

C.05 Reglas de Competición de la FIDE

Aprobadas por la Asamblea General de 1986, Mesa Presidencial 2007.
Modificadas por las Asambleas Generales de 1989, 1992,1993, 1994, 1998, 2006, 2010 y 2014 y Mesa Ejecutiva 2011.

Prólogo

Todos los torneos se jugarán según las Leyes de Ajedrez de la FIDE (E.01). Las Reglas de Torneos FIDE se aplicarán junto con las Leyes del Ajedrez y se aplicarán a todas las competiciones oficiales de la FIDE. Estas reglas también se aplicarán a todos los torneos válidos para valoración FIDE, con las modificaciones necesarias. Se espera de los organizadores, los competidores y los árbitros involucrados en cualquier competición que sean conocedores de estas regulaciones antes del comienzo de la competición. En estas Reglas, las palabras “él” y “jugador” incluirán “ella” y “jugadora” respectivamente.

Las Leyes Nacionales tienen prioridad sobre las Reglas FIDE.

Las Reglas de Torneos son la base del buen funcionamiento de un torneo. Deberían ser tan completas como sea posible a los efectos de asegurar el buen funcionamiento de un evento. Para cumplir esta condición, es recomendable que sean escritas por el organizador principal en cooperación con el árbitro principal del evento.

1. Ámbito

1.1 Cuando en un evento ocurra una situación no cubierta por las bases del mismo, se aceptarán las presentes reglas como definitivas.

1.2 Estas reglas se aplican a los siguientes niveles de competición:

L1: Eventos oficiales FIDE como los definidos por la Comisión de Eventos de la FIDE (D.04.01.1) o el Campeonato del Mundo de la FIDE y la Comisión de las Olimpiadas (D.01, D.02)

L2: Competiciones donde se pueden obtener títulos y normas FIDE

L3: Competiciones valoradas por la FIDE

L4: El resto de competiciones

Las reglas que se aplican específicamente a determinados tipos de competición tendrán el indicado el nivel de competición correspondiente. En caso contrario, las reglas se aplicarán a todos los niveles de competición.

1.3 Estas reglas de competición pueden contener normas definidas por otras Comisiones de la FIDE, que se enumeran en el Handbook de la FIDE. Siempre que sea posible, se indicarán las referencias a estas regulaciones externas.

2. El Organizador Principal (CO)

2.1 La federación o el cuerpo administrativo responsable de la organización de una competición puede encargar la organización técnica a un Organizador. Éste, junto con la federación o el cuerpo organizador, puede designar un Comité Organizador responsable de todas las cuestiones económicas, técnicas y organizativas.

Las siguientes reglas pueden aplicarse además al papel del Organizador Principal. Tanto él como el Árbitro Principal (ver 3) deben trabajar en conjunto para asegurar el desarrollo fluido del evento.

3. El Árbitro Principal (CA)

3.1 Los deberes del CA se especifican en las Leyes del Ajedrez, en las reglamentaciones del torneo y en otras reglas de la FIDE. Durante el evento además habrá de encargarse de la documentación de cada ronda, de vigilar el desarrollo apropiado de la competición, de asegurar el orden en la sala de juego, del confort de los jugadores durante la partida y de supervisar el trabajo del personal técnico de la competición.

3.2 Antes del comienzo de la competición:

- (1) podrá confeccionar reglamentación adicional de acuerdo con el Organizador;
 - (2) tiene que verificar todas las condiciones de juego, incluyendo la sala de juego, el área de juego, la iluminación, la temperatura, la ventilación, el ruido, la seguridad, etc.;
 - (3) debe conseguir a través del Organizador, todo el equipo necesario, asegurarse un número suficiente de árbitros, personal técnico auxiliar y asistentes están comprometidos y asegurar que las condiciones para los árbitros sean satisfactorias. Es él quien ha de emitir la decisión final acerca de si las condiciones de juego reúnen los requisitos de estas Reglas FIDE.
- 3.3 Tras la finalización del evento el árbitro principal tiene que enviar el informe apropiado.

4. Disposición de la Sala de Juego

Referirse al Reglamento de la Comisión Técnica (C.02.7)

5. Equipamiento Ajedrecístico

Referirse al Reglamento de la Comisión Técnica (C.02.1-5)

6. Las partidas

6.1 Todas las partidas se jugarán en el área de juego en los horarios especificados de antemano por los organizadores, salvo que el Árbitro Principal decida otra cosa (en consulta con el CO).

6.2. Si es posible se dispondrá de un área separada fuera de la zona de juego donde estará permitido fumar. Esta zona deberá ser fácilmente accesible desde la zona de juego. Si las ordenanzas locales prohíben totalmente fumar dentro del local, se proporcionará un acceso fácil al exterior a jugadores y oficiales.

