



C.07 REGLAMENTO DE DESEMPATES

SEMINARIO ARBITRAL – FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE AJEDREZ

SANTANDER – 13 Y 14 DE MAYO DE 2023



REGLAMENTO DE DESEMPATES

- Ubicado ahora en el Handbook C.07
- En vigor a partir de julio 2023
- Algunas modificaciones en la clasificación de desempates y se recuperan algunos
- Nueva forma de gestionar las partidas no jugadas (desaparece oponente virtual)
- Clasificación de desempates con siglas. Se mantienen las siglas en su versión inglesa.
- No se explicita una lista de desempates recomendados por tipo de torneo.



I. ÁMBITO

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



2. CLASIFICACIÓN DE PARTICIPANTES EMPATADOS (JUGADORES O EQUIPOS)

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

2.2. Existen tres métodos para ordenar a los participantes empatados:

- eliminatorias (ver Artículo 3),
- desempates técnicos (ver Artículo 4), o
- no tener desempates.



3. ELIMINATORIAS

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

- 3.1.1. Si el desempate es para todas las posiciones empatadas o posiciones empatadas específicas (p. ej., primer lugar solamente).
- 3.1.2. Si la clasificación para el desempate se aplica después de la aplicación de todos, algunos o ninguno de los desempates seleccionados en el Artículo 4.1.
- 3.1.3. El formato (por ejemplo, Round Robin o eliminatorias).



3. ELIMINATORIAS

- 3.1.4. El sistema por el cual se asignan los números de emparejamiento.
- 3.1.5. El método por el cual se asignan los colores.
- 3.1.6. El(los) límite(s) de tiempo para todas las partidas.
- 3.1.7. El horario de las partidas, o el descanso entre cada partida.



4. OTROS DESEMPATES

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

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

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

Si se agota la lista de los desempates, cualquier empate restante se resolverá por sorteo.



4. OTROS DESEMPATES

4.3. Estos desempates computan una evaluación que puede basarse en:

- Tipo A: Un subconjunto de las partidas entre los participantes empatados. Los desempates de este tipo pueden aparecer varias veces en la lista de desempates.

Encuentro directo (DE), encuentro directo extendido por equipos (EDE)



4. OTROS DESEMPATES

4.3. Estos desempates computan una evaluación que puede basarse en:

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

Individuales: Media de performances perfectas de torneo de los oponentes (APPO), Media de performances de Torneo de los oponentes (APRO), Partidas que uno decidió jugar (GE), Sistema Koya para Round Robin (KS), Número de partidas jugadas con negras (BPG), Número de partidas reales ganadas (WON), Número de partidas reales ganadas con negras (BWG), Número de victorias (WIN), Sonneborn-Berger (SB), Suma de puntuaciones progresivas (PS)



4. OTROS DESEMPATES

4.3. Estos desempates computan una evaluación que puede basarse en:

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

Equipos: Recuento por tablero (BC), Eliminación de los últimos tableros (BBE), Resultados de los mejores tableros (TBR), Sonneborn-Berger extendido para equipos (ESB), Puntos de Encuentro (MP) o de Partida (GP), Combinación de puntuación y dificultad de calendario (SSSC)



4. OTROS DESEMPATES

4.3. Estos desempates computan una evaluación que puede basarse en:

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

Media de Buchholz de los oponentes (AOB), Buchholz (BH), Sistema Koya para Round Robin (KS), Sonneborn-Berger (SB), Sonneborn-Berger Extendido para Equipos (ESB)



4. OTROS DESEMPATES

4.3. Estos desempates computan una evaluación que puede basarse en:

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

Media de las performances perfectas de torneo de los oponentes (APPO), Media de performances de torneo de los oponentes (APRO), Valoración Media de los Oponentes (ARO), Buchholz adelantado (FB), Performance Perfecta de Torneo (PTP), Performance de Torneo (TPR), Combinación de puntuación y dificultad de calendario (SSSC)

o una combinación de todo lo anterior



LISTA Y DESCRIPCIÓN DE LOS DESEMPATES

Nombre	Tipo	Sección	Siglas
Media de Buchholz de los oponentes	CC	7.2	AOB
Media de performances perfectas (de torneo) de los oponentes	BD	9.4	APPO
Media de performances de torneo de los oponentes	BD	9.3	APRO
Valoración media de los oponentes	D	8.1	ARO
Buchholz	C	7.1	BH
Encuentro Directo	A	5.1	DE
Buchholz adelantado	D	8.4	FB
Partidas que uno decidió jugar	B	6.6	GE
Sistema Koya para Round Robin	BC	9.2	KS
Número de partidas jugadas con negras	B	6.3	BPG
Número de partidas reales ganadas	B	6.2	WON
Número de partidas reales ganadas con negras	B	6.4	BWG
Número de victorias	B	6.1	WIN



