



INSTRUCCIONES PARA LA REALIZACION DEL EXAMEN

El examen consta de dos partes. La primera corresponde al temario de Arbitro Auxiliar y la segunda corresponde al de Arbitro Autonómico. Si se aprueba la parte de Arbitro Auxiliar se obtendrá (si no se poseía) el título de Arbitro Auxiliar Navarro. Y se procederá a la corrección de la parte correspondiente a Arbitro Autonómico.

El tiempo total del examen es un máximo de 3 horas.

Al final del mismo deben escribir el nombre y los dos apellidos.

Cada parte consta de 10 preguntas tipo test y 5 preguntas breves.

EXAMEN DE ARBITRO AUXILIAR

Parte tipo Test:

Selecciona de manera clara una de las respuestas (a, b, c, d) para cada pregunta. No se restara puntuación por los fallos.

1. Se dice que un jugador “está en juego”...
 - a. cuando tiene una posición interesante y se está retransmitiendo su partida.
 - b. cuando se ha realizado la jugada de su adversario.
 - c. cuando se ha completado la jugada de su adversario.
 - d. las proposiciones b y c son equivalentes, por lo que ambas son ciertas.
2. El caballo puede ser movido...
 - a. a cualquier escaque del tablero distante en tres casillas de la de origen (incluyendo la de destino).
 - b. a cualquier escaque del tablero siempre que su movimiento forme una ele.
 - c. a cualquier escaque del tablero siempre que su movimiento forme una ele y no esté ocupado por un trebejo de su mismo color.
 - d. a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.
3. Como norma general todas las jugadas deben hacerse con una sola mano. Se admiten las siguientes excepciones.
 - a. El enroque.
 - b. La captura de piezas.
 - c. La coronación de un peón.
 - d. No se admite ninguna de las excepciones indicadas.
4. El jugador puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “compongo”).
 - a. La afirmación anterior es cierta.
 - b. La afirmación anterior es falsa.
 - c. La afirmación anterior es cierta para el jugador que “está en juego”.
 - d. Quien debe dictaminar si las piezas deben ser ajustadas a una ubicación más correcta es el árbitro.



5. ¿Qué tratan los artículos de las Leyes del Ajedrez que incluyen la frase "Esto finaliza inmediatamente la partida"?
 - a. La victoria por abandono y las tablas por ahogado y por triple repetición.
 - b. La victoria por abandono y por mate y las tablas por ahogado y por triple repetición.
 - c. La victoria por mate y las tablas por ahogado, por triple repetición y por mutuo acuerdo.
 - d. La victoria por abandono y por mate y las tablas por ahogado y por mutuo acuerdo.
6. Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe realizar un número mínimo de jugadas, o todas, en un período de tiempo prefijado. Además...
 - a. puede recibir un determinado tiempo adicional con cada jugada.
 - b. en la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado "tiempo principal de reflexión". Además, por cada jugada reciben un "tiempo extra fijo" que se suma al tiempo principal.
 - c. el tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade siempre a su tiempo disponible para el siguiente período.
 - d. Todas las proposiciones anteriores son correctas.
7. Durante el transcurso de la partida valedera para ELO FIDE un jugador está obligado a:
 - a. Anotar sus jugadas en una planilla que debe estar visible para el rival y el árbitro durante toda la partida.
 - b. En cualquier caso y posición está prohibido anotar la jugada antes de realizarla. Incluso se debe anotar la propuesta de tablas.
 - c. Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj no está obligado a anotar, sin embargo al caer la bandera debe completar su planilla.
 - d. Ninguna de las anteriores afirmaciones es correcta.
8. Un jugador de una partida valedera para ELO FIDE observa que se ha producido una triple repetición de jugadas sobre el tablero con la última jugada de su rival, llama al árbitro y reclama tablas por triple repetición. Cuando se acerca el árbitro se da cuenta de que se había equivocado y que la repetición no se produce renunciando inmediatamente a su reclamación sin necesidad de que el árbitro compruebe nada.
 - a. El árbitro sancionará al jugador por una reclamación incorrecta.
 - b. Su rival podrá ahora reclamar tablas al árbitro antes de jugar por considerar que le han ofrecido tablas.
 - c. Las dos afirmaciones son correctas.
 - d. Ninguna de las dos afirmaciones es correcta.
9. La sanción por haber hecho una reclamación incorrecta de 50 movimientos consecutivos sin que se haya movido un peón o comido alguna pieza será:
 - a. Se añade 2 minutos de tiempo al otro jugador.
 - b. Se quita 2 minutos de tiempo al reclamante como norma general.
 - c. Se le añaden 3 minutos de tiempo al otro jugador.
 - d. El árbitro podrá decidir el tiempo que se añade al rival o se quita al reclamante.