6.3. Si se utilizan relojes mecánicos, se ajustarán de tal modo que cada esfera registre las seis en punto en el primer control de tiempo.

6.4 En torneos de la FIDE (L1) con 30 participantes o más, en cualquier etapa, se deberá instalar en la sala de juego un dispositivo digital de cuenta regresiva de gran tamaño. En los eventos de la FIDE con menos de 30 jugadores se anunciará de manera apropiada 5 minutos antes que la partida deba comenzar, y otra vez 1 minuto antes del inicio de la ronda.

6.5 Al finalizar la partida, se deberán firmar las planillas. Luego, el árbitro o los jugadores colocarán los reyes en el centro del tablero para indicar el resultado. Para una victoria del Blanco, los reyes se colocarán en e4 y d5 (las casillas blancas centrales); para una victoria del Negro, los reyes se colocarán en d4 y e5 (las casillas negras centrales); para un empate, los reyes se pondrán en d4 y d5 o en e4 y e5.

Pero si se utilizan tableros electrónicos, se deberá hacer un movimiento ilegal antes de colocar los reyes en el centro.

6.6 Cuando sea evidente que el resultado de la partida ha sido arreglado (E.01.11.1), el Árbitro Principal impondrá las sanciones pertinentes (E.01.12.9).

6.7 El árbitro debería disponer de un glosario de términos relevantes en varios idiomas.

7. Emparejamientos

7.1 La responsabilidad del sorteo y los emparejamientos recae en el CA.

7.2 El sorteo para la primera ronda de una competición por round robin será dispuesto por el Organizador de modo que sea abierto a los jugadores.

7.3 En L1, L2: torneos round robin y torneos suizos si fuera posible, el sorteo tendrá lugar al menos 12 horas antes del comienzo de la primera ronda. En L1 todos los participantes deberán asistir a la ceremonia del sorteo. Aquel jugador que no haya llegado a tiempo para el sorteo podrá ser incluido a criterio del Árbitro Principal. Luego del sorteo, los emparejamientos de la primera ronda deben ser anunciados tan pronto como sea posible.

7.4 Si un jugador se retira o es excluido de una competición después del sorteo pero antes del comienzo de la primera ronda, o hay inscripciones adicionales, los emparejamientos

anunciados permanecerán inalterados. Se podrán realizar cambios o emparejamientos adicionales a criterio del Árbitro Principal y tras consultarlo con todos los jugadores directamente involucrados, pero siempre que minimicen los cambios en los emparejamientos ya publicados.

7.5 Los emparejamientos de un round robin se deberían hacer de acuerdo con las tablas Berger (Anexo 1), ajustadas cuando sea necesario para eventos a doble vuelta.

7.6 Si los emparejamientos se han de restringir de alguna forma - por ejemplo impidiendo que jugadores de la misma federación, si fuera posible, no se enfrenten en las últimas tres rondas – esto se comunicará a los jugadores tan pronto como sea posible, pero no después del comienzo de la primera ronda.

7.7 Para torneos round robin este sorteo restringido puede realizarse mediante las tablas Varma, reproducidas en el Anexo 2, las cuales pueden utilizarse para torneos de entre 9 y 24 jugadores.

7.8 Para los emparejamientos de un torneo por sistema suizo, se utilizarán el sistema de emparejamientos y el programa informático previamente anunciados (C.04).

8. Partidas no jugadas

"Jugador" en 8.1 - 8.3.3, incluye "equipo" cuando proceda

8.1 Aquel jugador que pierda una partida por incomparecencia sin razón suficiente será expulsado a no ser que el CA decida otra cosa.

8.2 Round robins

(1) Cada jugador se compromete a jugar el torneo completo

(2) Si un jugador se retira o es expulsado de un torneo, el efecto será el siguiente:

1. Si ha completado menos del 50% de sus partidas, su puntuación permanecerá en la tabla del torneo (para valoración y propósitos históricos), pero no se tendrá en cuenta en la clasificación final. Las partidas no jugadas por el jugador son indicadas por (-) en la tabla del torneo y las de sus oponentes por (+). Si ninguno de los jugadores estuviera presente, se va a indicar con dos (-).

2. Si ha completado al menos el 50% de sus partidas, su puntuación se mantendrá en la tabla del torneo y se tendrá en cuenta en la clasificación final. Sus partidas no jugadas se indicarán como en el punto anterior.

8.3 Suizos

(1) Si un jugador se retira, los resultados se mantendrán en la tabla cruzada a los efectos de la clasificación. Únicamente las partidas realmente jugadas serán valoradas.