LISTA Y DESCRIPCIÓN DE LOS DESEMPATES

Nombre	Tipo	Sección	Siglas
Performance perfecta de torneo	D	8.3	PTP
Sonneborn-Berger	BC	9.1	SB
(Suma de) puntuaciones progresivas	B	6.5	PS
Performance de torneo	D	8.2	TPR
Desempates específicos para eliminatorias por equipos			
Recuento por tablero	B	11.1	BC
Eliminación de los últimos tableros	B	11.3	BBE
Resultados de los mejores tableros	B	11.2	TBR
Desempates específicos para Competiciones por Equipos			
Sonneborn-Berger extendido para equipos	BC	12.2	ESB
Encuentro Directo Extendido para equipos	A	12.3	EDE
Puntos de encuentro o puntos de partida	B	12.1	MP y GP
Combinación de puntuación y dificultad de calendario	BD	12.4	SSSC



5. TIPO A: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DE LOS JUGADORES EMPATADOS

5.1. Encuentro Directo (DE)

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, para producir una clasificación separada se usa el porcentaje de las puntuaciones de dichos encuentros. El jugador que haya conseguido mayor porcentaje de puntos quedará primero entre los participantes empatados y el resto siguen el mismo sistema de acuerdo con esta clasificación separada.

No se incluyen las partidas decididas por incomparecencia a menos que las bases del torneo digan lo contrario.



5. TIPO A: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DE LOS JUGADORES EMPATADOS

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

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



EJEMPLO ENCUENTRO DIRECTO

Liga a una vuelta con 5 jugadores

	Jugador A	Jugador B	Jugador C	Jugador D	Jugador E	Total	clasificación
Jugador A		0	½	1	½	2	2º-3º
Jugador B	1		½	½	1	3	1º
Jugador C	½	½		0	½	1½	5º
Jugador D	0	½	1		0	1½	4º
Jugador E	½	0	½	1		2	2º-3º



EJEMPLO ENCUENTRO DIRECTO

Sistema suizo, 5 jugadores empatados a 6 puntos

	Jugador A	Jugador B	Jugador C	Jugador D	Jugador E	Total	clasificación
Jugador A		1	1	1		3 (4)	1º
Jugador B	0		½	½	1	2	
Jugador C	0	½			½	1 (2)	
Jugador D	0	½			0	½ (1½)	
Jugador E		0	½	1		1½ (2½)	



6. TIPO B: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DEL JUGADOR

6.1. Número de victorias (WIN)

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

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6	Desempate
Jugador A	1	1	+	½	0	1	4
Jugador B	½	1	½	½	1	1	3



6. TIPO B: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DEL JUGADOR

6.2. Número de partidas reales ganadas (WON)

El número de partidas ganadas sobre el tablero.

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6	Desempate
Jugador A	0	1	+	½	0	1	2
Jugador B	0	1	½	0	1	1	3



6. TIPO B: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DEL JUGADOR

6.3. Número de partidas jugadas con negras (BPG)

El número de partidas jugadas con negras sobre el tablero.

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6	Desempate
Jugador A	1b	1n	+n	½b	0b	1n	2 (3)
Jugador B	0n	1b	½n	1b	1n	1b	3



6. TIPO B: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DEL JUGADOR

6.4. Número de partidas ganadas con negras (BWG)

El número de partidas ganadas con negras sobre el tablero.

	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Ronda 6	Desempate
Jugador A	1b	0n	+n	½b	0b	1n	1
Jugador B	0n	1b	1n	½b	1n	0b	2



6. TIPO B: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DEL JUGADOR

6.5. (Suma de) puntuaciones progresivas (PS)

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

	Rd. 1	Rd. 2	Rd. 3	Rd. 4	Rd. 5	Rd. 6	Puntos
Jugador A	1	½	0	½	1	½	3½
Jugador B	0	1	½	1	½	½	3½

	Rd. 1	Rd. 2	Rd. 3	Rd. 4	Rd. 5	Rd. 6	Desempate
Jugador A	1	1½	1½	2	3	3½	12.5
Jugador B	0	1	1½	2½	3	3½	11.5



