



Anexo II Normativa general de competiciones 2023-2024 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) con todos los jugadores con elo.

- 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.

FASE FINAL (o única) con algún jugador sin elo.

- 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



Nafarroako Xake Fe
Federación Navarra

Casa del Deporte- Kirol Etxea. Pabellón Navarra Arena
Pl. Aizagerría 1, 31006 Pamplona – Iruñea

Tel: 948 22 96 20

info@fnajedrez.com

www.fnajedrez.com

Campeonato de Navarra Relámpago por Equipos

Copa de Navarra Relámpago por Equipos

-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).



Nafarroako Xake Fe
Federación Navarra

Casa del Deporte- Kirol Etxea. Pabellón Navarra Arena
Pl. Aizagerría 1, 31006 Pamplona – Iruñea

Tel: 948 22 96 20

info@fnajedrez.com

www.fnajedrez.com

Campeonato de Navarra Relámpago Individual

- 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.



Nafarroako Xake Fe
Federación Navarra

Casa del Deporte- Kirol Etxea. Pabellón Navarra Arena
Pl. Aizagerria 1, 31006 Pamplona – Iruñea

Tel: 948 22 96 20

info@fnajedrez.com

www.fnajedrez.com

Campeonato de Navarra Rápido por Equipos

-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).



Nafarroako Xake Fe
Federación Navarra

Casa del Deporte- Kirol Etxea. Pabellón Navarra Arena
Pl. Aizagerría 1, 31006 Pamplona – Iruñea

Tel: 948 22 96 20

info@fnajedrez.com

www.fnajedrez.com

Campeonato de Navarra Rápido Individual

- 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.