

Reglas de Desempate

12.1 Elección del Sistema de Desempate

La elección del sistema de desempate de un torneo se hará de antemano y se anunciará antes del inicio del torneo. Si todos los desempates fallan, el empate se romperá por sorteo. El play-off es el mejor sistema, pero no siempre es apropiado. Por ejemplo, puede no haber tiempo adecuado.

En caso que dos o más jugadores acaben un torneo con igualdad de puntos, el organizador puede:

- declarar que todos estos jugadores han quedado empatados en el mismo puesto y repartir sus premios equitativamente.

- utilizar uno de los siguientes sistemas de desempate para establecer la clasificación final.

Si hay premios que no pueden dividirse en partes, o si la clasificación final decide alguna clasificación a otro evento, entonces es necesario romper el empate.

Si el sistema de desempate no está establecido en regulaciones existentes, queda a elección del organizador decidir el sistema. Debe tenerse en cuenta el tipo de torneo (Round Robin, Suizo, por equipos, etc.) y el tipo de participantes esperados (jugadores jóvenes, valorados o no valorados).

Sea cual sea el sistema que se use, debe ser anunciado por el organizador previamente (en la invitación o en las bases del torneo) o por el Árbitro Principal antes de la primera ronda.

Es importante tener en cuenta que los sistemas de desempate deben tener un orden prioritario. Es decir, que primero se tomará uno en cuenta, y si la paridad prevalece, se pasará al segundo en orden de importancia y así sucesivamente hasta desempatar.

12.1.1 Partidas de desempate

a. Se debe reservar tiempo adecuado para que se alcance un desenlace.

b. El sistema de emparejamientos y el ritmo de juego deben ser estipulados antes del comienzo del torneo.

c. Las reglas deben cubrir todas las eventualidades.

d. Se recomienda que las partidas de desempate se utilicen sólo para el primer puesto, el campeón o las plazas clasificatorias.

e. Cuando otras plazas se decidan también durante el desempate, a cada jugador se le asignará su puntuación de acuerdo con su resultado en el desempate. Por ejemplo. Tres jugadores empatan. Gana el número 1, el número 2 queda segundo y tercero el 3. El número 2 recibe el segundo premio.

f. Si dos jugadores siguen empatados después de haberse decidido ya el primer puesto, se repartirán cualquier premio monetario al que tuvieran derecho. Por ejemplo, empatan cuatro jugadores. Se juega una eliminatoria. Los jugadores 3 y 4 eliminados en las semifinales se reparten equitativamente los premios 3º y 4º.

g. Cuando se cuente con tiempo limitado antes de la ceremonia de clausura, se podrán comenzar antes las partidas de la última ronda de los jugadores potencialmente involucrados en el empate que las demás partidas del torneo.

h. En caso que se jueguen partidas de desempate, éstas habrán de dar comienzo al menos 30 minutos después de la finalización de la última partida jugada por alguno de los jugadores que han de disputar el desempate. Cuando se juegue en distintas fases, deberá haber un descanso entre ellas de al menos 10 minutos.

- i. Cada partida será supervisada por un árbitro. Si hay una disputa, será remitida al Árbitro Principal, cuya decisión será inapelable.
- j. Los colores se determinarán por sorteo en todos los casos señalados más abajo.
- k. Lo siguiente es un ejemplo de cuando el tiempo disponible para las partidas de desempate está de alguna forma limitado.
 1. Si dos personas empatan:
 - a. Juegan un mini encuentro de dos partidas con un ritmo de juego de 3 minutos más 2 segundos para cada jugada desde la primera. Si continúan empatados:
 - b. Se volverán a sortear los colores. El vencedor será el primero en ganar una partida. Después de cada ronda impar se alternarán los colores.
 2. Si tres personas empatan:
 - a. Juegan un round robin a una vuelta con el ritmo de 1.a. Si vuelven a empatar los tres:
 - b. Se utilizará el siguiente sistema de desempate (ver G), y se elimina al peor clasificado. Se utiliza entonces el procedimiento de 1.a.
 3. Si tienen que jugar el desempate cuatro personas, jugarán una eliminatoria. Los emparejamientos se determinarán por sorteo. Se jugarán encuentros eliminatorios de dos partidas al ritmo de 1.a.
 4. Si tienen que jugar el desempate cinco o más personas, se ordenan según el siguiente sistema de desempate (ver G) y se eliminan todos menos los cuatro primeros.
 5. Se reconoce el derecho de hacer los cambios necesarios.
 6. Cuando se hallen involucrados en el desempate sólo dos jugadores, y si hay tiempo suficiente, podrán jugar a un ritmo de juego más lento, siempre de acuerdo con el Árbitro Principal y el Organizador Principal.

