

## B.01 Reglamento de Títulos Internacionales de la FIDE

Aprobado por la Asamblea General de 1982 y modificado por las Asambleas Generales de 1984 a 2016. En vigor desde el 1 de julio de 2017

### 0 Introducción

0.1 La FIDE sólo reconoce los títulos indicados en 0.3.

0.2 La siguiente reglamentación sólo puede ser modificada por la Asamblea General, siguiendo recomendaciones de la Comisión de Calificación.

0.21 Tales cambios podrán únicamente ser realizados cada cuatro años a partir del 2004 (excepto que la Comisión apruebe su modificación urgente).

0.22 Tales modificaciones entrarán en vigor a partir del 1 de Julio del año siguiente a la decisión de la Asamblea General. En lo referente a torneos, se aplicarán en aquellos que comiencen en o después de dicha fecha.

0.3 Los títulos internacionales de la FIDE estarán avalados por la Comisión de Calificación, que es el organismo al que compete la decisión final. Estos títulos son<sup>1</sup> :

0.31 Títulos para ajedrez estándar (como se define en las *Leyes del Ajedrez*), siendo el órgano competente la Comisión de Calificación de la FIDE: Gran Maestro (GM), Maestro Internacional (IM), Maestro de la FIDE (FM), Maestro Candidato (CM), Gran Maestro Femenino (WGM), Maestro Internacional Femenino (WIM), Maestro FIDE Femenino (WFM), Maestro Candidato Femenino (WCM).

0.4 Los títulos tendrán carácter vitalicio desde la fecha de reconocimiento.

0.41 El uso de títulos o valoraciones FIDE para desvirtuar los principios éticos del sistema de títulos o valoraciones puede suponer la revocación del título bajo recomendación de las Comisiones de Calificación y de Ética y decisión de la Asamblea General.

0.42 Un título es válido oficialmente a partir de la fecha en la que se reúnen todos los requisitos. Para que se confirme un título basado en una solicitud, habrá de ser publicado en la web de la FIDE y en otros documentos pertinentes de la FIDE durante al menos 60 días. Para títulos de registro automático, ver más abajo 0.5.

0.43 El título sólo se tendrá en cuenta para los resultados de los oponentes en torneos que comiencen después de su confirmación. (Excepción: ver 1.15)

0.44 En lo que se refiere, por ejemplo, a la edad de consecución del título, éste se considera obtenido cuando se obtiene el último resultado, y cuando se consigue la valoración requerida. Sea cual sea la última fecha de las dos.

0.45 Si tras la concesión de un título se descubre que el jugador contravino las *Regulaciones Anti-trampas* en uno o más torneos en los que se basaba la solicitud del título, éste podrá ser retirado por la Comisión de Calificación. La federación del jugador podrá apelar esta decisión a la Junta Directiva de la FIDE en el plazo de 30 días después de haber sido informados por escrito.

### 0.5 Definiciones

En el texto siguiente se utilizan algunos términos específicos.

La **performance de valoración** se basa en los resultados del jugador y la valoración media de sus rivales (ver 1.48).

---

<sup>1</sup> Se han mantenido las abreviaturas correspondientes al texto en inglés.

La **performance de título** (por ejemplo, *performance* de GM) es un resultado para ese título que otorga una *performance* de valoración tal y como se define en 1.48 y 1.49 contra la media mínima de los oponentes, teniendo en cuenta el artículo 1.46. Por ejemplo, para una *performance* de GM, la valoración media de los rivales  $\geq 2380$ , y *performance*  $\geq 2600$ . Esto se podría conseguir, por ejemplo, con un resultado de 7 puntos en 9 partidas.

La *performance* de GM consiste en una *performance*  $\geq 2600$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2380$ .

La *performance* de MI consiste en una *performance*  $\geq 2450$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2230$ .

La *performance* de WGM consiste en una *performance*  $\geq 2400$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2180$ .

La *performance* de WMI consiste en una *performance*  $\geq 2250$  contra rivales con una valoración *media*  $\geq 2030$ .

La **norma de título** es una *performance* de título que cumple los requisitos adicionales relativos a la mezcla de jugadores titulados y nacionalidades tal y como se describe en los artículos 1.42 a 1.47.

Un **título directo** (título automático) es un título obtenido al lograr un puesto o resultado concreto en un torneo. Por ejemplo, ganando, u obteniendo un resultado  $\geq 50\%$  en un torneo. Tales títulos se conceden automáticamente por la FIDE con la solicitud de la federación del jugador y la confirmación de la Comisión de Calificación.

## 0.6 La concesión de títulos.

0.61 Los títulos serán concedidos por determinados resultados obtenidos en Campeonatos concretos. Tales títulos serán confirmados por el Presidente de la Comisión de Calificación tras la notificación de las oficinas de la FIDE. Serán entonces concedidos por la FIDE.