6. TIPO B: DESEMPATES UTILIZANDO LOS RESULTADOS DEL JUGADOR

6.6. Partidas que uno decidió jugar (GE)

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

	Rd. 1	Rd. 2	Rd. 3	Rd. 4	Rd. 5	Rd. 6	Desempate
Jugador A		+	0	½		½	6
Jugador B	-				½	½	5



7. TIPO C: DESEMPATES USANDO LOS RESULTADOS DE LOS Oponentes DEL JUGADOR



7.1. Buchholz (BH)

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



EJEMPLO BUCHHOLZ



Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	BH
Jugador G	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2+4+2,5+2+4=14,5
Jugador A	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	2+2,5+2+4+4=14,5
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	4+4+2,5+4+2,5=17
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	2,5+4+2+2,5+4=15
Jugador E	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	2+2+4+2,5+2=12,5
Jugador D	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	2+0,5+4+2+2=10,5
Jugador K	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	2,5+2+4+4+2,5=15
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	4+2,5+2+2,5+2=13
Jugador J	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	2,5+2+2,5+0,5+2,5=10
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	2+2+2+2+0,5=8,5
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	4+2+2+2+2=12
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	0,5+2,5+0,5+2+2=7,5



7. TIPO C: DESEMPATES USANDO LOS RESULTADOS DE LOS Oponentes DEL JUGADOR



7.2. Media de Buchholz de los oponentes (AOB)

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



EJEMPLO MEDIA DE BUCHHOLZ



Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	BH	AOB
Jugador G	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	14,5	70/5=14
Jugador A	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	14,5	73,5/5=14,7
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	17	71,5/5=14,3
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	15	69,5/5=13,9
Jugador E	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	12,5	67,5/5=13,5
Jugador D	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	10,5	60/5=12
Jugador K	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	15	62/5=12,4
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	13	59/5=11,8
Jugador J	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	10	60,5/5=12,1
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	8,5	49,5/5=9,9
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	12	59/5=11,8
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	7,5	44/5=8,8



8. TIPO D: DESEMPATES UTILIZANDO DATOS PREVIOS CONOCIDOS DE LOS Oponentes DEL PARTICIPANTE

Generalmente valoraciones, pero también puntuaciones actuales

8.1. Valoración media de los oponentes (ARO)

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



EJEMPLO ARO



Nombre	ELO	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	ARO
Jugador G	1900	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2000
Jugador A	2500	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	1700
Jugador L	1400	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	2050
Jugador I	1700	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	1900
Jugador E	2100	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	1720
Jugador D	2200	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	1840
Jugador K	1500	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	2060
Jugador B	2400	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	2125
Jugador J	1600	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	1860
Jugador C	2300	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	2066.67
Jugador F	2000	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	2400
Jugador H	1800	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	2033.33



8. TIPO D: DESEMPATES UTILIZANDO DATOS PREVIOS CONOCIDOS DE LOS Oponentes DEL PARTICIPANTE



8.2. Performance de torneo (TPR)

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



EJEMPLO TPR



Nombre	ELO	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	ARO	%	dp	TPR
Jugador G	1900	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2000	80	+240	2240
Jugador A	2500	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	1700	80	+240	1940
Jugador L	1400	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	2050	75	+193	2243
Jugador I	1700	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	1900	38	-87	1813
Jugador E	2100	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	1720	50	+0	1720
Jugador D	2200	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	1840	50	+0	1840
Jugador K	1500	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	2060	40	-72	1988
Jugador B	2400	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	2125	25	-193	1932
Jugador J	1600	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	1860	40	-72	1788
Jugador C	2300	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	2066,67	50	+0	2067
Jugador F	2000	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	2400	25	-193	2207
Jugador H	1800	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	2033,33	17	-273	1760



8. TIPO D: DESEMPATES UTILIZANDO DATOS PREVIOS CONOCIDOS DE LOS Oponentes DEL PARTICIPANTE

8.3. Performance perfecta de torneo (PTP)

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

No existe una fórmula concreta, sino que se puede obtener el valor por aproximación (ver ejemplo)



EJEMPLO PTP



Dos jugadores, A y B, están empatados con 5 puntos de 9:

A (5.0) Rivales: 1490 1945 2264 2215 2198 2415 2245 2190 1680

B (5.0) Rivales: 1740 2015 2110 2170 2158 2177 2095 2140 2030

Calculamos ARO y TPR

ARO = 2071 en ambos casos, y como además, han hecho 5 puntos de 9

$5/9 = 56\%$, $dp=43$

Por lo tanto $TPR = 2071+43=2114$.



EJEMPLO PTP

Supongamos ahora que ambos jugadores tuviesen un ELO de 2114. Cabría esperar que con ese ELO los jugadores no subirían ni bajarían ELO.