(2) Si un jugador no puede jugar una ronda específica, es necesario que informe al Controlador de Emparejamientos y al CA antes que se realicen los emparejamientos para esa ronda.

(3) En torneos L2, L3 y L4: si, después de que haya comenzado una ronda, dos jugadores no tienen rival, estos pueden ser emparejados entre sí. Esto sólo se puede hacer cuando el árbitro y ambos jugadores estén de acuerdo y aún no se hayan enfrentado entre sí en el torneo. El árbitro ajustará el reloj de una manera equitativa.

(4) En torneos L2, L3 y L4, la reglamentación podría permitir al jugador un bye de medio punto en una determinada ronda. Esto está permitido solamente si se ha avisado adecuadamente al árbitro y éste ha aceptado.

Este permiso podría no ser concedido a un jugador que recibe condiciones, o que no ha abonado tasa de inscripción al torneo. No está permitido en la última ronda de un torneo.

Normalmente estos byes de ½ punto pueden ser otorgados a jugadores que no pueden estar presentes en la primera y segunda ronda del torneo. Es aconsejable que no sean otorgados en las últimas rondas y especialmente en la última ronda, porque pueden afectar las posiciones finales y la distribución de premios del torneo.

9. La conducta de los jugadores

9.1 Una vez que un jugador haya aceptado formalmente una invitación, estará obligado a jugar, salvo en casos de circunstancias excepcionales (fuerza mayor), tales como enfermedad o incapacidad. La aceptación de otra invitación no se considera una razón válida para retirarse.

9.2 Todos los participantes se vestirán de forma apropiada.

9.3 El jugador que no quiera continuar una partida y se vaya sin abandonar ni notificárselo al árbitro será considerado descortés. Podrá ser castigado, según el criterio del Árbitro Principal, por conducta antideportiva (E.01.12.9).

9.4 Un jugador no puede hablar sobre cualquier partida mientras ésta se esté jugando, excepto lo permitido por las Leyes del Ajedrez.

9.5 En una competición por equipos un jugador no debe permanecer de pie detrás del equipo contrario durante la partida.

El Árbitro siempre debe cuidar que los Capitanes también se paren detrás de sus jugadores durante la ronda para evitar contacto visual.

9.6 Todas las reclamaciones referidas a la conducta de los jugadores o capitanes serán hechas al árbitro. No se permite a un jugador reclamar directamente a su oponente. (E.01.11.5)

10. Penalizaciones y apelaciones

10.1 Cuando haya una disputa, el CA o el CO cuando corresponda, deberá esforzarse en resolver el problema por medio de la conciliación. Es posible que estos medios fallen, y la disputa sea tal que se considere que son apropiadas penalizaciones no definidas específicamente por las Leyes del Ajedrez o las Bases de la Competición. Entonces el CA (en consulta con el CO) tendrá la capacidad discrecional de imponerlas. Debería buscar mantener la disciplina ofreciendo otro tipo de soluciones que pudieran apaciguar a las partes en disputa.

10.2 En todo torneo tiene que haber un Comité de Apelaciones (AC). El CO se asegurará que el AC sea elegido o nombrado antes del comienzo de la primera ronda, normalmente durante el sorteo o el congresillo técnico. Se recomienda que esté formado por un Presidente, al menos dos miembros y dos miembros suplentes. Si es posible, que no haya dos miembros procedentes de la misma federación si se trata de un torneo internacional. Ningún miembro del AC involucrado en la disputa decidirá en esa disputa. Tal comité tendrá un número impar de miembros con derecho a voto. Los miembros del Comité de Apelaciones deben ser mayores de 21 años.

10.3 Un jugador o un delegado que represente a un jugador o a un equipo puede apelar contra cualquier decisión tomada por el CA o CO o uno de sus asistentes. Dicho delegado puede ser el capitán del equipo del jugador, el jefe de la delegación u otra persona como se define en las bases del evento.

10.4 La reclamación se acompañará por una fianza y se presentará por escrito dentro del plazo estipulado. Tanto la fianza como el plazo de presentación se fijarán de antemano. Las decisiones del AC serán inapelables. Se devolverá el dinero en el caso que la reclamación prospere. También se podrá devolver la fianza (o una parte) aunque la reclamación no prospere si ésta resulta razonable a ojos del comité.

11. TV, filmaciones y fotografías

11.1 Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del CO y CA sólo si operan silenciosa y discretamente. El CA se asegurará que los jugadores no sean distraídos o molestados de ninguna forma por la presencia de TV, video cámaras u otro equipamiento.

