

BASES DE AJEDREZ

- **CONFORMACIÓN DE EQUIPOS:**

- Cada equipo estará compuesto por cuatro (04) jugadores inscritos antes del inicio del torneo en el formulario enviado.
- Durante el campeonato, esta lista no podrá ser modificada en cuanto al orden de los jugadores, pero sí puede ser completada (aumentada) hasta antes de la ronda 2.
- En cada *match*, dos (02) jugadores formarán el equipo ocupando los tableros del 1 al 2.
- El formulario deberá ser completado en los plazos previstos por la organización.

- **DÍAS Y HORAS DE JUEGO:**

- Las partidas se disputarán en el Polideportivo - Sala de Ajedrez, las cuales serán mencionadas en la primera reunión de delegados.
- Los juegos se realizan en el horario entre las 6:00 p.m. y 9:30 p.m.
- La competencia se dará principalmente los jueves y viernes y dos lunes de octubre, se inicia el jueves 24 de setiembre hasta el lunes 12 de octubre.

- **SISTEMA DE JUEGO:**

- En consideración al número de equipos participantes, se podrán formar hasta cuatro (04) grupos. A la etapa semifinal pasarán cuatro (04) equipos.
- Los colores de los primeros tableros se sortearán al inicio de cada *match*, tanto en la etapa clasificatoria como semifinal y final.

- **PUNTAJE:**

- Se utilizará el puntaje olímpico establecido en la siguiente forma:
 - *Match* ganado: 1 punto
 - *Match* empatado: 0.5 puntos
 - *Match* perdido: 0 puntos

- **MODALIDAD DE CONTROL DE JUEGO:**

- Las partidas deben ser anotadas y el reloj de control se establecerá en la modalidad de 1 hora más 30 segundos de incremento por jugada.

- **TIEMPO DE TOLERANCIA PARA INICIO DE PARTIDA:**

- El tiempo de tolerancia será de 30 minutos, contados a partir de la hora de inicio programada (6:00pm), después del cual el jugador y/o equipo perderá su partida y/o *match* por W.O., correspondiéndole cero (0) puntos en dicha partida y/o *match*.
- **MÍNIMO NÚMERO DE JUGADORES PARA INICIAR EL *MATCH* Y PÉRDIDA POR W.O.:**
 - Los equipos participantes deberán contar, por lo menos, con un (01) jugador para iniciar el *match*. Caso contrario, el equipo perderá por W.O. Dos (02) *matches* perdidos por W.O. determinarán la eliminación definitiva del equipo infractor.
- **LISTA DE LOS JUGADORES ANTES DE INICIAR EL *MATCH*:**
 - En cada partida, el capitán de cada equipo deberá presentar una lista con los dos (02) jugadores que participarán, enumerados del uno (01) al dos (02), antes del inicio del partido.
 - En caso de no presentar la lista en el tiempo establecido, los equipos estarán obligados a jugar con los 02 primeros tableros del orden presentado y perderán el punto en caso que alguno de los tableros indicados no estuviese presente.
- **MÉTODOS DE DESEMPATE:**
 - **Etapa eliminatoria:**

En caso de empate en puntos al finalizar la partida entre dos o más equipos que compiten por clasificar a la fase semifinal, se aplicarán los siguientes criterios para determinar su posición final en orden de prioridad descendente:

Sistema todos contra todos:

 - *Match* ganado: 2 puntos
 - *Match* empatado: 1 punto
 - *Match* perdido: 0 puntos
 - Desempate Sonnenbor Berger para la Olimpiada de Kanthy Mansysk
 - Mayor número de partidas ganadas
 - Mayor número de partidas ganadas con piezas negras

Sistema Suizo:

 - *Match* ganado: 2 puntos
 - *Match* empatado: 1 punto
 - *Match* perdido: 0 puntos
 - Desempate Sonnenbor Berger para la Olimpiada de Kanthy
 - Mansysk
 - Bucholz Mediano 2 (sin dos resultados)
 - Sonneborn-Berger

- **Etapas semifinales y finales:**

En caso de empate en la partida, se llevará a cabo un nuevo encuentro con un formato de Ajedrez Blitz, en el que cada jugador contará con 10 minutos para toda la partida. Si persiste la igualdad, cada equipo seleccionará a un representante y, mediante un sorteo de colores previo (el ganador del sorteo elige el color), los dos representantes jugarán una única partida de “muerte súbita” (“Armagedón”). En esta partida, el jugador de blancas tendrá 6 minutos mientras que el jugador de negras contará con 5 minutos para toda la partida. En caso de tablas, el equipo cuyo jugador lleva las piezas negras se clasificará.

- **DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS:**

- Está prohibido ingresar a la sala de juego con teléfonos celulares. Si un deportista ingresa a la sala de juego con su celular, perderá la partida al inicio de la misma.
- Si un equipo se retira antes de cumplir con el 50% de los encuentros o *matches* programados, su puntaje será anulado y no se tomará en cuenta para el cómputo final.
- Los equipos serán representados por un delegado o capitán de equipo (puede ser un jugador participante) debidamente documentado, cuyo papel durante las competencias será básicamente administrativo. Entre sus funciones están:
 - Entregar dentro del tiempo previsto una lista escrita con los nombres de los dos jugadores de su equipo que participarán en cada ronda
 - Firmar la planilla de resultados al final de la ronda

Los derechos del capitán de equipo son:

- En presencia del árbitro, el capitán tiene derecho a avisar a un jugador de su equipo para hacer o aceptar una oferta de tablas o para abandonar una partida. Debe limitarse a dar una información breve, basada solamente en circunstancias relacionadas con el *match*.

Las prohibiciones del capitán de equipo son:

- El capitán deberá abstenerse de toda intervención durante el juego. No deberá dar información a un jugador sobre la posición del tablero o consultar a cualquier otra persona sobre el estado de la partida, al igual que los jugadores que están sujetos a las mismas prohibiciones.
 - El capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento del jugador.
- Para cualquier situación no contemplada en estas bases, la competencia se regirá por las normas vigentes establecidas por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y las Leyes del Ajedrez vigentes a partir del 2018.

- Cualquier reclamo deberá ser presentado por escrito en el recinto de juego al árbitro de la competencia hasta 5 minutos después de finalizada la ronda. **La decisión del árbitro será inapelable.**
- Es obligatorio que los jugadores utilicen los polos correspondientes a su unidad antes del inicio de las partidas; caso contrario, perderán sus partidas.
- Se utilizará el programa Swiss Manager para el control técnico y administrativo del campeonato.