



**Propeller Valencia**

Asociación de directivos y empresarios logísticos

## Torneo de Ajedrez Propeller Valencia 2024 Bases

**Días de juego:** jueves 21, martes 26 y jueves 28 de noviembre de 2024.

**Horario:** Inicio a las 18:00 horas.

**Clausura y entrega de trofeos:** 28 de noviembre, al finalizar el Torneo.

**Sistema de Juego:** Suizo a 6 rondas.

**Ritmo de Juego:** 30 minutos por jugador + 10s. / jugada.

**Sistema de desempates:** 1º Bucholtz FIDE -peor 2º Bucholtz FIDE total  
3º Sonnen 4º Particular.

**Sede de juego:** Sede del Montepío del Colectivo Portuario, C/Reina 5 bajo,  
46011 Valencia.

**Organiza:** Asociación de Directivos y Empresarios, Propeller Valencia.

**Participación:** Pueden participar todos los trabajadores y trabajadoras de la  
Comunidad Logística.

**Inscripciones:** Llamando al número de teléfono: 609602393 o por medio de  
los siguientes correos electrónicos:

[fmroca@rocamonzo.com](mailto:fmroca@rocamonzo.com)

[ltejedor@valenciaport.com](mailto:ltejedor@valenciaport.com)

[egonzalezte@outlook.com](mailto:egonzalezte@outlook.com)

**Orden de participación:** Se establecerá por: Elo Fide, Elo Nacional y en  
último lugar por orden alfabético.

**Fecha límite de inscripción:** miércoles 20 de noviembre de 2024.

### Horario estimado de las rondas (no vinculante):

Ronda 1 – 21 noviembre, 18:00 h

Ronda 2 --- 21 noviembre, 19:15 h

Ronda 3 – 26 noviembre, 18:00 h

Ronda 4 --- 26 noviembre, 19:10 h

Ronda 5 – 28 noviembre, 18:00 h

Ronda 6 – 28 noviembre o, 19:15 h

### Relación de premios:

1er Clasificado: Trofeo

2º Clasificado: Trofeo

3º Clasificado: Trofeo

1er Clasificado veterano mayor de 60 años.

· Propeller Valencia designará como Árbitro del Torneo a: Enrique González Terol (árbitro internacional de ajedrez).



- La incomparecencia a una ronda supondrá la pérdida de la partida, una segunda incomparecencia de manera no justificada supondrá la retirada del torneo.
- Cualquier imprevisto será resuelto por el árbitro del torneo.
- A efectos de competición lo no especificado en estas bases se regirá por las Leyes y Reglamentos de la FIDE, FEDA y FACV.
- La participación en el presente Torneo supone la aceptación de las presentes Bases.

### **Sistema de Juego:**

El Sistema Suizo se puede aplicar en torneos, independientemente del número de jugadores y el de rondas previstas. El mismo está definido por tres reglas básicas:

- Ningún jugador puede enfrentarse dos veces con el mismo oponente. Una y solamente una vez por torneo.
- En cada ronda hay que emparejar (o enfrentar) a jugadores de puntuación parecida. Por ejemplo, en la cuarta ronda podrán enfrentarse, en las primeras mesas, los invictos con 3.0 puntos, luego los de 2.5 puntos y así sucesivamente.
- Al final de cada ronda los jugadores deben estar lo más igualados posible en lo que hace referencia a la utilización de los colores de las piezas. Por ejemplo, después de seis rondas, teóricamente todos los jugadores deben haber jugado con el mismo número de colores, o sea, 3 partidas con piezas blancas y 3 con piezas negras.

Vale señalar que el sistema Suizo es similar de un torneo de eliminatorias (eliminación), pero con la gran diferencia de que todos los jugadores continúan participando hasta la ronda final; en ningún momento del trayecto son "eliminados". Esto implica que aquellos que tienen un mal inicio mantienen la opción de recuperarse a la medida en que avanza el torneo.

Con el avance se van enfrentando entre sí, por una parte, los jugadores con puntuación más alta, los de puntuación media y, por la otra, los de puntuación más baja.

Otra de las ventajas del suizo es que en él surge un claro vencedor en un número menor de rondas de las que son necesarias en eventos todos contra todos. Esto implica que si, en nuestra organización utilizamos el sistema de eliminación adecuado, es posible que surja un ganador indiscutible de un gran número de jugadores; cuanto mayor sea el número de rondas jugadas, mayor exactitud tienen los resultados obtenidos.

### **Desempates:**

Los sistemas de desempate más utilizados en el ajedrez pueden clasificarse en cuatro grupos según criterios técnicos precisos; utilizando: I. los resultados propios o particulares de cada jugador; II. los resultados de los oponentes; III. el rating y, IV. Otros.



Como en este torneo la mayoría de los jugadores no posee rating oficial seguiremos la siguiente recomendación:

V. Torneos suizos - Individuales (la mayoría de los jugadores no presentan rating): 1º encuentro directo; 2º Bucholtz; 3º Sonneborn-Berger; y, 4º partidas ganadas.

En nuestro caso escogeremos el encuentro directo, dos modalidades del Bucholtz, el Sonneborn-Berger y partidas ganadas. Pasaremos a explicar cada uno de los desempates:

1. **Encuentro directo:** Resultado que se dio en la partida que jugaron los jugadores empatados (en el caso de que jugaran entre si).
2. **Bucholtz FIDE -peor:** El sistema de desempate Bucholtz consiste en la suma de los puntos conseguidos por los rivales de un jugador. Este sistema admite distintas variaciones: Bucholtz -1, Bucholtz -2, Bucholtz mediano, Bucholtz total, etc. En este caso hacemos referencia a la suma de los puntos conseguidos por nuestros rivales, pero sin tener en cuenta el peor de ellos. Ejemplo: si hemos jugado contra 6 jugadores y sus puntajes fueron 1,3,3,4,4 y 5, tomaremos en cuenta todos los resultados menos el peor, que en este caso fue "1". Por tanto, si sumamos el resto de los puntos nos daría  $3+3+4+4+5=19$ .
3. **Bucholtz FIDE total:** Este es como el anterior solo que se tienen en cuenta todos los resultados. Según el ejemplo anterior sería:  $1+3+3+4+4+5=20$ .
4. **Sonneborn-Berger:** En este caso el cálculo es la suma de los puntos totales de los oponentes que vencimos y la mitad de los puntos contra quienes empatamos. No se suma nada de las partidas perdidas. En el caso del ejemplo que pusimos anteriormente y teniendo en cuenta que nuestros resultados contra dichos jugadores fueron 1,0,1,1/2,1,0 (donde 1 es partida ganada, 0 es partida perdida y 1/2 es partida tablas) tendríamos que realizar el siguiente cálculo:  $1+0+3+2+4+0=10$ .
5. **Partidas ganadas:** Es la cantidad de partidas que ganamos a nuestros rivales durante el torneo (no se tienen en cuenta las partidas perdidas ni las empatadas). Según el ejemplo que estamos viendo este jugador empató una partida y perdió dos partidas, por tanto, ganó 3 partidas y ese sería su puntaje en este desempate.