0.62 Para que un título directo sea concedido de forma inmediata, el solicitante tiene que haber conseguido en algún momento una valoración mínima de:

GM	2300	WGM	2100
IM	2200	WIM	2000
FM	2100	WFM	1900
CM	2000	WCM	1800

Si un jugador tiene una valoración inferior, se le concederá el título condicionado y se le concederá definitivamente, a solicitud de su federación, tan pronto como consiga la valoración mínima. Un jugador con título condicionado puede asumir un título inferior tan pronto como consiga la valoración mínima para ese título.

0.63 Los títulos también se conceden basándose en solicitudes con normas con un número suficiente de partidas. Estos títulos los concederá la Asamblea General a recomendación de la Comisión de Calificación. La Junta Directiva o el Consejo Ejecutivo pueden otorgar los títulos únicamente en casos claros, después de consultar al Presidente correspondiente.

## 1 Requisitos para los títulos indicados en 0.31

### 1.1 Administración.

1.11 Las partidas se registrarán por las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE. No se considerarán válidos aquellos torneos en los que la composición se cambie (sin la aprobación de la Comisión de Calificación) durante el torneo o aquellos en los que los jugadores tengan condiciones diferentes en lo que se refiere a rondas y emparejamiento. Salvo que cuenten con la aprobación previa del Presidente de la Comisión de Calificación, los torneos deben ser registrados con al menos treinta días de antelación en el servidor de la FIDE.

1.12 No se podrá jugar más de doce horas diarias. Esto se calcula suponiendo que las partidas duran 60 jugadas, aunque si se juegan usando incrementos puedan durar más tiempo.

1.13 No se podrán jugar más de 2 rondas diarias. Con un incremento mínimo de 30 segundos por jugada, el tiempo mínimo es de 90 minutos para toda la partida, para cada jugador, sin contar el incremento.

El tiempo mínimo sin incremento para cada jugador es de 2 horas. A partir del 1 de julio de 2021, las partidas jugadas sin un incremento de al menos 30 segundos no serán válidas para títulos ni normas de títulos, excepto en el caso de jugadores discapacitados.

1.13a En la solicitud del título de GM basado en normas, al menos una de ellas se habrá conseguido en un torneo con sólo una ronda diaria en un mínimo de tres días.

- 1.13b En cualquier torneo válido para títulos tanto los controles de tiempo como los ajustes del reloj habrán de ser los mismos para todos los jugadores, excepto lo señalado en el Apéndice G4 de las *Leyes del Ajedrez* (p.e., si se juega con incremento, todos los jugadores tendrán incremento; si se juega con demora, todos los jugadores tendrán demora; si no se especifica ni incremento ni demora, todos los jugadores jugarán sin incremento ni demora. No puede haber un uso mixto de los ajustes del reloj (incremento, demora, ninguno en absoluto).
- 1.14 Se permiten ligas y campeonatos nacionales por equipos que se prolonguen por más de 90 días, pero no más de un año. Para torneos individuales el límite es de 90 días, aunque el Presidente de la Comisión de Calificación podrá dar su aprobación previa a torneos más largos.
- 1.15 En los torneos que se prolonguen más de 90 días se utilizarán los títulos y valoraciones de los rivales en vigor cuando se jueguen las partidas.
- 1.16 El Árbitro Principal de un torneo válido para títulos será un Árbitro Internacional (AI) o un Árbitro FIDE (AF). Podrá designar un suplente temporal, pero siempre habrá un AI o AF presente en el local de juego.
- 1.17 Ningún árbitro designado puede jugar en un torneo válido para títulos, ni aunque sea como relleno.
- 1.2 Títulos conseguidos en Campeonatos Internacionales.
- 1.21 Como se indica más adelante, un jugador puede lograr
- (a) un título en un torneo o
  - (b) una norma para título. Habrán de cumplirse los requisitos especificados en 1.42,-1.49,
- 1.22 La puntuación mínima para todos los títulos es del 35%. El resultado mostrado es el mínimo requerido.
- 1.23 En los torneos de asociaciones continentales, subcontinentales u otras competiciones de Afiliados Internacionales de la FIDE, sólo se podrá conseguir un título o resultado si participa en el torneo al menos un tercio o cinco de las federaciones miembro pertinentes. El número mínimo de participantes en el torneo es ocho. Los Campeonatos Mundiales (incluyendo S20) de la IBCA, la ICSC y la IPCA están exentos del cumplimiento de esta regla.
- 1.23a Si se combinan varios grupos para formar otro mayor, al grupo resultante se le aplicarán los requisitos citados en 1.23 (al menos 8 participantes de al menos 5 federaciones). Los títulos se podrán conceder al mejor jugador o jugadores de los subgrupos siempre que el subgrupo tenga al menos 5 participantes de al menos 3 federaciones y el jugador obtenga un mínimo del 50% en un mínimo de 9 partidas.
- 1.24 Términos usados en las tablas 1.24a y 1.24b: Oro = primero tras desempate; 1º emp = 3 mejores jugadores tras desempate; norma = 9 partidas (salvo que se especifique otra cosa); Continental y Regional = Continental y un máximo de tres torneos regionales por continente, e incluye al Juvenil Árabe. Subcontinentales = incluye Zonales, Subzonales, y Árabe de adultos. Se aceptan Zonales y Subzonales sólo si clasifican jugadores para la Copa del Mundo y el Campeonato del Mundo. Cada continente puede designar un máximo de 3 torneos regionales de jóvenes o escolares para títulos directos. El Continente deberá informar a la Comisión de Calificación de la composición de estas regiones antes del comienzo de cada año.
- 1.3 Los títulos se pueden conseguir alcanzando en algún momento la valoración publicada o provisional que se indica (ver 1.53a), habiendo jugado para entonces un mínimo de 30 partidas valoradas:
- 1.31 Maestro FIDE (FM):  $\geq 2300$
  - 1.32 Maestro Candidato (CM):  $\geq 2200$
  - 1.33 Maestro FIDE Fem. (WFM):  $\geq 2100$
  - 1.34 Maestro Candidato Fem. (WCM):  $\geq 2000$
- 1.4 Los títulos de GM, IM, WGM o WIM también se pueden obtener logrando normas en torneos internacionales valorados jugados de acuerdo con las siguientes reglas:
- 1.41 Número de partidas.
- 1.41a El jugador debe jugar al menos 9 partidas, sin embargo
  - 1.41b Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 7 rondas.  
Solamente se requieren 7 partidas en un Campeonato Mundial o Continental por equipos disputado a 8 o 9 rondas.