1490	1945	2264	2215	2198	2415	2245	2190	1680		2071
624	169	-150	-101	-84	-301	-131	-76	434		
0,99	0,72	0,30	0,36	0,38	0,15	0,32	0,40	0,94		4,56

1740	2015	2110	2170	2158	2177	2095	2140	2030		2071
374	99	4	-56	-44	-63	19	-26	84		
0,90	0,64	0,51	0,42	0,44	0,41	0,53	0,46	0,62		4,93

Sin embargo, vemos que en esta situación, ambos jugadores subirían ELO, porque su puntuación esperada es de 4.56 y 4.93, respectivamente, y no de 5. Habría que subir, pues, el ELO.



EJEMPLO PTP



Probamos ahora, para el jugador A con un elo de 2170 y con B de 2130

1490	1945	2264	2215	2198	2415	2245	2190	1680		2071
680	225	-94	-45	-28	-245	-75	-20	490		
0,99	0,78	0,37	0,44	0,46	0,20	0,40	0,47	0,96		5,07

1740	2015	2110	2170	2158	2177	2095	2140	2030		2071
390	115	20	-40	-28	-47	35	-10	100		
0,91	0,66	0,53	0,44	0,46	0,43	0,55	0,49	0,64		5,11

Ahora los jugadores bajarían elo, por lo tanto habría que probar con un elo un poco inferior.



EJEMPLO PTP



Repitiendo el proceso, buscamos el ELO menor con el que la puntuación esperada sea de 5 puntos exactos.

ELO	p
2114	4,56
2170	5,07
2165	5,02
2164	5,00
2163	5,00
2162	5,00
2161	4,98

ELO	p
2114	4,93
2130	5,11
2125	5,05
2123	5,03
2122	5,02
2121	5,00
2120	4,98

Por lo tanto, el PTP del jugador A será de 2162 y el del B de 2121.



8. TIPO D: DESEMPATES UTILIZANDO DATOS PREVIOS CONOCIDOS DE LOS Oponentes DEL PARTICIPANTE



8.4. Buchholz adelantado (FB)

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



EJEMPLO BUCHHOLZ ADELANTADO

Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	BUC
Jugador G	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B		4	14
Jugador A	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N		4	14,5
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B		3½	16,5
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N		3	15
Jugador D	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N		2½	11,5
Jugador J	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N		2½	10,5
Jugador K	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B		2	15
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	12
Jugador E	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B		2	13
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B		1½	8
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N		1	9,5
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	11,5



9. DESEMPATES UTILIZANDO COMBINACIONES DE OTROS DATOS

9.1. Sonneborn-Berger (SB)

Es la suma, para cada ronda, de multiplicar la puntuación actual (o final) de los oponentes por los puntos obtenidos contra ellos (1-0,5-0). Consultar el artículo 14 para la gestión de rondas no jugadas.



EJEMPLO SONNEBORN-BERGER



Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	SB	
Jugador G	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2+4+2,5+2+2=12,5	12,5
Jugador A	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	2+2,5+2+2+2=10,5	10,5
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	4+2+2,5+2+2,5=13	13
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	2,5+0+1+2,5+0=6	6
Jugador E	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	1+2+0+0+2=5	5
Jugador D	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	0+0,5+0+2+2=4,5	4,5
Jugador K	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	1,25+2+0+0+1,25=4,5	4,5
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	0+0+2+0+2=4	4
Jugador J	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	2,5+0+1,25+0,25+0=4	4
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	0+1+0+1+0,5=2,5	2,5
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	0+1+0+0+0=1	1
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	0+0+0+1+0=1	1



9. DESEMPATES UTILIZANDO COMBINACIONES DE OTROS DATOS

9.2. Sistema Koya (para Round Robin) (KS)

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

	Jugador A	Jugador B	Jugador C	Jugador D	Total	Koya
Jugador A		½	½	½	1½	1
Jugador B	½		1	0	1½	0.5
Jugador C	½	0		0	½	0.5
Jugador D	½	1	1		2½	1.5



9. DESEMPATES UTILIZANDO COMBINACIONES DE OTROS DATOS



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

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



EJEMPLO APRO

Nombre	ELO	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	TPR	APRO
Jugador G	1900	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2240	1989
Jugador A	2500	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	1940	2098
Jugador L	1400	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	2243	1928
Jugador I	1700	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	1813	1923
Jugador E	2100	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	1720	1953
Jugador D	2200	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	1840	1942
Jugador K	1500	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	1988	1906
Jugador B	2400	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	1932	1967
Jugador J	1600	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	1788	1824
Jugador C	2300	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	2067	1966
Jugador F	2000	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	2207	2003
Jugador H	1800	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	1760	1898



