un *knockout*.

Los pareos serán 1 vs 4 y 2 vs 3 determinados por HT o sorteo.

Si el tiempo lo permite, jugarán dos partidas en los matches eliminatorios a un ritmo como en 1 (a). Si no, *Armageddon* será utilizado.

4. Si cinco jugadores están empatados por el primero: jugarán una partida *round robin* a un ritmo como en 1 (a).

Los números de pareo serán en orden del más alto HT: 1, 4, 2, 5, 3 o sorteo.

(a) Si los cinco jugadores empatan, el empate es resuelto a favor del jugador quien jugó menos movimientos en los juegos que él ganó.

(b) Si cuatro jugadores de los cinco empatan, jugarán *playoff* como en 3, pero *Armageddon*.

(c) Si tres jugadores empatan, será *playoff* como en 2.

Si dos jugadores empatan, será *playoff* como en 1 (b)

5. Si seis jugadores empatan por el primero: Ellos serán separados en dos secciones de tres Jugadores 1, 4, 5 serán colocados en una sección y 2, 3, 6 en la otra en orden de HT. Ellos entonces jugarán como en 2.

Los ganadores de las dos secciones *playoff* como en 1 (b).

6. Si siete jugadores están empatados por el primero: jugarán *Armageddon*. Si ese es un empate por el primer lugar, el lugar es decidido para el jugador que marcó el punto en menos movimientos. Los números de pareo en orden del más alto HT: 1, 5, 2, 6, 3, 7, 4 o por sorteo.

7.- Si ocho jugadores empatan jugarán *knockout*, 1 vs 8, 2 vs 7, 3 vs 6 y 4 vs 5 como en 1 (b).

8.- Si nueve jugadores empatan jugarán 3 secciones de tres, 2 (b). Grupo A: 1, 5, 9. Grupo B: 2, 6, 7. Grupo C: 3, 4, 8.

9. Si diez jugadores empatan jugarán en dos secciones de cinco como en 4.

Los dos ganadores jugarán como en 1 (b).

10. Si once o más jugadores empatan, aquellos clasificados nueve o más bajo por HT serán eliminados. Compartirán una fracción del fondo total de premio como se decidió por adelantado.

Los restantes ocho jugadores jugarán como en 7 para enmendar premios.

11. Nos reservamos para hacer los cambios necesarios.

12. Donde sólo dos jugadores están involucrados en el *playoff*, si el tiempo lo permite, podrán jugar a un ritmo más lento de juego por acuerdo con el CA (*Chief Arbiter*) y CO (*Organizing Committee*).

Si los juegos originales son muy lentos, el *playoff* puede ser directamente por *Armageddon*.

7. Elección de Sistema de Desempate

La elección de Sistema de Desempate a ser utilizado en un torneo será decidido por adelantado tomando en cuenta el tipo de torneo (Suizo, Round Robin, Equipos, etc.) y la estructura especial de jugadores que se espera participen en el torneo. Por ejemplo la

aplicación de las reglas de Desempate usando el rating de los jugadores es inapropiada en torneos donde los ratings no están disponibles o no son consistentes o no necesariamente correctos (p.e. torneos Juveniles/Senior).

Sólo un tipo de las cinco categorías descritas arriba será usado para un evento dado. Por ejemplo: utilizando Suma de Marcador Progresivo + Buchholz sería incorrecto.

Para diferentes tipos de torneo las Reglas de Desempate recomendadas están listadas abajo:

(a) Torneos individuales Round Robin

Encuentro Directo

Playoff

Número de juegos jugados con negras

Sistema Koya

Sonneborn-Berger

Número de juegos ganados.

(b) Sistema Round Robin por Equipos

Puntos Juego

Puntos Match

Encuentro Directo

Playoff

Sonneborn-Berger.

(c) Sistemas Suizos Individuales (todos los jugadores tienen rating consistente):

Encuentro Directo

Rating de Actuación en el torneo (TPR)

Rating promedio de los oponentes

Playoff.

(d) Sistemas Suizos Individuales (donde no todos los ratings son consistentes):

Encuentro Directo

Suma de Marcador Progresivo

Buchholz

Playoff

Sonneborn-Berger

Partidas ganadas

Juegos jugados con Negras.

(e) Sistemas Suizos por Equipos:

Puntos Juego

Puntos Match

Encuentro Directo

Playoff

Buchholz

Sonneborn-Berger.