- Solamente se requieren 8 partidas en una Copa del Mundo o Campeonato Mundial Femenino, campeonatos en los que una norma de 8 partidas cuenta como si fuera de 9.
- 1.41c En un torneo de 9 rondas, si un jugador tiene sólo 8 partidas por incomparecencia o descanso, pero se ha enfrentado a los rivales precisos y en esas 8 partidas consigue un resultado para título, le contará como una norma de 8 rondas.
  - 1.41d Cuando un jugador excede los requisitos de la norma en uno o más puntos enteros, éstos cuentan como partidas adicionales al calcular el número total de partidas para la norma conseguida.
- 1.42 No se incluye lo siguiente:
- 1.42a Las partidas disputadas contra oponentes que no pertenecen a federaciones afiliadas a la FIDE. Se aceptan jugadores con federación "FID", pero no cuentan como extranjeros.
  - 1.42b Las partidas disputadas contra ordenadores.
  - 1.42c En torneos por *round robin*, las partidas disputadas contra jugadores no valorados que consigan cero puntos contra los jugadores valorados.
  - 1.42d Las partidas decididas por incomparecencia, sanción o de manera diferente al juego sobre el tablero. Otras partidas ya comenzadas que se resuelven por sanción por cualquier razón, deben ser incluidas. Si en la última ronda el oponente no se presenta, la norma seguirá siendo válida si el jugador necesita jugar para sumar el número requerido de partidas pero puede permitirse perder.
  - 1.42e Un jugador que haya conseguido un resultado de título antes de la última ronda puede ignorar todas las partidas jugadas después, siempre que:
    - (a) cuente con la combinación precisa de oponentes,
    - (b) esto le deje con el número mínimo de partidas especificado en 1.41,
    - (c) en el caso de un torneo con emparejamientos predeterminados, el conjunto de oponentes será tal que la norma sea posible para todo el torneo.
    - (d) en torneos *round robin* a doble vuelta, las partidas contempladas para la norma deben incluir diferentes rivales suficientes para una norma sobre el torneo completo.
  - 1.42f Un jugador puede ignorar su(s) partida(s) contra oponentes a los que haya ganado, siempre que esto le deje con el mínimo de partidas señalado en 1.41 contra el conjunto de jugadores necesario. Sin embargo, se enviará el cuadro completo del torneo. En el caso de un torneo con emparejamientos predeterminados, se habrán de cumplir todos los requisitos, aparte de la puntuación, en todo el torneo completo.
  - 1.42g No serán válidos los torneos que hagan cambios a favor de uno o más jugadores (por ejemplo, alterando el número de rondas, o su orden, o asignando oponentes específicos que no están participando en la competición).
- 1.43 Federaciones de los oponentes.  
Deben estar incluidas, al menos, dos federaciones diferentes a la del jugador candidato, excepto lo indicado en 1.43a-1.43e. Sin embargo, se aplicará 1.43f.
- 1.43a La fase final de campeonatos (o abiertos) nacionales masculinos y, también, campeonatos nacionales femeninos. En el año en el que se juegue el torneo subzonal de una sola federación, no estará exento el campeonato nacional de esa federación. Esta excepción se aplica sólo a jugadores pertenecientes a la federación que registra el torneo.
  - 1.43b Campeonatos nacionales por equipos. Esta excepción se aplica sólo a jugadores pertenecientes a la federación que registra el torneo. No se pueden combinar los resultados de divisiones diferentes.
  - 1.43c Torneos zonales y subzonales.
  - 1.43d Se podrán incluir también torneos de otro tipo con la aprobación previa del Presidente de la Comisión de Calificación.
  - 1.43e Torneos por Sistema Suizo en los cuales los participantes incluyen al menos 20 jugadores con valoración FIDE de diferente federación a la anfitriona, de al menos 3 federaciones diferentes y de los cuales 10 como mínimo deben poseer los títulos de GM, IM, WGM o WIM. En otro caso, se aplica 1.44.
  - 1.43f Al menos una de las normas deberá cumplir los requisitos normales de oponentes extranjeros. (Ver 1.43 y 1.44).
- 1.44 Como máximo, podrán pertenecer a la federación del solicitante hasta 3/5 de los rivales y hasta 2/3 serán de otra federación. Para ver los números exactos, consultar la tabla de 1.72.