9. DESEMPATES UTILIZANDO COMBINACIONES DE OTROS DATOS



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

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



EJEMPLO APPO

Nombre	ELO	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	PTP	APPO
Jugador G	1900	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2503	2003
Jugador A	2500	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	2018	2131
Jugador L	1400	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	2333	1959
Jugador I	1700	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	1669	1938
Jugador E	2100	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	1647	1924
Jugador D	2200	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	1802	1940
Jugador K	1500	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	1955	1945
Jugador B	2400	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	1909	2002
Jugador J	1600	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	1754	1731
Jugador C	2300	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	2054	1895
Jugador F	2000	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	2194	2036
Jugador H	1800	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	1581	1870



10. DESEMPATES POR EQUIPOS

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

10.1.1. Puntos de encuentro (MP)

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

10.1.2. Puntos de partida (GP)

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



EJEMPLOS DESEMPATES POR EQUIPOS

	Rd. 1	Rd. 2	Rd. 3	Rd. 4	Rd. 5	Rd. 6	MP	GP
Equipo A	4 - 4	3½ - 4½	4 - 4	8 - 0	1 - 7	5½ - 2½	6	26
Equipo B	0 - 8	4½ - 3½	4 - 4	4 - 4	4½ - 3½	5 - 3	8	22



II. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA ELIMINATORIAS POR EQUIPOS

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

Solo para estos desempates:

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



II. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA ELIMINATORIAS POR EQUIPOS

II.1. Recuento por tableros (BC)

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

Cuanto menor sea el total, más alta será la clasificación.



EJEMPLO RECUENTO POR TABLEROS

Resultado

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6	Puntos
Equipo A	1	0	½	1	0	½	3
Equipo B	0	1	½	0	1	½	3

Desempate

	Jugador 1	Jugador 2	Jugador 3	Jugador 4	Jugador 5	Jugador 6	Desempate
Equipo A	1x1	0x2	0,5x3	1x4	0x5	0.5x6	9.5
Equipo B	0x1	1x2	0,5x3	0x4	1x5	0.5x6	11.5



11. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA ELIMINATORIAS POR EQUIPOS



11.2. Resultados de los mejores tableros (TBR)

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

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



EJEMPLO RESULTADOS DE LOS MEJORES TABLEROS



EQUIPO A	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Puntos
Jugador 1	1	1	1	1	0	4
Jugador 2	1	0	1	0	1	3
Jugador 3	1	1	1	1	0	4
Jugador 4	1	0	0	0	1	2
TOTAL	4	2	3	2	2	13

EQUIPO B	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Puntos
Jugador 1		0	½	1	1	2,5
Jugador 2	1	0	1	1	0	3
Jugador 3	1	½	1	1	1	4,5
Jugador 4	0			1	0	1
Jugador 5	1	0	1			2
TOTAL	3	0,5	3,5	4	2	13

	EQUIPO A	EQUIPO B
Tablero 1	4	3,5
Tablero 2	3	3
Tablero 3	4	3,5
Tablero 4	2	3



11. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA ELIMINATORIAS POR EQUIPOS



11.3. Eliminación del tablero inferior (BBE)

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

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



EJEMPLO ELIMINACIÓN DEL TABLERO INFERIOR



EQUIPO A	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Puntos
Jugador 1	1	1	1	1	0	4
Jugador 2	1	0	1	0	1	3
Jugador 3	1	1	1	1	0	4
Jugador 4	1	0	0	0	1	2
TOTAL	4	2	3	2	2	13

	EQUIPO A	EQUIPO B
Tablero 1	4	3,5
Tablero 2	3	3
Tablero 3	4	3,5
Tablero 4	2	3

EQUIPO B	Ronda 1	Ronda 2	Ronda 3	Ronda 4	Ronda 5	Puntos
Jugador 1		0	½	1	1	2,5
Jugador 2	1	0	1	1	0	3
Jugador 3	1	½	1	1	1	4,5
Jugador 4	0			1	0	1
Jugador 5	1	0	1			2
TOTAL	3	0,5	3,5	4	2	13

	EQUIPO A	EQUIPO B
EI. T4	11	10
EI. T3	7	6,5
EI. T2	4	3,5



12. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

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

12.1. Puntos de encuentro o Puntos de partida

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



I2. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

I2.2. Sonneborn-Berger extendido (ESB) para equipos

Combinando MP (puntos de encuentro) y GP (puntos de partida), hay cuatro combinaciones posibles de desempates de Sonneborn-Berger. Se puede utilizar cualquiera de ellos o cualquier combinación de ellos.

