

DISCIPLINA: AJEDREZ

VEEDOR:

LUGAR DE REALIZACION:

PARTICIPANTES: participación individual. Con un máximo de 4 competidores

TIPO DE COMPETENCIA: será de acuerdo al número de participantes.

* de 4 a 8 jugadores: Sistema americano Round Robin (todos contra todos)

* de 9 a 10 jugadores: Sistema suizo a 5 rondas ((programa Swiss Master)

* de 11 a 12 jugadores: Sistema suizo 6 rondas (programa Swiss Master)

* más de 12 jugadores: Sistema suizo 7 rondas (programa Swiss Master)

Ritmo de juego: 30 minutos más 10 segundos de incremento desde la movida inicial

1) La tolerancia para la llegada al tablero será de treinta (30) minutos a partir del horario oficial previsto para iniciación de la partida.

2) Se aplicarán las leyes de Ajedrez de FIDE, vigente a partir 1 ° julio del 2009, con los ajustes de apéndice A de partidas rápidas.

Recordamos algunos puntos:

- a) No es necesario anotar las jugadas
- b) Se debe mover la pieza tocada o capturar la del contrario que fue tocada, a menos que previamente se diga "compongo".
- c) La jugada ilegal se completa al detener el reloj propio.
- d) Ante las dos primeras jugadas ilegales, el oponente recibe dos (2) minutos extras, la tercera jugada ilegal pierde la partida.
- e) Todo reclamo al árbitro debe hacerse en su turno, antes de tocar una pieza.
- f) Si el jugador tiene menos de dos (2) minutos en su reloj, puede reclamar tablas (su oponente sólo intenta ganar por tiempo). El árbitro dará dos minutos extra al oponente y podrá aceptar, rechazar o posponer su decisión y fallar aún con la aguja caída.
- g) Solo el jugador puede reclamar que ganó por tiempo. Si ambas banderas están caídas, la partida es tablas.

CRITERIO DE DESEMPATE:

A) Resultado de la partida entre quienes terminaron empatados.

B) Sistema Buchholz con corte, también llamado "Buchholz Top", descarta de la suma al oponente de menor puntuación. También puede desconsiderarse las dos puntuaciones más bajas.

C) Sistema Buchholz medio: No considera en la suma al oponente que obtuvo la puntuación más alta ni al de más baja. Puede aplicarse también descartando a los dos oponentes con más puntos y los dos con menos.

MATERIAL DE JUEGO

Piezas de Ajedrez

- Las piezas de ajedrez deber ser de madera, plástico o una imitación de estos materiales.
- El tamaño de las piezas debe ser proporcional a su altura y forma; también se podrán tener en cuenta otras consideraciones tales como estabilidad, estética, etc.
- El peso de las piezas debe ser adecuado para un cómodo movimiento y una buena estabilidad.
- Las alturas recomendadas de las piezas son las siguientes: Rey 9.5 cm., Dama 8.5 cm., Alfil 7 cm., Caballo 6 cm., Torre 5.5 cm. Y Peón 5 cm.
- El diámetro de la base de una pieza debe ser el 40/50 % de su altura.
- Estas dimensiones pueden variar hasta un 10 %, pero se debe mantener la relación (por ejemplo: el Rey es más alto que la Dama, etc.)
- Las piezas se deben distinguir claramente unas de otras. En particular la parte superior del Rey debe diferir claramente de la Dama. La parte superior del Alfil puede llevar una muesca o ser de un color especial que lo distinga claramente de los peones.
- Las piezas Negras deber ser de color marrón o negro, u otros tonos oscuros de esos colores.
- Las piezas Blancas poder ser de color blanco o crema, o de otros colores claros. También se puede usar el color natural de la madera. Las piezas no deben ser brillantes.

Tableros de Ajedrez

Se recomienda tableros de madera, plástico o cartón. En todos los casos, los tableros deber ser rígidos, con colores claros y oscuros apropiados.

Mesas de Ajedrez

Se debe utilizar una mesa cómoda, de altura adecuada para colocar el tablero de ajedrez. Si la mesa y el tablero son independientes, este último deberá ser fijado y por lo tanto evitar que se mueva durante la partida. Se recomienda una mesa de 110 cm de longitud (con una tolerancia del 15%) 85 cm de ancho (para cada jugador al menos 15cm) y 74 cm de altura. Las sillas deben ser cómodas para los jugadores.

Relojes

Se recomienda el uso de relojes digitales.

