

XV OLIMPIADA NACIONAL DE PROFESIONALES EN CIENCIAS ECONOMICAS
C.A.B.A. - 2015

REGLAMENTO DE AJEDREZ

ARTICULO Nº 1: Derecho a participar.

La competencia será individual no teniendo limite los participantes por Consejos intervinientes.

ARTICULO Nº 2: Sistema de juego.

Hasta ocho (8) participantes se disputará todos contra todos. Con nueve (9) o mas participantes, se aplicará el Sistema Suizo, a 7 rondas.

ARTICULO Nº 3: Días y horarios de juego.

Para la primera ronda, las partidas comenzarán a la hora indicada, una vez realizado el sorteo, y comenzado los juegos, toda inscripción tardía dará lugar a la pérdida del punto. Para el resto de las rondas y en el caso de no estar presente el jugador que lleva las blancas en el horario establecido para el comienzo de la misma, el árbitro pulsará el reloj de este dando comienzo a la partida correspondiente.

ARTICULO Nº 4: Duración de partidas

Las partidas se jugarán con reloj y serán a Finish, disponiendo cada jugador de una (1) hora para completar el juego. No podrán suspenderse ni postergarse las partidas.

ARTICULO Nº 5: Desempates.

- a) En caso que se produzca paridad de puntos en el 1er puesto, y no sean mas de dos los jugadores en esta situación, se desempatará al mejor puntaje de dos (2) partidas a cinco (5) minutos entre los jugadores. En caso de paridad, se aplicará el sistema Bucholz, según el inciso siguiente, teniendo en cuenta la puntuación final del torneo.
- b) Para cualquier otro caso, se aplicará en Sistema Bucholz, eliminando del cómputo el menor puntaje obtenido.

ARTICULO Nº 6: Reglamentación aplicable.

Para los casos no contemplados específicamente en este Reglamento, serán aplicables las normas de partidas rápidas de la F.I.D.E.

ARTICULO Nº 7: Disposiciones Generales.

- a) El reloj debe ser accionado con la misma mano con la que mueven las piezas.
- b) El jugador sólo tiene derecho a oprimir el botón del reloj, luego de haber hecho su jugada. Le está prohibido, moverlo, tocarlo, golpearlo, o efectuar cualquier otro movimiento con el mismo.
- c) El anuncio del jaque no es obligatorio.
- d) Los jugadores no están obligados a anotar sus jugadas, pero para toda controversia se tendrá en cuenta la planilla de su contrincante, si este ha procedido a su anotación.
- e) El reloj se colocará a la derecha del jugador que lleva las negras.
- f) Cuando un jugador tira accidentalmente una o varias piezas, debe colocarlas correctamente en el tablero. Su oponente puede poner en marcha el reloj del otro hasta que las piezas hayan sido acomodadas en las casillas que correspondan.

ARTICULO Nº 8: Del movimiento de las piezas.

- a) El jugador que le toca jugar y desea acomodar una o mas piezas en sus casillas, previamente debe expresar su intención diciendo “compongo”. Caso contrario, deberá mover o capturar la primera pieza tocada que pueda ser movida o capturada. Si ninguna de las piezas tocadas pueden ser movidas o capturadas, el jugador puede efectuar cualquier otra jugada legal.
- b) Cuando una pieza es soltada sobre una casilla, se considera que la jugada está efectuada, no pudiéndose reubicarla en otra casilla.
- c) El movimiento de un jugador no se considera completado hasta que detenga su reloj y ponga en marcha el de su rival, a menos que con el movimiento realizado finalice la partida.

ARTICULO Nº 9: De la partida ganada.

La partida es ganada por aquel jugador que:

- a) Da mate al Rey adversario. El anuncio de mate sin ir acompañado de la realización de la movida, no es suficiente para ganar la partida. El mate concluye inmediatamente la partida, liberando al jugador ganador de la obligación de pulsar su reloj.
- b) Su adversario declara que abandona. Esto concluye inmediatamente la partida liberando a ambos jugadores de cualquier otra obligación relacionada con el reloj.
- c) Notifica al árbitro de la caída de la aguja en el reloj del adversario, deteniendo ambos relojes y siempre y cuando su aguja esté levantada. Si ambas agujas están caídas, la partida es tablas.

ARTICULO Nº 10: De la partida Tablas.

La partida es tablas, cuando:

- a) Si uno de los reyes queda ahogado.
- b) Por acuerdo de los jugadores durante la partida (no antes ni después). Si un jugador ofrece tablas a su adversario, y la aguja del reloj de este cae antes de su respuesta, aquel tiene el derecho de reclamar el triunfo, siempre y cuando notifique al arbitro de la caída de la aguja de su rival. Si el rival acepta las tablas antes de que se produzca este reclamo, el resultado será tablas.
- c) Si las agujas de ambos relojes están caídas.
- d) Si un jugador demuestra que hubo jaque perpetuo o repetición de jugadas.
- e) Si los contendientes no tienen material suficiente para dar mate. No se considerarán tablas las posiciones en las que existan variantes de Mate ayudado, por Ej. Rey y Alfil de distinto color.
- f) Si un jugador no tiene material suficiente para dar mate y la aguja del reloj de su rival cae.
- g) Si un jugador demuestra que se han efectuado 50 jugadas consecutivas, sin haber movimientos de peones o capturas de piezas.

ARTICULO Nº 11: De las jugadas ilegales.

- a) Producida una jugada ilegal por un jugador, el adversario parará ambos relojes y notificará la irregularidad al árbitro, quien otorgará dos (2) minutos extras a este último.
- b) Ante la segunda jugada ilegal por un mismo jugador, el árbitro declarará la partida perdida al jugador que realizó las jugadas incorrectas.

ARTICULO Nº 12: Torneo Relámpago o “Blitz”

El último día de actividad, una vez finalizado el torneo, se realizará un torneo Relámpago o “Blitz”. Una partida “Blitz” es aquella donde todas las jugadas deben realizarse en un tiempo menor de cinco (5) minutos para cada jugador.

El juego se rige por las Leyes del Juego Rápido.

Se considera completa una jugada ilegal cuando el reloj del rival se puso en marcha. El rival tiene derecho a reclamar la victoria antes de realizar su propia jugada, no puede corregirse una jugada ilegal.

Para ganar, un jugador debe disponer de "Potencial Mate". Esto se define como suficiente poder para eventualmente producir una posición legal donde, posiblemente por mate ayudado, el rival, teniendo turno de mover, no puede evitar que le den Jaque Mate en una jugada. Por ello dos (2) caballos y un rey contra un rey solo es material insuficiente, pero una torre contra un caballo es material suficiente.

El Artículo 10 b) no se aplica.

NOTA: El presente Reglamento está supeditado a la interpretación o modificación que decida el Comité Olímpico por simple mayoría, ya sea antes o durante la disputa del evento. El coordinador deportivo podrá modificar la forma de disputa previo al inicio de la competencia, teniendo en cuenta el número de participantes.