



Casa del Deporte- Kirol Etxea. Pabellón Navarra Arena  
Pl. Aizagerría 1, 31006 Pamplona – Iruñea  
Tel: 948 22 96 20  
[info@fnajedrez.com](mailto:info@fnajedrez.com)  
[www.fnajedrez.com](http://www.fnajedrez.com)

# **Normativa General de Competiciones**

## **ANEXO II**

### **Desempates**



## Campeonato de Navarra Veteranos

- Resultado particular.
- AROC, media de elo de los rivales quitando al peor.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.

## Campeonato de Navarra Absoluto por equipos

### - LIGA

- Puntuación de match (dos puntos por cada encuentro ganado, uno por cada encuentro empatado, cero por cada encuentro perdido).
- Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
- Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.
- Sistema holandés de puntuación entre los equipos empatados.
- Resultado del primer tablero con resultado de victoria.
- Color del primer tablero. Gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras.

### - SUIZO

- Puntuación de match (dos puntos por cada encuentro ganado, uno por cada encuentro empatado, cero por cada encuentro perdido).
- Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
- Buchholz menos uno, (eliminando el peor resultado) computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
- Buchholz total, computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
- Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.



## Campeonato de Navarra Absoluto Individual

### FASE PREVIA (si la hubiera)

- Resultado particular.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.

### FASE FINAL ( o única)

- Resultado particular.
- AROC, media de elo de los rivales quitando al peor.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.



## Campeonato de Navarra Relámpago por Equipos Copa de Navarra Relámpago por Equipos

Las características de la competición hacen que el tiempo de cortesía sea hasta la caída de la bandera.

Los empates en la clasificación final se resolverán por los siguientes sistemas y en el orden que se expresan para cada uno de los tipos de torneos posibles:

### -Sistema Suizo:

- Puntuación de match (dos puntos por cada encuentro ganado, uno por cada encuentro empatado, cero por cada encuentro perdido).
- Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
- Buchholz menos uno, (eliminando el peor resultado) computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
- Buchholz total, computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
- Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.

### -Round Robin:

- Puntuación de partidas (suma de los puntos obtenidos en cada tablero.).
- Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
- Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.
- Sistema holandés de puntuación entre los equipos empatados.
- Resultado del primer tablero con resultado de victoria.
- Color del primer tablero. Gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras.

### - Enfrentamiento directo (por ejemplo, en cruces tras liga en grupos):

- Sistema holandés de puntuación.
- Resultado del primer tablero (en caso de tablas se utilizará el del primer tablero con resultado de victoria).
- Color del primer tablero (gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras).



## Campeonato de Navarra Relámpago Individual

Las características de la competición hacen que el tiempo de cortesía sea hasta la caída de la bandera.

Los empates en la clasificación final se resolverán por los siguientes sistemas y en el orden que se expresan para cada uno de los tipos de torneos posibles:

### - Sistema Suizo:

- Resultado particular.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.

### - Round Robin:

- Resultado particular.
- Sonneborn-Berger, computando las partidas no disputadas como tablas con un oponente virtual.
- Sistema Koya
- Dos partidas a 5 minutos por jugador, comenzando por el color contrario al de la partida de la fase anterior.
- Una sola partida relámpago sorteándose los colores y con 6 minutos para las blancas y cinco para las negras, ganando las negras en caso de tablas.



## Campeonato de Navarra Rápido por Equipos

Las características de la competición hacen que el tiempo de cortesía sea hasta la caída de la bandera.

Los empates en la clasificación final se resolverán por los siguientes sistemas y en el orden que se expresan para cada uno de los tipos de torneos posibles:

### -Sistema Suizo:

- Puntuación de match (dos puntos por cada encuentro ganado, uno por cada encuentro empatado, cero por cada encuentro perdido).
- Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
- Buchholz menos uno, (eliminando el peor resultado) computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
- Buchholz total, computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
- Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.

### -Round Robin:

- Puntuación de partidas (suma de los puntos obtenidos en cada tablero.).
  - Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
  - Sonneborn-Berger para Torneos por equipos D: la suma de los puntos de tablero, multiplicando por los puntos de tablero en el enfrentamiento contra ese equipo.
  - Sistema holandés de puntuación entre los equipos empatados.
  - Resultado del primer tablero con resultado de victoria.
  - Color del primer tablero. Gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras.
- Enfrentamiento directo (por ejemplo, en cruces tras liga en grupos):
- Sistema holandés de puntuación.
  - Resultado del primer tablero (en caso de tablas se utilizará el del primer tablero con resultado de victoria).
  - Color del primer tablero (gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras).



## Campeonato de Navarra Rápido Individual

Las características de la competición hacen que el tiempo de cortesía sea hasta la caída de la bandera.

Los empates en la clasificación final se resolverán por los siguientes sistemas y en el orden que se expresan para cada uno de los tipos de torneos posibles:

### - Sistema Suizo:

- Resultado particular.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.

### - Round Robin:

- Resultado particular.
- Sonneborn-Berger, computando las partidas no disputadas como tablas con un oponente virtual.
- Sistema Koya
- Dos partidas a 5 minutos por jugador, comenzando por el color contrario al de la partida de la fase anterior.
- Una sola partida relámpago sorteándose los colores y con 6 minutos para las blancas y cinco para las negras, ganando las negras en caso de tablas.



## Torneo de Primavera o de Invierno

- Resultado particular.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.

## Torneo de Navidad

- Resultado particular.
- Buchholz menos uno, eliminando el peor resultado (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Buchholz total, (las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- Sonneborn-Berger (computando las partidas no jugadas se considerarán como tablas contra un oponente virtual).
- En el caso de persistir el empate aplicando los anteriores criterios:
  - Clasificaciones relevantes: Dos partidas a rápidas alternando el color. Si persiste el empate, el blanco jugará con 5 minutos frente a 4 del negro y las tablas darán la victoria al negro.
  - Clasificaciones no relevantes: sorteo.