Los oponentes serán calculados como sigue redondeando al inmediato entero superior (para el mínimo), o al inmediato entero inferior (para el máximo).

- 1.45 Títulos de los oponentes.
  - 1.45a Al menos el 50 % de los oponentes deben ser titulados (TH) según 0.31, excluyendo CM y WCM.
  - 1.45b Para una norma de GM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser GM.
  - 1.45c Para una norma de IM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser IM o GM.
  - 1.45d Para una norma de WGM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser WGM, IM o GM.
  - 1.45e Para una norma de WIM, al menos 1/3, con un mínimo de 3, de los oponentes (MO) deben ser WIM, WGM, IM o GM.
  - 1.45f En torneos round-robin a doble vuelta se necesita un mínimo de 6 jugadores; el título de cada jugador según 1.45b-e contará solamente una vez.
- 1.46 Valoración de los oponentes.
  - 1.46a Se utilizará la Lista de Valoración en vigor al comienzo del torneo. Ver excepción en 1.15. Se puede solicitar a la Oficina de la FIDE la determinación de la valoración de jugadores pertenecientes a federaciones temporalmente excluidas de la Lista al comienzo del torneo.
  - 1.46b Para propósitos de normas, la valoración mínima (umbral) de los oponentes será la siguiente:
    - Gran Maestro 2200.
    - Maestro Internacional 2050.
    - Gran Maestro Femenino 2000.
    - Maestro Internacional Femenino 1850.
  - 1.46c No se podrán elevar al umbral las valoraciones de más de un oponente. Cuando más de un oponente esté valorado por debajo del umbral, solamente se ajustarán los más bajos.
  - 1.46d Los oponentes no valorados no cubiertos por 1.46c serán considerados valorados con 1000. Para el número mínimo de rivales valorados, ver tabla de 1.7. También se puede calcular de modo que el número máximo de oponentes no valorados sea el 20% de (número de oponentes + 1).
- 1.47 Media de las valoraciones de los oponentes
  - 1.47a Es el total de las valoraciones de los oponentes dividido por el número de oponentes considerando los ajustes establecidos en 1.46c.
  - 1.47b El redondeo del promedio de las valoraciones de los oponentes se hará al entero más cercano. En este caso, la fracción 0.5 será redondeada hacia arriba.
- 1.48 *Performance* de Valoración ( $R_p$ ).  
Para conseguir una norma, un jugador debe realizar una *performance* de al menos:

Título	Mínimo antes del redondeo	Mínimo después del redondeo
GM	2599.5	2600
IM	2449.5	2450
WGM	2399.5	2400
WIM	2249.5	2250

Cálculo de la *performance* ( $R_p$ ):

- $R_p = R_a + d_p$  (ver tabla siguiente)
  - $R_a$  = valoración de los oponentes + diferencia de valoración " $d_p$ " de la tabla 8.1.a de B.02 (conversión de diferencias de porcentaje " $p$ " en diferencias de valoración " $d_p$ ").
- 1.48a Las valoraciones medias mínimas de los oponentes  $R_a$  son: GM 2380, WGM 2180, IM 2230, WIM 2030.

1.49 Tabla 8.1.a:

p	$d_p$	p	$d_p$	p	$d_p$	p	$d_p$	p	$d_p$	p	$d_p$
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		

Todos los porcentajes se redondean al entero más cercano. 0.5 se redondea por exceso.