Básicamente, la forma más justa de decidir la clasificación final de los jugadores que tienen puntuaciones iguales al final del torneo es un torneo de partidas de desempate. El único problema es que no hay tiempo suficiente para organizar encuentros de desempate con un ritmo de juego similar al del torneo principal. Por lo tanto, se organizan encuentros de desempate con ritmos de juego muy cortos, principalmente partidas rápidas o blitz y entonces obtenemos un tipo de torneo diferente. Esa es una de las razones por las cuales algunos jugadores no están conformes con las partidas de desempate.

12.1.2 Otros Sistemas de Desempate utilizados comúnmente

En todos los sistemas, los jugadores se clasificarán en orden descendente de los respectivos sistemas. La siguiente lista está simplemente por orden alfabético.

A. Explicaciones de Sistemas de Desempate

(a) Valoración Promedio de los Oponentes

La valoración promedio de los oponentes (ARO) es la suma de las valoraciones de los rivales de un jugador, dividida entre el número de partidas jugadas.

(a1) La Valoración Promedio de los Oponentes con Corte (AROC) es el promedio de las valoraciones de los rivales, excluyendo una o más de las valoraciones de los rivales, empezando por el rival con valoración más baja.

(b) Sistema Buchholz

El Sistema Buchholz es la suma de las puntuaciones de cada uno de los rivales de un jugador.

(b1) El Buchholz Mediano es el Buchholz sin considerar las puntuaciones más alta y la más baja de los rivales.

(b2) El Buchholz Mediano 2 es la puntuación Buchholz sin considerar las 2 puntuaciones más altas y las 2 más bajas de los rivales.

(b3) El Buchholz Corte 1: es la puntuación Buchholz sin considerar la puntuación más baja de los rivales.

(b4) El Buchholz Corte 2: es la puntuación Buchholz sin considerar las dos puntuaciones más bajas de los rivales.

(c) Encuentro directo

Si todos los jugadores empatados se han enfrentado entre sí, se considera la suma de los puntos de estos encuentros. El jugador que haya conseguido más puntos quedará primero y así sucesivamente. Si algunos, pero no todos han jugado entre sí, el jugador con una puntuación que no pueda ser igualada por ningún otro jugador (si hubieran sido jugadas todas esas partidas) quedará primero y así sucesivamente.

(d) Sistema Koya para Torneos Round-Robin

Es el número de puntos conseguidos contra todos los oponentes que han conseguido el 50% o más.

(d1) El sistema Koya Extendido

El sistema Koya puede ser extendido, paso a paso, para incluir grupos con menos del 50%, o reducido, paso a paso, para excluir a jugadores que puntuaron el 50% y después puntuaciones superiores.

(e) Número de Partidas jugadas con Piezas Negras

El mayor número de partidas jugadas con piezas negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con las piezas blancas).

(f) Sonneborn-Berger

(f1) Sonneborn-Berger para Torneos Individuales es la suma de las puntuaciones de los oponentes a los que un jugador ha derrotado y la mitad de las puntuaciones de los jugadores con los cuales ha empatado.

(f2) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos es la suma de los productos de los puntos de cada equipo oponente por los puntos hechos contra ese equipo.

(g) Competiciones por Equipos

(g1) Puntos de match en competiciones por equipos que se deciden por puntos de partida. Por ejemplo:

-2 puntos por cada match ganado cuando un equipo consigue más puntos que el equipo oponente.

-1 punto por cada encuentro empatado.

-0 puntos por cada encuentro perdido.

(g2) Puntos de partida en las competiciones por equipos que se deciden por puntos de match. El empate se rompe determinando la cantidad total de puntos de partida conseguidos.

B. Sistemas de Desempate utilizando los Resultados Propios y de los Oponentes

(a) Sonneborn-Berger

(b) El Sistema Koya para Torneos Round-Robin

(b1) El Sistema Koya Extendido

(c) Número de partidas ganadas

(d) Encuentro directo

C. Sistemas de Desempate utilizando Resultados Propios del Equipo

(a) Puntos de match en competiciones por equipos

(b) Puntos de partida en competiciones por equipos que se deciden por puntos de match. El empate se rompe determinando los puntos totales de partida conseguidos.

(c) Encuentro directo

D. Sistemas de Desempate utilizando los Resultados de los Rivales

Tenga en cuenta que estos resultados se determinarán en cada caso, después de la aplicación de la norma relativa a las incomparecencias.