10. En un torneo de Ajedrez Relámpago, recibes la reclamación de un jugador que indica que ha dado mate a su rival. Al llegar, ambas banderas están caídas.
- El mate prevalece ante una caída de bandera, por tanto, gana el jugador que dio mate.
 - Ambas banderas han caído, por tanto, la partida es tablas.
 - Ganará el jugador que lo haya hecho primero dar mate o reclamar las banderas caídas.
 - Si la jugada que generó la posición de mate fuera una jugada legal, la partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario.

RESPUESTAS - Parte tipo Test:

Nº PREGUNTA	RESPUESTA	LEYES DEL AJEDREZ
1	B	Art. 1.1
2	D	Art. 3.6
3	D	Art. 4.1
4	C	Art. 4.2
5	D	Art. 5.1 y 5.2
6	A	Art. 6.3
7	D	Art. 8.1, 8.2 y 8.4
8	C	Art. 9.5 y 9.1.b.3
9	A	Art. 9.5
10	D	Art. 5.1

Preguntas:

Contesta lo más brevemente posible. Cada pregunta vale 1 punto.

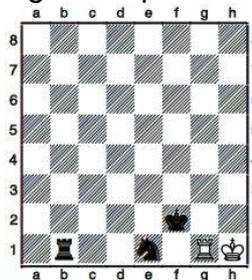
- Confecciona un listado de desempates recomendados por la FIDE para un torneo suizo individual donde todos los jugadores esta valorados.
-C.05 Reglas de Torneos FIDE
 - Anexo 3: Reglas de Desempates
 - Punto 2: Otros sistemas de desempate de uso común
 - Apartado G: Sistemas de desempate recomendados
 - Subapartado D: Torneo suizo Individual (cuando todos los jugadores están valorados)
- ¿Cuál es el papel del árbitro según las leyes del ajedrez? ¿Qué sanciones puede aplicar?
-E.01 Leyes del Ajedrez
 - Artículo 12
 - Artículo 12.9



3. En una partida a un ritmo de 60 minutos por jugador, hay dos jugadores que presentan un fuerte apuro de tiempo. En un instante la bandera del jugador blanco cae. El árbitro no está presente durante la partida. Un par de jugadas después el jugador negro realiza una jugada ilegal, el blanco reclama la ilegal y el negro justo después reclama que el blanco tiene la bandera caída. Ambos llaman al árbitro para que aclare la situación. ¿Cuál debería ser la actuación del árbitro?

-No se aplica el Apéndice A: Ajedrez Rápido del E.01 Leyes del Ajedrez.
 -Por lo tanto aplicamos, el artículo 6.8 del E.01 Leyes del Ajedrez

4. En una partida a ritmo lento, la última jugada con captura y que comía en el tablero el último peón fue 63... Rxb2 (Negras) tras muchos movimientos en un final de torre y caballo frente a torre se llega a la siguiente posición:



El jugador de las piezas blancas reclama tablas por cincuenta movimientos al árbitro indicando y anotando en la planilla su intención de hacer 113 Tg8. Si usted fueras el árbitro de ese encuentro, ¿cuál sería su decisión?

-E.01 Leyes del Ajedrez
 • Artículo 9.3

5. Identifica los cuatro sistemas de desempate que se han utilizado en la siguiente tabla.

Número	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	Pts.	Des 1	Des 2	Des 3	Des 4	Clas
Jugador 1	*	½	½	1	½	½	½	½	0	1	5	1	2	2	20,75	4
Jugador 2	½	*	1	½	0	½	1	0	½	½	4½	0	2	1½	16,25	6
Jugador 3	½	0	*	0	0	½	0	½	0	½	2	0	0	1½	9,00	10
Jugador 4	0	½	1	*	0	0	1	0	½	1	4	0	3	1	13,00	7
Jugador 5	½	1	1	1	*	1	1	½	1	1	8	0	7	4	32,00	1
Jugador 6	½	½	½	1	0	*	½	½	½	1	5	1	2	2	19,50	5
Jugador 7	½	0	1	0	0	½	*	½	½	0	3	0	1	2	12,25	9
Jugador 8	½	1	½	1	½	½	½	*	½	0	5	1	2	3	22,75	3
Jugador 9	1	½	1	½	0	½	½	½	*	1	5½	0	3	2½	20,75	2
Jugador 10	0	½	½	0	0	0	1	1	0	*	3	1	2	1½	11,25	8