Cada desempate Sonneborn-Berger (Extendido) se calcula sumando para cada oponente un valor dado por el producto de dos elementos:

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



I2. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

I2.2. Sonneborn-Berger extendido (ESB) para equipos

Las cuatro posibilidades son:

I2.2.1. EMMSB Total MP oponente × MP conseguidos

I2.2.2. EMGSB Total MP oponente × GP conseguidos

I2.2.3. EGMSB Total GP oponente × MP conseguidos

I2.2.4. EGGSB Total GP oponente × GP conseguidos

Consultar el artículo I4 para la gestión de rondas no jugadas.



EJEMPLO SONNEBORN-BERGER EXTENDIDO MATCH X MATCH



Equipo	1	2	3	4	5	6	MP	GP	EMMSB
Equipo C	*	3½	7	5	4½	4	7	24	0+14+8+6+2=30
Equipo A	4½	*	2½	4	6	5	7	22	14+0+4+6+4=28
Equipo B	1	5½	*	4½	6½	4	7	21,5	0+14+8+6+2=30
Equipo E	3	4	3½	*	4	6	4	20,5	0+7+0+3+4=14
Equipo F	3½	2	1½	4	*	5	3	16	0+0+0+4+4=8
Equipo D	4	3	4	2	3	*	2	16	7+0+7+0+0=14



EJEMPLO SONNEBORN-BERGER EXTENDIDO MATCH X PARTIDAS

Equipo	1	2	3	4	5	6	MP	GP	EMGSB
Equipo C	*	3½	7	5	4½	4	7	24	24,5+49+20+13,5+8=115
Equipo A	4½	*	2½	4	6	5	7	22	31,5+17,5+16+18+10=93
Equipo B	1	5½	*	4½	6½	4	7	21,5	7+38,5+18+19,5+8=91
Equipo E	3	4	3½	*	4	6	4	20,5	21+28+24,5+12+12=97,5
Equipo F	3½	2	1½	4	*	5	3	16	24,5+14+10,5+16+10=75
Equipo D	4	3	4	2	3	*	2	16	28+21+28+8+9=94



EJEMPLO SONNEBORN-BERGER EXTENDIDO PARTIDAS X MATCH

Equipo	1	2	3	4	5	6	MP	GP	EGMSB
Equipo C	*	3½	7	5	4½	4	7	24	$0+43+41+32+16=132$
Equipo A	4½	*	2½	4	6	5	7	22	$48+0+20,5+32+32=132,5$
Equipo B	1	5½	*	4½	6½	4	7	21,5	$0+44+41+32+16=133$
Equipo E	3	4	3½	*	4	6	4	20,5	$0+22+0+16+32=70$
Equipo F	3½	2	1½	4	*	5	3	16	$0+0+0+20,5+32=52,5$
Equipo D	4	3	4	2	3	*	2	16	$24+0+21,5+0+0=45,5$



EJEMPLO SONNEBORN-BERGER EXTENDIDO PARTIDAS X PARTIDAS

Equipo	1	2	3	4	5	6	MP	GP	EGGSB
Equipo C	*	3½	7	5	4½	4	7	24	77+150,5+102,5+72+64=466
Equipo A	4½	*	2½	4	6	5	7	22	108+53,75+82+96+80=419,75
Equipo B	1	5½	*	4½	6½	4	7	21,5	24+121+92,25+104+64=405,25
Equipo E	3	4	3½	*	4	6	4	20,5	72+88+75,25+64+96=395,25
Equipo F	3½	2	1½	4	*	5	3	16	84+44+32,25+82+80=322,25
Equipo D	4	3	4	2	3	*	2	16	96+66+86+41+48=337



12. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

12.3. Encuentro Directo Extendido por Equipos (EDE)

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



I2. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

I2.3. Encuentro Directo Extendido por Equipos (EDE)

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

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



EJEMPLO ENCUENTRO DIRECTO EXTENDIDO POR EQUIPOS

En el ejemplo anterior, los tres primeros equipos estaban empatados a 7 puntos. Si miramos sus encuentros directos:

Equipo	1	2	3	MP	GP
Equipo C	*	3½	7	2	10,5
Equipo A	4½	*	2½	2	8
Equipo B	1	5½	*	2	6,5



12. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

12.4 Combinación de puntuación y dificultad de calendario (SSSC)

Este desempate suma dos elementos:

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

12.4.2. un valor que representa la fuerza de sus oponentes (llamado dificultad de calendario).