- 1.5 Requisitos para la concesión del título basado en normas.
- 1.51 Dos o más normas en torneos cubriendo al menos 27 partidas, excepto si una norma es de 8 partidas como resultado de una victoria por incomparecencia, en cuyo caso serán suficientes 26 partidas.
- 1.52 Si una norma es suficiente para más de un título, puede ser usada como parte de la solicitud de ambos.
- 1.53 Haber alcanzado en cualquier momento la valoración siguiente:
- GM  $\geq$  2500
  - IM  $\geq$  2400
  - WGM  $\geq$  2300
  - WIM  $\geq$  2200
- 1.53a Tal valoración no necesita haber sido publicada. Puede ser conseguida en medio de un periodo de valoración, incluso en medio de un torneo. El jugador puede en ese caso descartar los resultados siguientes para la solicitud del título. No obstante, la obligación de probarlo corresponde a la federación del solicitante. Es recomendable que los jugadores reciban un certificado del Árbitro Principal indicando la consecución de la valoración correspondiente durante un torneo. Tal certificado debería incluir las fechas en las que se ha jugado cada partida. Las solicitudes para títulos basadas en valoraciones no publicadas serán aceptadas por la FIDE solamente de acuerdo con el Administrador del Sistema de Valoración y la Comisión de Calificación. Las valoraciones del medio de un periodo sólo serán confirmadas después de que se hayan recibido y valorado todos los torneos de ese periodo.
- 1.54 Un resultado para título es válido si es obtenido de acuerdo con el *Reglamento de Títulos FIDE* en vigor en la fecha del torneo en el que se obtuvo la norma.
- 1.55 Las normas obtenidas antes del 1 de julio de 2005 deberán haberse registrado en la FIDE antes del 1 de julio de 2013 o se las considerará caducadas.
- 1.6 Resumen de requisitos para Torneos para Títulos. En caso de discrepancia prevalecerán las reglas expresadas más arriba.

		Notas
Numero de partidas diarias	No más de dos	1.13
Ritmo de juego	Requisitos mínimos	1.13
Periodo para el torneo completo	90 días, con excepciones	1.14
Supervisión competición	Árbitro Internacional o Árbitro FIDE	1.16
Numero partidas	Mínimo 9 (7 en mund/cont por equipos con 7-9 rondas)	1.41a-d
Tipo de torneo	No valen encuentros individuales	1.1
Partidas no incluidas	Contra ordenadores	1.42

	Adjudicadas	
	Incomparecencia antes del comienzo de la partida	
	Contra oponentes que no pertenezcan a una federación FIDE	

1.61 Para los números siguientes, ver fórmula de cálculo de títulos en 1.45

		Notas
Número de GMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 GMs	1.45b
Número de IMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 IMs	1.45c
Número de WGMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WGMs	1.45d
Número de WIMs MO	1/3 de los oponentes, mínimo 3 WIMs	1.45e
Performance mínima	GM 2600, IM 2450, WGM 2400, WIM 2250	1.48
Valoración media mínima de los rivales	2380 para GM, 2230 para IM, 2180 para WGM, 2030 para WIM	1.7
Puntuación mínima	35%	1.7

1.7 Resumen de los requisitos de número de oponentes.

1.71 Determinación de la validez de un resultado para norma según la valoración media de los oponentes. Las tablas de 1.72 muestran un rango de torneos de hasta 19 rondas. Las normas conseguidas en un torneo de más de 13 rondas cuentan sólo como 13 rondas.

1.72 Tablas:

**Disponible sólo para Campeonatos por Equipos Mundiales y Continentales de 7 a 9 rondas**

7 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	4	4	4	4
Máx. nº no valorados	1	1	1	1
Máx. de 1 fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. de la propia fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Mín. otras feds.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
5½	2380-2441	2230-2291	2180-2241	2030-2091
5	2442-2497	2292-2347	2242-2297	2092-2147
4½	2498-2549	2348-2399	2298-2349	2148-2199
4	2550-2599	2400-2449	2350-2399	2200-2249
3½	2600-2649	2450-2499	2400-2449	2250-2299
3	2650-2701	2500-2551	2450-2501	2300-2351
2½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

**Disponible sólo para Campeonatos por Equipos Mundiales y Continentales de 8 o 9 rondas; o tras 8 partidas en la Copa del Mundo o en el Mundial Femenino. Los dos últimos cuentan como 9 rondas cuando se computen a 27 partidas.**

8 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	4	4	4	4
Máx. nº no valorados	1	1	1	1

Máx. de 1 fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Máx. de la propia fed.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
Mín. otras feds.	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante	Irrelevante
6½	2380-2406	2230-2256	2180-2206	2030-2056
6	2407-2458	2257-2308	2207-2258	2057-2108
5½	2459-2504	2309-2354	2259-2304	2109-2154
5	2505-2556	2355-2406	2305-2356	2155-2206
4½	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
3½	2643-2686	2493-2536	2443-2486	2293-2336
3	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

Las tablas siguientes se aplican a torneos desde 9 hasta 19 rondas:

Las reglas referentes a la mezcla de federaciones de los casos señalados con \* se ignoran si el torneo es un sistema suizo entre cuyos participantes se incluyen al menos 20 valorados FIDE, que no sean de la federación anfitriona, que sean de al menos 3 federaciones y entre los que se encuentren al menos 10 titulados (GM, IM, WGM o WIM). Ver 1.46c en lo relativo al umbral de valoración del rival valorado más bajo.

