

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE AJEDREZ

1. DE LAS COMPETENCIAS

- 1.1 Las competencias se efectuarán en las instalaciones deportivas de la institución sede, o en aquellas que el Comité Organizador considere convenientes.
- 1.2 Los reglamentos y disposiciones generales y particulares de los eventos de Ajedrez serán congruentes con el espíritu e ideario Lasallista.
- 1.3 Todos los juegos organizados por el Comité Organizador de los Juegos Deportivos Universitarios y de Media Superior, se regirán por los reglamentos de CONADELA y por el reglamento internacional de la Federación de Ajedrez (FENAMAC).

2.- DE LAS INSCRIPCIONES:

- 2.1 Las inscripciones se harán oportunamente de acuerdo a las fechas señaladas en la convocatoria en forma limpia y clara en las Hojas Únicas de Registro, que proporcione la institución sede.
- 2.2 Cada institución podrá participar con un equipo representativo de la categoría que así marque la convocatoria, los cuales deberán estar integrados de 4 a 6 jugadores del cual podrán ser mixtos.

3.- DEL SISTEMA DE COMPETENCIA:

3.1

Competencias Individuales, se jugará el sistema suizo, en modalidad BLITZ (juego de rápidas) con tiempo de 3 minutos más dos segundos de incremento y podrán participar todos los inscritos de manera mixta.

Competencias por equipos, se jugará en mixtos de a cuatro integrantes sistema todos contra todos y los dos sobrantes serán los suplentes quienes podrán entrar a jugar con previo aviso y su rotación será Olímpica (entran en tablero 4 él y se van corriendo el 4 al 3, el 3 al 2 y el 2 al 1) con un ritmo de 60 minutos a finish.

- 3.2 Las rondas individuales serán mixtos se jugarán Blitz a 6 rondas de a 3 minutos más 2 segundos de incremento y serán pareadas las rondas por el sistema suizo; en esta podrán jugar todos los inscritos de cada delegación, y los equipos se jugará a ritmo clásico a 60 minutos a finish.

- 3.3 Los partidos individuales a 6 rondas ganen o pierdan deberán jugar todas y al final se suman los puntos y el jugador con más puntos ganara y si hay empates se desempataran con los desempates más utilizados en competencias nacionales e internacionales por la FENAMAC y en equipos se jugarán a ganar el match que valdrá 5 puntos en equipos y en partida individual, valiendo así un punto cada tablero ganado, medio punto el empate y cero puntos la derrota y en caso de haber empates se desempataran primeramente por los puntos directos si aun así siguen empatados se

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE AJEDREZ

desempatan por el match y si aun así siguieran empatados se desempataran con los desempates más utilizados por la FENAMAC.

- 3.4 Un partido se perderá por ausencia cuando:
- a) El o los jugadores no se presenten a tiempo ya cuando el árbitro allá dado la indicación de iniciar la ronda en blitz la perdida es al caer la bandera del tiempo de los 3 minutos y en el ritmo clásico tendrán 15 minutos de espera.
 - b) El o los jugadores no se presenten con el atuendo apropiado de su institución y en equipos deberán ir iguales tanto pants o pantalón y la misma playera y chamara.
 - c) No, presentar la credencial de su institución, se coloca, sobre la mesa antes de cada partida.
- 3.5 En caso de que los jugadores, entrenadores y delegados observen un comportamiento incorrecto, y el árbitro lo decrete así.

4.- RESOLUCIÓN DE EMPATES:

- 4.1. En caso de empate entre dos equipos, se definirá por el resultado entre sí. Si el empate fuera entre tres equipos, se decidirá por la diferencia de puntos a favor y puntos en contra.

DESEMPATES:

1-ENCUENTRO DIRECTO

2-MEDIA DE BUCHHOLZ

3-BUCHHOLZ

4-SONNEBORN BERGER

5-MAYOR NUMERO DE VICTORIAS CON PIEZAS NEGRAS

5.- DE LOS ÁRBITROS.

- 5.1 El arbitraje será designado por el comité organizador el cual deberá tener El título de árbitro estatal, oficial o internacional avalado por la FENAMAC.

6.- TABULADOR DE SANCIONES.

- 6.1 Se considera actitud incorrecta, lo siguiente:
- a) Ofensas, al contrario, público, jueces, compañeros, directivos de la institución sede.

REGLAMENTO DE COMPETENCIA DE AJEDREZ

- b) Utilizar vocabulario que vaya en contra de la moral y las buenas costumbres.
- c) Golpear el reloj o azotar las piezas.
- d) Cualquier actitud que se considere fuera de un comportamiento deportivo correcto.

6.2.- SANCIONES:

Primera sanción.....Amonestación severa.

Segunda Ocasión.....Pérdida de encuentro

Tercera Ocasión.....Expulsión del evento.

7.- DESIGNACIÓN DEL JUGADOR MÁS VALIOSO.

* El jugador colocado en el tablero 1 en equipos que sume más puntos será el jugador más valioso del torneo.