- (a) Sistema Buchholz
 - (a1) Buchholz Mediano
 - (a2) Buchholz Mediano 2
 - (a3) Buchholz Corte 1
 - (a4) Buchholz Corte 2
 - (a5) Suma de Buchholz: la suma de los Buchholz de los oponentes
- (b) Sistema Sonneborn-Berger
 - (b1) Sonneborn-Berger para Torneos Individuales
 - (b2) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos A: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
 - (b3) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos B: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o

Ejemplo:

El equipo A ganó 5 a 3 contra el equipo B y el resultado final del equipo B fue 11 puntos de match.

La puntuación Sonneborn-Berger para A en esa ronda es: $11 \times 5 = 55$.

- (b4) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos C: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (b5) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipos D: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, o
- (b6) Sonneborn-Berger para Torneos por Equipo Corte 1 A: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de match, o
- (b7) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Corte 1 B: la suma de los puntos de match de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de match, o
- (b8) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Corte 1 C: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de match logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de partida, o
- (b9) Sonneborn-Berger para Torneos Equipo Corte 1 D: la suma de los puntos de partida de cada equipo oponente, multiplicado por los puntos de partida logrados en el enfrentamiento contra ese equipo, excluyendo al equipo que obtuvo la menor cantidad de puntos de partida.

E. Sistemas de Desempate utilizando Valoraciones en Torneos Individuales (donde todos los jugadores tienen valoración)

Cuando un jugador ha elegido no disputar más de 2 partidas en un torneo, su ARO o AROC serán considerados menores que los de cualquier jugador que haya disputado más partidas.

- (a) ARO {Ver 2.A. (a)}
- (b) AROC {Ver 2.A. (a1)}

F. Manejo de las Partidas No Jugadas para el cálculo de Buchholz (Congreso 2009)

(a) A los efectos del desempate, el resultado de una partida no jugada jugar se contará como tablas contra sí mismo. **(Este sistema no se aplicará a partir del 1 de julio de 2012.)**

Todos los sistemas de desempate necesitan “partidas jugadas” para proporcionar una clasificación justa entre los jugadores que terminaron con igualdad de puntos. Si hay partidas no jugadas, tienen un resultado de “+”, “-” o “=”, y fundamentalmente sin oponente ni color.

1 Puntos de desempate para los adversarios de un jugador.

Si un jugador quedó bye, pidió no ser emparejado o tuvo una puntuación de “+” o “-” entonces todas estas puntuaciones se contarán como ½ punto para el cálculo de los desempates de los oponentes.

2 Puntos de desempate para el propio jugador.

Para los torneos round-robin cualquier partida no jugada debería contar como tablas contra el propio jugador.

A partir del 1 de julio de 2012, sólo se aplicará el siguiente sistema:

(b) A los efectos del desempate, todas las partidas no jugadas en las que hay jugadores involucrados indirectamente (resultados por incomparecencia de los rivales), se considera que han sido empatadas.

A los efectos del desempate, un jugador que no tiene rival será considerado como si hubiera jugado contra un oponente virtual que tiene el mismo número de puntos que él al comienzo de la ronda, y que empata todas las rondas siguientes. Para la ronda misma, el resultado por incomparecencia será considerado como un resultado normal.

Esto da la fórmula:

$$S_{von} = SPR + (1 - SfPR) + 0,5 * (n - R)$$

donde para el jugador P que no jugó en la ronda R:

n = número de rondas completadas

S_{von} = puntuación del oponente virtual después de la ronda n

SPR = puntuación de P antes de la ronda R

SfPR = puntuación por incomparecencia de P en la ronda R

Ejemplo 1: en la ronda 3 de un torneo de nueve rondas, el jugador P no se presenta.

La puntuación del jugador P después de 2 rondas es de 1.5. La puntuación de su oponente virtual es:

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (3 - 3) = 2,5 \text{ después de la ronda 3}$$

$$S_{von} = 1.5 + (1 - 0) + 0.5 * (9 - 3) = 5,5 \text{ al finalizar el torneo}$$

Ejemplo 2: en la ronda 6 de un torneo de nueve rondas, el oponente del jugador P no se presenta.

La puntuación de jugador P después de 5 rondas es de 3.5. La puntuación de su oponente virtual es:

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (6-6) = 3.5 \text{ después de la ronda 6}$$

$$S_{von} = 3.5 + (1 - 1) + 0.5 * (9-6) = 5.0 \text{ al finalizar el torneo.}$$

Ejemplo – estamos en la ronda 5 de un torneo de 11 rondas.

	jugador "A"	oponente virtual
(a) en caso de un descanso		
puntos antes de la ronda	2	2
resultado de la ronda	1	0
puntos después de la ronda	3	2
puntos para las siguientes rondas	?	3
puntos al final del torneo	?	5

	jugador "A"	oponente virtual
(b) en caso de un “+ / - “		

<i>puntos antes de la ronda</i>	2	2
<i>resultado de la ronda</i>	1	0
<i>puntos después de la ronda</i>	3	2
<i>puntos para las siguientes rondas</i>	?	3
<i>puntos al final del torneo</i>	?	5