9 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	3 gm	3 im	3 wgm	3 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	5	5	5	5
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	6	6	6	6
*Máx. de la propia fed.	5	5	5	5
7	2380-2433	2230-2283	2180-2233	2030-2083
6½	2434-2474	2284-2324	2234-2274	2084-2124
6	2475-2519	2325-2369	2275-2319	2125-2169
5½	2520-2556	2370-2406	2320-2356	2170-2206
5	2557-2599	2407-2449	2357-2399	2207-2249
4½	2600-2642	2450-2492	2400-2442	2250-2292
4	2643-2679	2493-2529	2443-2479	2293-2329
3½	≥2680	≥2530	≥2480	≥2330
3				

**Para 10 rondas o más es posible que resulte ventajoso eliminar una partida que se haya vendido.**

**SR** se refiere a torneos de ronda simple y **DR** a torneos de ronda doble.

10 rondas	GM		IM		WGM		WIM	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Diferentes TH	5	3	5	3	5	3	5	3
Máx. nº no valorados	2	1	2	1	2	1	2	1
*Máx. de 1 fed.	6	3	6	3	6	3	6	3
*Máx. de la propia fed.	6	3#	6	3#	6	3#	6	3#
8	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	



7½	2407-2450	2257-2300	2207-2250	2057-2100
7	2451-2489	2301-2339	2251-2289	2101-2139
6½	2490-2527	2340-2377	2290-2327	2140-2177
6	2528-2563	2378-2413	2328-2363	2178-2213
5½	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
4½	2636-2671	2486-2521	2436-2471	2286-2321
4	2672-2709	2522-2559	2472-2509	2322-2359
3½	≥2710	≥2560	≥2510	≥2360

# Si de 6 rivales había 4 jugadores de 1 federación, ninguno de los otros 2 jugadores podía obtener norma. Esto estaría bien si ambos fueran, por ejemplo, GMs.

11 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	4 gm	4 im	4 wgm	4 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	6	6	6	6
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	7	7	7	7
*Máx. de la propia fed.	6	6	6	6
9	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
8½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
8	2425-2466	2275-2316	2225-2266	2075-2116
7½	2467-2497	2317-2347	2267-2297	2117-2147
7	2498-2534	2348-2384	2298-2334	2148-2184
6½	2535-2563	2385-2413	2335-2363	2185-2213
6	2564-2599	2414-2449	2364-2399	2214-2249
5½	2600-2635	2450-2485	2400-2435	2250-2285
5	2636-2664	2486-2514	2436-2464	2286-2314
4½	2665-2701	2515-2551	2465-2501	2315-2351
4	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

SR se refiere a torneos de ronda simple y DR a torneos de ronda doble.

12 rondas	GM		IM		WGM		WIM	
Diferentes MO	4 gm		4 im		4 wgm		4 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	6	3	6	3	6	3	6	3
Máx. nº no valorados	2	1	2	1	2	1	2	1
*Máx. de 1 fed.	8	4	8	4	8	4	8	4
*Máx. de la propia fed.	7	3#	7	3#	7	3#	7	3#
9½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
9	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
8½	2442-2474		2292-2324		2242-2274		2092-2124	
8	2475-2504		2325-2354		2275-2304		2125-2154	
7½	2505-2542		2355-2392		2305-2342		2155-2192	
7	2543-2570		2393-2420		2343-2370		2193-2220	
6½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
6	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	

5½	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
4½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

# Si de 7 rivales había 4 jugadores de 1 federación, ninguno de los otros 3 jugadores podía obtener norma. Esto estaría bien si ambos fueran, por ejemplo, GMs.

13 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	5 gm	5 im	5 wgm	5 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	7	7	7	7
Máx. nº no valorados	2	2	2	2
*Máx. de 1 fed.	8	8	8	8
*Máx. de la propia fed.	7	7	7	7
10½	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
10	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
9½	2425-2458	2275-2308	2225-2258	2075-2108
9	2459-2489	2309-2339	2259-2289	2109-2139
8½	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
8	2513-2542	2363-2392	2313-2342	2163-2192
7½	2543-2570	2393-2420	2343-2370	2193-2220
7	2571-2599	2421-2449	2371-2399	2221-2249
6½	2600-2628	2450-2478	2400-2428	2250-2278
6	2629-2656	2479-2506	2429-2456	2279-2306
5½	2657-2686	2507-2536	2457-2486	2307-2336
5	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

14 rondas	GM		IM		WGM		WIM	
Diferentes MO	5 gm 3gm si DR		5 im		5 wgm		5 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	SR	DR	SR	DR	SR	DR	SR	DR
Diferentes TH	7	4	7	4	7	4	7	4
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	9	4	9	4	9	4	9	4
*Máx. de la propia fed.	8	4#	8	4#	8	4#	8	4#
11	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
10½	2407-2441		2257-2291		2207-2241		2057-2091	
10	2442-2466		2292-2316		2242-2266		2092-2116	
9½	2467-2497		2317-2347		2267-2297		2117-2147	
9	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
8½	2520-2549		2370-2399		2320-2349		2170-2199	
8	2550-2570		2400-2420		2350-2370		2200-2220	
7½	2571-2599		2421-2449		2371-2399		2221-2249	
7	2600-2628		2450-2478		2400-2428		2250-2278	
6½	2629-2649		2479-2499		2429-2449		2279-2299	
6	2650-2679		2500-2529		2450-2479		2300-2329	
5½	2680-2701		2530-2551		2480-2501		2330-2351	

5	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352
---	-------	-------	-------	-------

# Si de 8 rivales había 5 jugadores de 1 federación, ninguno de los otros 3 jugadores podía obtener norma. Esto estaría bien si ambos fueran, por ejemplo, GMs.