-C.05 Reglas de Torneos FIDE
 • Anexo 3: Reglas de Desempates

Desempate 1: Resultado Particular
 Desempate 2: Número de victorias
 Desempate 3: Koya
 Desempate 4: Sonneborn-Berger



EXAMEN DE ARBITRO AUTONÓMICO

Parte tipo Test:

Selecciona de manera clara una de las respuestas (a, b, c, d) para cada pregunta. No se restara puntuación por los fallos.

1. En un torneo sistema suizo individual a 9 rondas, con más de 50 jugadores, un jugador no podrá descansar en la última ronda.
 - a. Si ha solicitado un bye de 0 puntos con anterioridad en el mismo torneo.
 - b. Si ha recibido un punto sin jugar, por incomparecencia del rival, en cualquier ronda anterior
 - c. Si hay más de 20 jugadores con menos puntuación que él en la clasificación de la ronda 8.
 - d. Son correctas a), b) y c).
2. En el mismo torneo sistema suizo individual valedero para ELO FIDE se puede repetir el mismo emparejamiento entre dos jugadores.
 - a. En ningún caso.
 - b. Sólo en el supuesto de que así lo indiquen las bases del torneo.
 - c. Sólo en el caso de que en el encuentro anterior uno de los jugadores haya perdido por incomparecencia.
 - d. Sólo cuando no sea posible otro emparejamiento legal.
3. En el tramo final de una partida el jugador va a promocionar un peón. Toma el peón, lo coloca en la casilla de promoción, coge una dama y antes de ponerla en el tablero, se da cuenta de que al promocionar el peón a dama se produce una posición de rey ahogado. Inmediatamente, deja la dama, coge una torre y promociona el peón a torre. Indique cómo se deberá proceder ante esta situación.
 - a. Al no tocar la dama la casilla de promoción, el jugador puede promocionar torre.
 - b. El jugador tiene que promocionar dama ya que es la pieza que ha tocado.
 - c. Si el jugador promociona torre, el árbitro puede sancionarle, obligarle a retroceder la jugada y ajustar los relojes.
 - d. Ninguna de las proposiciones anteriores es correcta.
4. Para que un torneo pueda ser valorado por la FIDE a efectos de rating:
 - a. No se jugarán más de tres rondas por día y el tiempo total de juego no excederá las 12 horas.
 - b. No se jugarán más de dos rondas por día y el tiempo total de juego no excederá las 12 horas
 - c. La duración del torneo no podrá exceder en ningún caso de 90 días.
 - d. Ninguna de las proposiciones anteriores (a, b, c) es correcta.
5. El reglamento C.04.1 Sistema Suizo Basado en Valoración define expresamente un concepto muy importante para la realización de los emparejamientos, la definición de "X1". Señale cuál de las siguientes es la definición correcta recogida en el mencionado reglamento de la FIDE.

