

## **Reglamento Escolar**

### JUEGOS DEPORTIVOS ESCOLARES DE AJEDREZ 2022

#### REGLAMENTO

Organizado por la Secretaria de Deportes de la Provincia de San Luis, en conjunto con el Programa de Ajedrez, perteneciente a la Secretaría de Extensión de la Universidad de La Punta y la Federación de Ajedrez SL.

#### FECHA Y LUGAR DE JUEGO

El torneo se llevará a cabo el viernes 26 de agosto en el POLIDEPORTIVO AVE FÉNIX de Juana Koslay

Ubicación aquí:

#### CRONOGRAMA:

Confirmación de equipos desde las 9 am hasta las 10:40am, los equipos que lleguen después se les dará un bye (un punto) en la primera ronda.

Primera ronda 11:00

Segunda ronda 11: 50

Almuerzo

Tercera Ronda 13:00

Cuarta Ronda 13:50

Quinta Ronda 14:40

Sexta Ronda 15:30

Clausura y entrega de premios:

Inmediatamente al terminar la última ronda siendo el horario aproximado de finalización del evento 5:30 hrs PM.

## INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

Se pueden hacer online a partir de la publicación de la presente y cierran el viernes 12 de agosto del 2022.

Llenar el siguiente formulario:

### Regla de ORO

Para la confirmación de los equipos el día del torneo es condición determinante presentar:

1. Planilla de Inscripción (Lista de Buena Fe) firmado por el directivo y con sello institucional de la escuela.
2. Llevar el día del torneo DNI o CIPE de los alumnos y del docente a cargo.
3. Llevar el día del torneo la fotocopia de Cesión de Imagen y Autorización de los tutores de los chicos.

DESCARGAR AQUÍ <http://ajedrez.ulp.edu.ar/intercolegiales>

## MODALIDAD Y PUNTUACIÓN POR MATCH

Sistema Suizo Por Equipos a 6 o 7 rondas lo que deberá anunciarse antes del comienzo del torneo.

Match ganado 3 puntos

Match empatado 2 puntos

Match perdido 1 puntos

### TOLERANCIA:

Hasta que se agote el tiempo al inicio de la partida.

## CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS

Cada establecimiento educativo podrá presentar un equipo de primaria y de secundaria

Cada equipo estará conformado por tres jugadores del mismo establecimiento educativo. Los cuales deben ser mixtos (dos varones y una mujer o viceversa)

El orden de los tableros será el que conste en la lista de buena fe y no podrá alterarse.

El suplente solo asistirá a la competencia en el caso de que uno de los titulares no pueda participar.

En caso de que se detecte un cambio en el orden de los equipos, el equipo infractor perderá el match en los tres tableros.

#### PREMIACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA

1° Lugar: Copa a la escuela y trofeos a los tres integrantes.

2° Lugar: Copa a la escuela y trofeos a los tres integrantes.

3° Lugar: Copa a la escuela y trofeos a los tres integrantes.

4° Lugar: Trofeo a la escuela y trofeos a los tres integrantes.

5° Lugar: Trofeo a la escuela y trofeos a los tres integrantes.

6° Lugar: Trofeo a la escuela y trofeos a los tres integrantes.

#### COMPORTAMIENTO

Todos los participantes deben tener una conducta de “fair play” juego limpio.

Ante una inconducta de alguno de los participantes los árbitros podrían declarar perdida la partida del infractor o del equipo.

#### EMPAREJAMIENTOS Y SISTEMAS DE DESEMPATE

Se utilizará el programa Swiss Manager

Se aplicarán los siguientes sistemas de desempate

- 1) Puntos de las partidas
- 2) Resultado particular
- 3) Bucholz -1 (top)
- 4) Bucholz total

#### TIEMPO DE REFLEXIÓN

- 10 minutos más 5 segundos por jugada en los relojes digitales, en relojes analógicos 15 minutos a finish.

CONSIDERACIONES:

Al terminar cada partida, los participantes levantarán la mano para avisar a un fiscal el resultado de la misma (los alumnos no deberán reacomodar las piezas hasta entonces).

El equipo completo llevará el color de pieza que determine el fixture.

Antes de la primera ronda, el árbitro explicará a los jugadores las reglas del torneo y recordará algunas reglas básicas:

Conseguir la mesa (numerada), tablero de ajedrez en los equipos y el color apropiado de las piezas

Regla de pieza tocada, - Enroque (primero tocar el rey y después la torre, con una mano),

Utilización del reloj de ajedrez (inicio y parada),

Jugadas ilegales, se pierde la partida a la SEGUNDA jugada ilegal.

No se agregará tiempo en ninguna jugada ilegal.

Los celulares deben estar apagados, si suena o produce un ruido se pierde automáticamente la partida.

Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

“Compongo” en caso de querer acomodar una o más piezas deben anunciar su intención en voz alta antes de tocar las mismas.

NOTA FINAL: los artículos y aspectos no mencionados en este Reglamento, se regirán por el Reglamento FIDE.