15 rondas	GM	IM	WGM	WIM
Diferentes MO	5 gm	5 im	5 wgm	5 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	8	8	8	8
Máx. nº no valorados	3	3	3	3
*Máx. de 1 fed.	10	10	10	10
*Máx. de la propia fed.	9	9	9	9
12	2380-2388	2230-2238	2180-2188	2030-2038
11½	2389-2424	2239-2274	2189-2224	2039-2074
11	2425-2450	2275-2300	2225-2250	2075-2100
10½	2451-2474	2301-2324	2251-2274	2101-2124
10	2475-2504	2325-2354	2275-2304	2125-2154
9½	2505-2527	2355-2377	2305-2327	2155-2177
9	2528-2549	2378-2399	2328-2349	2178-2199
8½	2550-2578	2400-2428	2350-2378	2200-2228
8	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
7½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
7	2621-2649	2471-2499	2421-2449	2271-2299
6½	2650-2671	2500-2521	2450-2471	2300-2321
6	2672-2694	2522-2544	2472-2494	2322-2344
5½	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

16 rondas	GM		IM		WGM		WIM	
Diferentes MO	6 gm 3 gm if DR		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Diferentes TH	8	4	8	4	8	4	8	4
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	10	5	10	5	10	5	10	5
*Máx. de la propia fed.	9	4	9	4	9	4	9	4
12½	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
12	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
11½	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
11	2459-2482		2309-2332		2259-2282		2109-2132	
10½	2483-2504		2333-2354		2283-2304		2133-2154	
10	2505-2534		2355-2384		2305-2334		2155-2184	
9½	2535-2556		2385-2406		2335-2356		2185-2206	
9	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
8½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
8	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
7½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	
7	2643-2664		2493-2514		2443-2464		2293-2314	

6½	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

<b>17 rondas</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Diferentes MO	6 gm	6 im	6 wgm	6 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	9	9	9	9
Máx. nº no valorados	3	3	3	3
*Máx. de 1 fed.	11	11	11	11
*Máx. de la propia fed.	10	10	10	10
13½	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
13	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
12½	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
12	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
11½	2467-2489	2317-2339	2267-2289	2117-2139
11	2490-2512	2340-2362	2290-2312	2140-2162
10½	2513-2534	2363-2384	2313-2334	2163-2184
10	2535-2556	2385-2406	2335-2356	2185-2206
9½	2557-2578	2407-2428	2357-2378	2207-2228
9	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
8½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
8	2621-2642	2471-2492	2421-2442	2271-2292
7½	2643-2664	2493-2514	2443-2464	2293-2314
7	2665-2686	2515-2536	2465-2486	2315-2336
6½	≥2687	≥2537	≥2487	≥2337

<b>18 rondas</b>	<b>GM</b>		<b>IM</b>		<b>WGM</b>		<b>WIM</b>	
Diferentes MO	6 gm 3 gm if DR		6 im		6 wgm		6 wim	
*Mín. otras feds.	2		2		2		2	
Umbral para 1 jugador	2200		2050		2000		1850	
	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>	<b>SR</b>	<b>DR</b>
Diferentes TH	9	5	9	5	9	5	9	5
Máx. nº no valorados	3	1	3	1	3	1	3	1
*Máx. de 1 fed.	12	6	12	6	12	6	12	6
*Máx. de la propia fed.	10	5	10	5	10	5	10	5
14	2380-2406		2230-2256		2180-2206		2030-2056	
13½	2407-2433		2257-2283		2207-2233		2057-2083	
13	2434-2458		2284-2308		2234-2258		2084-2108	
12½	2459-2474		2309-2324		2259-2274		2109-2124	
12	2475-2497		2325-2347		2275-2297		2125-2147	
11½	2498-2519		2348-2369		2298-2319		2148-2169	
11	2520-2542		2370-2392		2320-2342		2170-2192	
10½	2543-2556		2393-2406		2343-2356		2193-2206	
10	2557-2578		2407-2428		2357-2378		2207-2228	
9½	2579-2599		2429-2449		2379-2399		2229-2249	
9	2600-2620		2450-2470		2400-2420		2250-2270	
8½	2621-2642		2471-2492		2421-2442		2271-2292	

8	2643-2656	2493-2506	2443-2456	2293-2306
7½	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7	2680-2701	2530-2551	2480-2501	2330-2351
6½	≥2702	≥2552	≥2502	≥2352