	<i>jugador "A"</i>	<i>oponente virtual</i>
<i>(c) en caso de un "- / + "</i>		
<i>puntos antes de la ronda</i>	2	2
<i>resultado de la ronda</i>	0	1
<i>puntos después de la ronda</i>	2	3
<i>puntos para las siguientes rondas</i>	?	3
<i>puntos al final del torneo</i>	?	6

G. Sistemas de Desempate Recomendados

Las Reglas de Desempate para diferentes tipos de torneos son como se enumeran a continuación **y se recomienda que sean aplicados en el orden indicado.**

(a) Torneos Round-Robin Individuales:

- Resultado particular
- El mayor número de victorias
- Sonneborn-Berger
- Sistema Koya

(b) Torneos Round-Robin por Equipos:

- Puntos de match (si la clasificación se decide por puntos de partida), o
- Puntos de partida (si la clasificación se decide por puntos de match)
- Resultado particular
- Sonneborn-Berger

(c) Torneos Suizos Individuales donde no todas las valoraciones son consistentes:

- Resultado particular
- El mayor número de victorias
- El mayor número de partidas con Negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con Blancas)
- Buchholz Corte 1

No se recomienda utilizar el Buchholz mediano o Buchholz corte, en torneos de pocas rondas.

- Buchholz

No utilizar el Buchholz en torneos round robin.

- Sonneborn-Berger

(d): Torneos Suizos Individuales donde todas las valoraciones son consistentes:

- Resultado particular
- El mayor número de victorias
- El mayor número de partidas con Negras (las partidas no jugadas se contarán como jugadas con Blancas)
- AROC

Los sistemas de desempate basados en la valoración no deberían usarse en torneos para jóvenes o si más del 20% de los participantes no tienen una valoración consistente.

- Buchholz Corte 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

(e) Torneos Suizos por Equipos:

- Puntos de match (si la clasificación se decide por puntos de partida), o
- Puntos de partida (si la clasificación se decide por puntos de match)
- Resultado particular
- Buchholz Corte 1
- Buchholz
- Sonneborn-Berger

Concesión de los premios de dinero

Si dos o más jugadores finalizan un torneo empatados en puntos, los organizadores tienen tres opciones para conceder los premios en dinero:

- Compartir equitativamente los premios en dinero.
- Conceder los premios en dinero según los sistemas de desempate.
- Calcular los premios de dinero con el "sistema Hort", que es una combinación de "a" y "b". En el "sistema Hort", el 50% del premio se concede de acuerdo con la clasificación utilizando los desempates. La otra mitad del premio en dinero para todos los jugadores que tienen finalmente el mismo número de puntos se agrega y se comparte por partes iguales.

Ejemplo: Los premios de un torneo son:

1º puesto: 10000 euros.

2º puesto: 5000 euros.

3º puesto: 3000 euros.

4º puesto: 2000 euros.

Los jugadores A, B, C y D terminan un torneo con 8 puntos cada uno. Sus puntuaciones Buchholz son:

A tiene 58 puntos de Buchholz.

B tiene 57 puntos de Buchholz.

C tiene 56 puntos de Buchholz.

D tiene 54 puntos de Buchholz.

Los premios en dinero para A, B, C y D – dependiendo del sistema usado – serán:

	Sistema a	Sistema b	Sistema c
A -	5000 €	10000 €	$5000 + 2500 = 7500$ €
B -	5000 €	5000 €	$2500 + 2500 = 5000$ €
C -	5000 €	3000 €	$1500 + 2500 = 4000$ €
D -	5000 €	2000 €	$1000 + 2500 = 3500$ €

Los organizadores deben decidir de antemano e informar a los jugadores antes del inicio del torneo cuál sistema se usará para calcular los premios en dinero.

Además, en los sistemas "a" y "c", los organizadores deben decidir e informar a los participantes cuántos jugadores tendrán el derecho a que les sean otorgados los premios en dinero, en caso de igualdad de puntos después de la última ronda.

Si se anuncia que en un torneo va a haber 10 premios en dinero y la clasificación final es:

Los jugadores de los puestos 1 al 4 tienen 8 puntos.

Los jugadores de los puestos 5 al 9 tienen 7.5 puntos.

Los jugadores de los puestos 10 al 20 tienen 7 puntos.

En tal caso, no es sensato compartir el dinero del puesto 10 entre 11 jugadores.

Para evitar este problema debería avisarse de antemano que los premios en metálico serán compartidos equitativamente o que se otorgarán mediante el sistema Hort a los jugadores clasificados entre los puestos 1 al 10.