11.2 Sólo los fotógrafos autorizados pueden tomar fotografías en la sala de juego. La autorización para hacerlo con flash se restringirá a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los cinco primeros de cada una de las demás, a no ser que el CA decida otra cosa.

Las Bases del Torneo pueden incluir otras normas debido a las particularidades del evento. Sólo con la autorización de CA, los fotógrafos autorizados podrán tomar fotografías sin flash durante el resto de la ronda en el área de juego.

12. El Papel del Capitán en un torneo por Equipos

Una competición por equipos es aquella en la que los resultados de las partidas individuales contribuyen por igual a la puntuación final de un grupo de jugadores determinado.

12.1 Dependiendo de las bases de la competición específica, el capitán será requerido a entregar a cierta hora específica, una lista escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, comunicar a sus jugadores los emparejamientos, firmar el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas.

12.2 Al capitán del equipo se le permite salir o volver a entrar en la sala de juego sólo con el permiso del árbitro.

12.3 El capitán del equipo no debe permanecer de pie detrás del equipo contrario durante las partidas.

12.4 Si el capitán del equipo tiene que hablar con uno de sus jugadores, se lo dirá primero al árbitro. El capitán hablará con el jugador en presencia de un árbitro y utilizando un lenguaje que el árbitro pueda entender. El mismo procedimiento se seguirá si el jugador necesita hablar con su capitán.

12.5 El capitán del equipo tiene derecho a aconsejar a los jugadores de su equipo a hacer o aceptar una oferta de tablas salvo que el reglamento del torneo diga lo contrario. Él no intervendrá en una partida de cualquier otra forma. No debe hablar sobre ninguna posición de ninguna partida durante el juego.

12.6 El Capitán del equipo podrá delegar sus funciones a otra persona, siempre y cuando lo informe esto al CA por escrito previamente.

En las regulaciones de un Torneo por Equipos, detalles sobre la Composición del Equipo debe ser incluida.

Normalmente puede ser aplicado lo siguiente:

Un orden fijo de tableros (puede ser de acuerdo al Elo de los jugadores, el Elo más alto en el número 1. A veces puede haber una diferencia máxima entre los Elos por lo tanto el orden puede ser invertido o aleatorio, si no se incluye nada en las regulaciones del torneo) para cada equipo debe ser presentado antes del inicio del torneo, definiendo el orden de los jugadores en los tableros (por ejemplo 1,2,3,4,5,).

Este orden no puede ser cambiado durante todo el torneo.

Entonces para cada ronda, cada equipo tiene que informar su composición (por ejemplo en caso que el equipo consista de 4 jugadores y un suplente, la composición del equipo puede ser: 1,2,3,4, o 1,2,4,5, o 1,2,3,5 o 2,3,4,5) dentro de cierto plazo antes del inicio de la ronda.

En caso que el equipo no presente ninguna composición dentro del plazo establecido, su composición será: 1,2,3,4. No será la composición de la ronda previa.

A ningún jugador con un número mayor en el orden predeterminado de tableros se le permite jugar encima de un jugador con número menor. Por lo tanto composiciones de equipo como: 2,1,3,5, o 1,3,2,4, o 1,5,4,2, o 5,1,3,2, o 4,5,2,1 etc. no están permitidas.

Si los jugadores juegan sus partidas en tableros equivocados, de acuerdo a una composición de equipo errónea, el resultado de la partida va a contar para el rating, pero no va a contar para el resultado final del match y serán perdidos por incomparecencia (+/- o -/+).

Ejemplo:

Equipo A – Equipo B

1A 1-0 2B: tablero correcto

2A 0-1 4B: tablero incorrecto (debería ser 3B) + -: resultado corregido

3A ½ 3B: tablero incorrecto (debería ser 4B) + -: resultado corregido

5A 0-1 5B: tablero correcto

Resultado Inicial del Match: 1.5-2.5 (válido solo para Elo) Resultado Corregido del Match: 3.0-1.0 (válido para tabla de posiciones y emparejamiento siguiente).

Los Capitanes de Equipo son responsables por la presentación de las composiciones de sus equipos al Árbitro.

Los Árbitros de un Torneo por Equipos, en cooperación con los Capitanes de Equipos, DEBEN CHEQUEAR las Composiciones de Equipos para cada ronda, para evitar órdenes equivocados de tablero de los jugadores y sus pérdidas por incomparecencia.

13. Invitación, Registro y Funciones

13.1 Las invitaciones a una competición de la FIDE serán enviadas tan pronto como sea posible.

13.2 El CO enviará, a través de las federaciones nacionales respectivas, invitaciones a todos los participantes calificados para esa competición. La carta de invitación tiene que ser aprobada primero por el Presidente de la FIDE para Competiciones Mundiales y por el Presidente Continental para Competiciones Continentales.