I 2. DESEMPATES ESPECÍFICOS PARA COMPETICIONES POR EQUIPOS

I 2.4 Combinación de puntuación y dificultad de calendario (SSSC)

Este valor es el resultado de una división entre:

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



EJEMPLO COMBINACIÓN DE PUNTUACIÓN Y DIFICULTAD DE CALENDARIO

Olimpiada 2022, 11 rondas a 4 tableros. Puntuación principal por matches

Factor de normalización: $\frac{2 \cdot 11}{4} = 5.5 \rightarrow 5$

Uzbekistan

19 puntos de match
33 puntos de partida

Buchholz: 164
Dificultad de Calendario:
 $164/5=32.8$

Desempate: $33+32.8=65.8$

Nepal	11
Islas Feroe	10
Eslovenia	13
USA	17
Eslovaquia	14
India	17
Perú	15
Alemania	15
Armenia	19
India 2	18
Países Bajos	15
TOTAL	164

Armenia

19 puntos de match
28.5 puntos de partida

Buchholz: 171
Dificultad de Calendario:
 $171/5=34.2$

Desempate: $28.5+34.2=62.7$

Madagascar	12
Andorra	13
Egipto	14
Austria	15
Inglaterra	15
India 2	18
USA	17
India	17
Uzbekistan	19
Azerbaijan	16
España	15
TOTAL	171



EJEMPLO COMBINACIÓN DE PUNTUACIÓN Y DIFICULTAD DE CALENDARIO

Suizo, 9 rondas a 4 tableros. Puntuación principal por tableros

Factor de normalización: $\frac{4 \cdot 9}{2} = 18$

Equipo 1

25 puntos de partida
14 puntos de match

Buchholz: 190
Dificultad de Calendario:
 $190/18=10.56$

Desempate:
 $14+10.56=24.56$

Equipo 2

25 puntos de partida
13 puntos de match

Buchholz: 217
Dificultad de Calendario:
 $217/18=12.03$

Desempate: $13+12.03=25.03$

Equipo 3

25 puntos de partida
13 puntos de match

Buchholz: 201.5
Dificultad de Calendario:
 $201.5/18=11.19$

Desempate: $13+11.19=24.19$



13. MODIFICADORES

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

- Corte-1
- Corte-2
- Mediano-1
- Mediano-2
- Límite: cambiar un límite



13. MODIFICADORES

13.1. Corte-I: anular el valor más bajo

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

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



13. MODIFICADORES

13.1. Corte-1: anular el valor más bajo

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



13. MODIFICADORES

13.2. Corte-2: anular los dos valores más bajos

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

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

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

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

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



EJEMPLOS

Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	BH	BHC1	BHM1
Jugador G	B	N	1	L	B	½	D	N	1	K	B	1	A	B	½	4	14,5	12,5	8,5
Jugador A	F	N	1	I	B	1	K	N	1	L	B	½	G	N	½	4	14,5	12,5	8,5
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	1	A	N	½	I	B	1	4	17	14,5	10,5
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	1	L	N	0	2½	15	13	9
Jugador E	K	N	½	B	B	1	L	N	0	I	B	0	J	B	1	2½	12,5	10,5	6,5
Jugador D	J	B	0	H	N	1	G	B	0	B	B	1	K	N	½	2½	10,5	10	6
Jugador K	E	B	½	J	N	1	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	15	13	9
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	1	D	N	0	-	-	DES	2	13	11	7
Jugador J	D	N	1	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	10	9,5	7
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	1	2	8,5	6,5	4,5
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	12	10	6
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	7,5	7	4,5



13. MODIFICADORES

13.5. Límite: cambiar un límite

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

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



EJEMPLO



	Jugador A	Jugador B	Jugador C	Jugador D	Jugador E	Total	Koya 50%	Koya +0.5
Jugador A		½	½	0	½	1½	1	0.5
Jugador B	½		0	½	1	2	0.5	
Jugador C	½	1		½	½	2½	1.5	
Jugador D	1	½	½		½	2½	1	
Jugador E	½	0	½	½		1½	1	1



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS

14.1. En esta sección se utilizan las siguientes definiciones:

14.1.1. Ronda no jugada: cualquier ronda en la que un participante, emparejado o no, no jugó una partida en un torneo individual o un encuentro en un torneo por equipos.