PREGUNTA SUPRIMIDA POR ESTAR DESACTUALIZADA



6. ¿Cuál de las siguientes características tiene que poseer un reloj utilizado en un torneo FIDE?
- Desde una distancia de al menos 10 metros, un jugador debe tener una indicación claramente visible de qué reloj está en marcha.
 - Los relojes con pilas tendrán un indicador de batería baja.
 - En caso de penalizaciones de tiempo, el árbitro ha de poder ajustar el tiempo y el contador de jugadas en menos de 60 segundos.
 - Un reloj que se utiliza en un torneo FIDE tiene que reunir obligatoriamente las tres características anteriores (a, b y c).
7. Las bases de un torneo internacional no hacen ninguna referencia a la comparecencia de los jugadores en el instante de comenzar la sesión de juego. ¿Qué deberá ocurrir en el caso de que un jugador de ese torneo llegue un minuto después de dicho comienzo a su partida?
- El jugador que ha llegado tarde perderá su partida por incomparecencia.
 - El jugador que ha llegado tarde perderá la partida por incomparecencia salvo que el árbitro decida otra cosa.
 - Según las leyes del ajedrez pierde si el retraso es menor de 15 minutos.
 - Todas son incorrectas.
8. Indique cuál o cuáles de las siguientes afirmaciones son correctas.
- El árbitro decide la ubicación del reloj de ajedrez.
 - Un resultado anotado incorrectamente puede prevalecer si las planillas están firmadas por ambos jugadores.
 - El árbitro puede autorizar a un jugador a llevar el móvil encendido.
 - Un jugador está en juego cuando su adversario realiza su jugada.
- 1, 2 y 4.
 - 1 y 4.
 - 1 y 2.
 - Todas son correctas.
9. Indique cuál de las siguientes sería la notación correcta de una jugada en la que un caballo captura un alfil en el escaque f3 según las Leyes del Ajedrez (apéndice C) si es el único alfil que puede capturar.
- Cgxf3.
 - Cgf3.
 - CxA.
 - Las dos primeras opciones (a y b) son correctas.
10. En una competición por equipos los capitanes de un encuentro acuerdan tablas en dos partidas que no han finalizado. Las partidas de los cuatro jugadores son tablas teóricas. Tres de los cuatro jugadores firman las tablas, el cuarto jugador se niega a firmar y quiere continuar el juego. ¿Puede el jugador negarse a firmar las planillas?
- El jugador está obligado a firmar las planillas. Los capitanes pueden decidir en este caso.
 - El jugador está obligado a firmar las planillas. La oferta de tablas no se puede retirar. Si el árbitro está de acuerdo puede decretar tablas esa partida.
 - El jugador tiene derecho a continuar la partida.
 - El jugador está obligado a firmar las planillas. Será amonestado por el árbitro.



RESPUESTAS - Parte tipo Test:

Nº PREGUNTA	RESPUESTA	FIDE HANDBOOK
1	B	C.04.3.1-B.1
2	C	C.04.2-D.2
3	A	E.01-4.4
4	D	B.02
5	XXX	XXX
6	D	C.02-5.1
7	D	E.01-6.7
8	A	E.01-6.5,8.7,11.3.b,1.1
9	D	E.01-C.10
10	C	C.05-12.5

Preguntas:

Contesta lo más brevemente posible. Cada pregunta vale 1 punto.

1. ¿Cuáles son las características del ritmo de juego que especifica la FIDE en el reglamento del sistema de valoración para que un torneo sea evaluado para ELO?

-B.02 Reglamento del Sistema de Valoración

- Punto 1: Ritmo de juego

2. Complete la tabla con las preferencias de color de los jugadores del primer grupo de puntuación (b = blancas, n = negras, * = no emparejado).

Rk.	SNo.	Pts	Color	Preferencia de color
1	12	5	b n b n b b	
2	13	5	n b n b n b	
3	23	5	n b n b b n	
4	1	4½	n b n b n b	
5	2	4½	* n b n b b	

-C.04.3.1 Sistema Holandés

- Apartado A7: Diferencias de color y preferencias de color

Absoluta a Negras
Leve a Negras
Leve a Blancas
Leve a Negras
Absoluta a Negras



3. En un torneo por sistema suizo un jugador no valorado hace la siguiente actuación:

Ronda	Rival	Resultado
Ronda 1	2050	0
Ronda 2	0	1
Ronda 3	1450	1
Ronda 4	1627	½
Ronda 5	1521	1
Ronda 6	1706	½
Ronda 7	1689	1

Sabiendo que dicho jugador no ha jugado más partidas. Calcula su valoración para la próxima lista de ELO. Sírvete si es necesario de la tabla 8.1.a (conversión de porcentaje de puntuación, p , en diferencias de valoración, dp)

p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp	p	dp
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

-B.02 Reglamento del Sistema de Valoración

- Apartado 8: Funcionamiento del sistema de valoración de la FIDE
 - Punto 2: Cálculo de variación

4. En un torneo que se celebra según el Sistema Suizo FIDE, uno de los jugadores te solicita que le expliques en qué consiste dicho sistema por el que se disputa el torneo, es decir, las Reglas Generales que debe cumplir un torneo por Sistema Suizo. ¿Cuáles son esos requisitos mínimos que describe la FIDE?

-C.04.1 Reglas básicas del Sistema Suizo

5. Detalle qué documentos debe contener el informe de un torneo valorado para rating FIDE y cómo debe remitirse a la FEDA.

-B.02 Reglamento del Sistema de Valoración

- Apartado 9: Remisión de informes