

Torneos de Ajedrez 3X2

Principios básicos de emparejamientos

INTRODUCCION.

El **Ajedrez3X2** es un formato donde todos los participantes juegan a la vez dos partidas cada uno, con blancas y negras.

El **Ajedrez 3X2** nace del clásico “**uno contra dos adversarios a la vez**”, al que se le ha incorporado un **tercer tablero** y la **ciencia**, proporciona la **variante rómbica de los tres tableros** incluso la posición de estos.

Este formato de **tres adversarios**, se juega en **tres tableros rómbicos**, con **tres juegos de piezas**, **tres relojes** y las **reglas FIDE**.

El Sistema de emparejamiento en los torneos de **Ajedrez 3X2**, así como el formato de juego y el propio tablero rómbico son creaciones **Española con Patente y Marca Registrada**.

Torneos Ajedrez 3X2: Principios básicos de emparejamientos de tres adversarios:

A.-Principios básicos:

1. Agrupar a los jugadores en grupos de tres, según ELO o puntuación.
2. Reunir los puntos de las dos partidas del formato en una sola puntuación.

B.-Reglas básicas:

3. El número de rondas a disputar será anunciado de antemano
4. Dos jugadores (siempre que sea posible) no jugarán más de dos veces con el mismo adversario y el mismo color.
5. Los jugadores serán emparejados en grupos de tres, con otros de **la misma puntuación o puntuación más cercana**.
6. Cuando un jugador coincida con el mismo jugador y color, **intercambiarán la posición**.
7. Cuando se pretenda jugar dos rondas, **una de ida y otra de vuelta**, en la ronda de **vuelta**, dos jugadores de estos tres, **se intercambiarán las posiciones**. Esta actuación permite a los tres jugadores el cambio de color con relación a la partida anterior.
8. La clasificación para la siguiente ronda, se determinará por la suma de los puntos obtenidos en el formato: **1** punto por una victoria, **½** punto por un empate y **0** punto por la derrota, con lo cual un jugador puede obtener en el formato: **2, 1,5, 1, ½ ó 0** puntos.

9.- Grupos de emparejamientos:

9.1 Antes de hacer los emparejamientos para la primera ronda y previamente ordenada la relación de participantes según ELO, a cada uno de estos se le asignará, el número de emparejamiento según su posición en la lista.

9.2 La lista se divide en **tres tramos iguales**, estableciendo tres grupos, **superior, mediano e inferior**, si lista no es divisible por tres, el jugador o jugadores que no entre en un grupo o bien por incomparecencia, se le concede descanso.

9.3 Una vez asignado el número de emparejamiento según ELO, se procederá a emparejar los grupos para la **1ª ronda o ronda inicial**, de la siguiente forma:

- a) El primer grupo de emparejamiento, se formará con el **primer jugador** de cada grupo en sentido descendente.
- b) El segundo grupo de emparejamiento, se formará con el **segundo** jugador de cada grupo en sentido descendente, etc.

Ejemplo de la regla 9:

Número de participantes **29**

Participantes por grupos: **29:3=9 grupos de 3 jugadores y 2 jugadores descansan.**

Emparejamientos de grupos: **(1-11- 21), (2-12-22), (3-13-23),.....9-18-27.etc.**

10. Asignación de descanso.

10.1 Si en cualquier ronda no es posible formar un grupo de tres jugadores, el jugador de menor rango y último de la lista se le concederá descanso, anotándole **1 punto** en la partida no jugada. En el caso que sean dos los jugadores que descansan se le anotará **1 punto** a cada uno.

10.2 El /o jugadores que hayan obtenido puntos por incomparecencia solo puede descansar una vez.

11. Emparejamiento de la 2ª Ronda

11.1 Una vez ordenada la lista de jugadores, según la puntuación obtenida **en la 1ª ronda**, se procederá el emparejamiento según lo establecido en el **punto 9**.

12. Composición de mesas y tableros:

12.1 Las mesas se ordenarán de forma numérica y correlativa, comenzando con la **Mesa 1**.

12.2 A cada una de las mesas, se le situarán **tres tableros** configurando un formato hexagonal, de tal forma que la notación algebraica de los tableros queden situados hacia el exterior de la configuración hexagonal.

12.3 A cada tablero, se le asignará la letra “**A**”, “**B**” o “**C**”, de forma que a la izquierda del tablero “**A**” se sitúe el “**B**” y a la derecha el “**C**”.

13. Situación de los jugadores en las distintas mesas:

13.1 La **mesa N°1**, la ocuparán los jugadores del primer grupo: **1-11-21** y se posicionarán en los tableros **A- B - C**, también por este mismo orden.

El grupo 1.- Lo formarán el **primer** participante de los grupos, **superior, mediano e inferior, (1-11-21)** y los tableros **(A) - (B) - (C)**, lo ocuparán los tres jugadores, también por este mismo orden.

El grupo 2.- Lo formarán el **segundo** participante de los grupos, **superior, mediano e inferior, (2-12-22)** y los tableros **(A) – (B) - (C)**, lo ocuparán los tres jugadores del grupo, también por el mismo orden.

Emparejamientos

Mesa nº	Tab.	Jug.	Rdo.	Jug.	Ptos.
Mesa 1	A	1	0-0	11	X
	B	11	0-0	21	X
	C	21	0-0	1	X
Mesa 2	A	2	0-0	12	X
	B	12	0-0	22	X
	C	22	0-0	2	X

Hasta completar la lista de jugadores.

14. Inicio de la partida:

14.1 La partida la inician los tres adversarios a la vez con blancas y también los tres a la vez responden con negras, al adversario situado su derecha.

Hecho estos dos movimientos de obligado cumplimiento y manteniendo la alternancia, cada jugador es libre de responder a quién y cuándo lo crea conveniente.

****Cualquier anomalía o discrepancia no contemplada en estas Reglas, será resuelta por el árbitro y su decisión deberá de ser aceptada por los jugadores.***