14.1.2. Descanso solicitado: descanso de medio punto o descanso de cero puntos (nota: cualquier ronda después de que un participante se retira es un descanso de cero puntos)

14.1.3. Ronda disponible para jugar: cualquier ronda en la que un participante jugó su partida, o terminó sin jugar debido a un descanso asignado por emparejamiento, el oponente no llegó a jugar, o circunstancias imprevistas por el que se concedió un punto completo.



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS



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

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



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS

14.3.1. Descansos asignados por emparejamiento, victorias por incomparecencia o descansos de puntos completos.

14.3.2. Descansos solicitados seguidos de al menos una ronda disponible para jugar.

14.3.3. Derrotas por incomparecencia seguidas de al menos una ronda disponible para jugar.

14.3.4. Descansos solicitados que no van seguidos de rondas disponibles para jugar.

14.3.5. Derrotas por incomparecencia que no van seguidas de rondas disponibles para jugar.



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS

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

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

14.4.2. Las rondas no jugadas de las categorías 14.3.4 y 14.3.5 se evalúan como tablas.



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS



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



EJEMPLO



Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	BUC
Jugador G	B	N	I	L	B	½	D	N	I	K	B	I	A	B	½	4	2+4+2,5+2+4=14,5
Jugador A	F	N	I	I	B	I	K	N	I	L	B	½	G	N	½	4	2+2,5+2+4+4=14,5
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	I	A	N	½	I	B	I	4	4+4+2,5+4+2,5=17
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	I	L	N	0	2½	2,5+4+2+2,5+4=15
Jugador E	K	N	½	B	B	I	L	N	0	I	B	0	J	B	I	2½	2+2+4+2,5+2=12,5
Jugador D	J	B	0	H	N	I	G	B	0	B	B	I	K	N	½	2½	2+0,5+4+2+2=10,5
Jugador K	E	B	½	J	N	I	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	2,5+2+4+4+2,5=15
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	I	D	N	0	-	-	DES	2	4+2,5+2+2,5+2=13
Jugador J	D	N	I	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	2,5+2+2,5+0,5+2,5=10
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	I	2	2+2+2+2+0,5=8,5
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	4+2+2+2+2=12
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	0,5+2,5+0,5+2+2=7,5



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS



14.6. Cuando un desempate se modifica con cortes bajos (es decir, cortes que eliminan las puntuaciones más bajas) y hay participantes con rondas no jugadas de las categorías 14.3.2 a 14.3.5 inclusive, estas rondas no jugadas son las primeras partidas en ser eliminadas. Si hay más rondas de este tipo sin jugar que las puntuaciones a ser eliminadas, los valores de desempate provenientes de esas rondas no jugadas que contribuyen de la manera menos significativa al desempate se eliminarán primero.



EJEMPLO

Nombre	1.Rd.			2.Rd.			3.Rd.			4.Rd.			5.Rd.			Pts	BH	BHC1	BHM1
Jugador G	B	N	1	L	B	½	D	N	1	K	B	1	A	B	½	4	14,5	12,5	8,5
Jugador A	F	N	1	I	B	1	K	N	1	L	B	½	G	N	½	4	14,5	12,5	8,5
Jugador L	-	-	DES	G	N	½	E	B	1	A	N	½	I	B	1	4	17	14,5	10,5
Jugador I	C	-	+	A	N	0	J	B	½	E	N	1	L	N	0	2½	15	13	9
Jugador E	K	N	½	B	B	1	L	N	0	I	B	0	J	B	1	2½	12,5	10,5	6,5
Jugador D	J	B	0	H	N	1	G	B	0	B	B	1	K	N	½	2½	10,5	10	6
Jugador K	E	B	½	J	N	1	A	B	0	G	N	0	D	B	½	2	15	13	9
Jugador B	G	B	0	E	N	0	C	B	1	D	N	0	-	-	DES	2	13	11	7
Jugador J	D	N	1	K	B	0	I	N	½	H	B	½	E	N	0	2	10	9,5	7
Jugador C	I	-	-	F	B	½	B	N	0	-	-	½	H	B	1	2	8,5	6,5	4,5
Jugador F	A	B	0	C	N	½	H	-	-	-	-	-	-	-	½ (2*)	12	10	6	
Jugador H	-	-	-	D	B	0	F	-	-	J	N	½	C	N	0	½	7,5	7	4,5



14. GESTIÓN DE RONDAS NO JUGADAS



14.7. Las bases de la competición pueden especificar de antemano una solución alternativa a los Artículos 14.4, 14.5 y 14.6.



CUADRO RESUMEN

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