13.3 La invitación tiene que ser tan completa como sea posible, declarando claramente las condiciones previstas y dando todos los detalles que pueden ser de utilidad al jugador. En la carta y/o folleto de invitación, que también se debería publicar en la página web de la FIDE, se incluirá lo siguiente:

1. Las fechas y lugar del torneo.
2. La reglamentación de la FIDE.
3. El hotel u hoteles en los que se alojarán los jugadores (incluyendo e-mail y números de fax y teléfono).
4. El cronograma del torneo: fechas, horarios de juego y lugares de: llegada, ceremonia de apertura, sorteo, partidas, eventos especiales, ceremonia de clausura, salida.

Se recomienda que todas las rondas comiencen a la misma hora del día.

5. El ritmo de juego y el tipo de relojes a utilizar en el torneo.
6. El sistema de emparejamiento y los sistemas de desempate que se utilizarán en el torneo.
7. El tiempo de incomparecencia (que para los torneos oficiales FIDE será el inicio de la ronda).
8. Las reglas específicas para el acuerdo de tablas en caso que haya alguna restricción.
9. Para las competiciones de Blitz y Rápido, si se aplica el artículo A3 o A4, o B3 o B4.
10. Para las competiciones que se juegan sin incremento si se aplica la directriz III.
11. Las condiciones económicas: gastos de viaje; alojamiento; duración para la que se proveerá alojamiento y comida, o el costo de tal alojamiento, incluyendo eso para las personas que acompañan al jugador; condiciones relativas a la manutención; dinero fijo; dinero de bolsillo; tasa de inscripción; detalles completos sobre el fondo de premios, incluyendo premios especiales, la divisa concreta en la que se abonará; condiciones tributarias; visados y cómo conseguirlos.
12. Si el torneo será valorado o no.
13. Los medios para llegar al local de juego y la organización del transporte.
14. El número estimado de participantes, los nombres de los jugadores invitados y el del Árbitro Principal.
15. El sitio web del evento, detalles de contacto de los organizadores, incluyendo el nombre del Organizador.
16. La responsabilidad de los jugadores hacia los medios de difusión, público en general, patrocinadores, representantes del gobierno y otras consideraciones similares.

17. El código de vestimenta, si lo hubiere.
18. Cualquier restricción para fumadores será mencionada en la invitación.
19. Medidas de seguridad.
20. Consideraciones médicas especiales tales como vacunas recomendadas o exigidas.
21. Información referida a turismo, eventos especiales, acceso a internet, etc.
22. La fecha en la que el jugador debe dar una respuesta definitiva a la invitación y dónde y cuándo tiene que informar su llegada.
23. En su respuesta, el jugador puede comunicar la pre-existencia de condiciones médicas, regímenes alimenticios especiales y/o requerimientos religiosos.
24. Si el organizador tiene que tomar medidas especiales debido a una discapacidad del jugador, el jugador tiene que comunicarlo al organizador en su respuesta.

13.4 Una vez que la invitación haya sido enviada al jugador, no debe ser retirada siempre que éste la acepte en el plazo estipulado. Si un evento es cancelado o pospuesto, los organizadores tienen que proveer una compensación.

13.5 El CO garantizará tratamiento médico y medicinas para todos los participantes, acompañantes, árbitros y oficiales de una competición oficial de la FIDE y tiene que asegurar a las personas mencionadas contra accidentes y necesidad de servicios médicos, incluidos medicamentos, operaciones quirúrgicas, etc., pero no tienen responsabilidad donde haya una enfermedad crónica. Se nombrará un doctor oficial para la duración de la competición.

13.6 Se seguirá el mismo protocolo que en 13.3-5 para las competiciones L2, L3, L4, modificado si corresponde.

14. Designaciones

14.1 (a) El CA de un Campeonato Mundial oficial será nombrado por el presidente de la FIDE en consulta con el CO. El CA de un Campeonato Continental será nombrado por el Presidente Continental, en consulta con el CO. No obstante, si el Campeonato Continental es un evento de clasificación para el Campeonato Mundial, la candidatura del CA debe ser acordada con la FIDE.

(b) El CA tiene que tener el título de Arbitro Internacional categoría "A" o "B" (B.06) y tiene que tener la suficiente experiencia en competiciones de la FIDE, idiomas Oficiales de la FIDE y reglamentos de la FIDE de relevancia. La FIDE y/o el Comité Organizador nombrarán el resto de los árbitros y demás personal.