<b>19 rondas</b>	<b>GM</b>	<b>IM</b>	<b>WGM</b>	<b>WIM</b>
Diferentes MO	7 gm	7 im	7 wgm	7 wim
*Mín. otras feds.	2	2	2	2
Umbral para 1 jugador	2200	2050	2000	1850
Diferentes TH	10	10	10	10
Máx. nº no valorados	4	4	4	4
*Máx. de 1 fed.	12	12	12	12
*Máx. de la propia fed.	11	11	11	11
15	2380-2397	2230-2247	2180-2197	2030-2047
14½	2398-2415	2248-2265	2198-2215	2048-2065
14	2416-2441	2266-2291	2216-2241	2066-2091
13½	2442-2466	2292-2316	2242-2266	2092-2116
13	2467-2482	2317-2332	2267-2282	2117-2132
12½	2483-2504	2333-2354	2283-2304	2133-2154
12	2505-2519	2355-2369	2305-2319	2155-2169
11½	2520-2542	2370-2392	2320-2342	2170-2192
11	2543-2563	2393-2413	2343-2363	2193-2213
10½	2564-2578	2414-2428	2364-2378	2214-2228
10	2579-2599	2429-2449	2379-2399	2229-2249
9½	2600-2620	2450-2470	2400-2420	2250-2270
9	2621-2635	2471-2485	2421-2435	2271-2285
8½	2636-2656	2486-2506	2436-2456	2286-2306
8	2657-2679	2507-2529	2457-2479	2307-2329
7½	2680-2694	2530-2544	2480-2494	2330-2344
7	≥2695	≥2545	≥2495	≥2345

#### 1.8 Certificados de torneos para títulos.

El Árbitro Principal debe preparar por cuadruplicado certificados de los resultados de títulos conseguidos. Estas copias deben ser entregadas al jugador, a la federación del jugador, a la federación organizadora y a la Oficina de la FIDE. Es recomendable que el jugador solicite al Árbitro Principal el certificado antes de abandonar el torneo. El Árbitro Principal es responsable de que ese archivo TRF se remita a la FIDE.

#### 1.9 Remisión de informes de torneos para títulos.

Estos torneos deberán ser registrados de acuerdo como en 1.11.

1.91 El final del torneo es la fecha de la última ronda y la fecha de envío y el fin del plazo para remitir el torneo se calculará a partir de esa fecha.

1.92 El Árbitro Principal de un torneo registrado por la FIDE deberá enviar el informe, dentro de los 7 días siguientes a su finalización, al Oficial de Valoración de la federación en la que tuvo lugar el torneo. El Oficial de Valoración se encargará de cargar en el servidor de la FIDE el informe del torneo (archivo TRF) no más tarde de 30 días después del final del torneo.

- 1.93 Los informes enviados con más de 90 días de retraso no serán aceptados a efectos de valoración o títulos sin el consentimiento del Presidente de la Comisión de Calificación.
- 1.10 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores
- 1.10a Registro de títulos directos  
El Árbitro Principal envía los resultados a la oficina de la FIDE. La oficina de la FIDE, junto al Presidente de la CC, crea una lista de títulos posibles e informa a las federaciones implicadas. Si la federación acuerda solicitar el título, éste es concedido.
- 1.10b Títulos por solicitud  
La solicitud debe ser remitida y firmada por la federación del jugador. Si la federación del jugador rechaza realizar la solicitud, éste puede apelar a la FIDE directamente y hacer él la solicitud (y el pago). Todos los certificados deben estar firmados por el árbitro principal del torneo y por la federación responsable del evento.

## 2 Procedimiento de solicitud de títulos de jugadores.

Los formatos de solicitud se incluyen anexo al presente Reglamento. Son los siguientes:

Formularios de norma		Formularios de solicitud	
Certificado de resultado para título	IT1	Formato de solicitud de título	IT2
Formato de informe de torneo	IT3		

- 2.1 Las solicitudes de estos títulos deben ser preparadas en estos formatos y toda la información necesaria remitida junto con la solicitud: GM; IM; WGM; WIM, IT2e IT1, cada uno con el cuadro del torneo.
- 2.2 Las solicitudes deben ser remitidas a la FIDE por la federación del solicitante. La federación nacional es responsable del abono de las tasas.
- 2.3 Hay un plazo de 30 días para que las solicitudes sean examinadas convenientemente. Se cargarán con una tasa adicional del 50 % aquellas solicitudes que hayan de ser examinadas en menos tiempo. Excepción: el recargo podrá ser ignorado si la última norma se consigue tan tarde que haga imposible cumplir el plazo. Aquellas solicitudes que lleguen durante la Asamblea de la FIDE serán cargadas con un pago adicional del 100 %, sin excepción.
- 2.4 Se colocarán todas las solicitudes, con todos los detalles, en la página web de la FIDE durante un mínimo de 60 días antes de su resolución. Esto se hará así para que se pueda presentar cualquier objeción.

## 3 Lista de formularios de solicitudes.

1. Certificado de resultado de título IT1.
2. Solicitud de título IT2.
3. Informe de torneo IT3.