

# **Reglamento del XV ° Torneo Nacional de Ajedrez Escolar de Nivel Primario**

## **La Punta - San Luis 2017**

Organizado por el Programa Nacional de Ajedrez Educativo a cargo del **GM Pablo Zarnicki** y por el Programa de Ajedrez de la Universidad de La Punta a cargo del **GM Pablo Ricardi**

### **REGLAMENTO**

Se aplicarán las reglas especiales para este evento (Al final de este escrito) y en los que no estén descriptos en este reglamento se aplicarán las leyes de FIDE

### **LUGAR DE JUEGO**

· **Campus Abierto ULP Arturo Rodríguez Jurado**

### **INSCRIPCION**

Para la inscripción de los equipos es condición determinante presentar:

- 1. Cesión de Imagen.**
- 2. Ficha Médica.**
- 3. Planilla de Inscripción (Lista de Buena Fe).**
- 4. Certificados de Alumno Regular de todos los jugadores.**
- 5. DNI escaneado y en papel de jugadores, Docentes y Coordinadores.**
- 6. Autorización de los tutores de los chicos.**

### **RESIDENCIAS**

- La organización del torneo proveerá hospedaje a las provincias que hayan confirmado la inscripción hasta el 15 de septiembre como límite.
- El cupo máximo por delegación será de 13 integrantes entre alumnos y delegados (9 jugadores, 3 docentes y un coordinador provincial)
- En ningún caso se permitirá hospedaje de tutores o padres.
- De los tres docentes uno debe ser femenino para acompañar a las niñas en la estadía, ya que la política de la ULP no permite que en un departamento haya chicos de ambos sexos.
- Los departamentos concedidos a las delegaciones son para 4 (cuatro) personas
- En caso de no cubrirse la totalidad de los cupos femeninos por habitación (4 personas) se completará con otras delegaciones o personal femenino del programa de ajedrez de la ULP
- En caso de no cubrirse la totalidad de los cupos masculinos por habitación (4 personas) se completará con otras delegaciones o personal femenino del programa de ajedrez de la ULP

### **MODALIDAD**

Sistema Suizo Por Equipos

### **TOLERANCIA:**

El tiempo de tolerancia para el inicio de la partida será de 20 (veinte) minutos, este tiempo comenzará a tomarse desde la hora de iniciación programada de cada ronda.

### **CONFORMACIÓN DE LOS EQUIPOS**

- Cada provincia podrá presentar un máximo de 3 (tres) equipos
- Cada equipo estará conformado por tres jugadores y deberán contar con, por lo menos un jugador

femenino. Esto es excluyente y no podrán participar los equipos que no cumplan con este requisito.

- El orden de los tableros será el que conste en la lista de buena fe y no podrá alterarse. En caso de que se detecte un cambio en el orden de los equipos, el equipo infractor perderá el match 0 – 3

## **PREMIACIÓN**

La organización premiará a los diez mejores equipos que figuren en la clasificación final. Se le darán trofeos a cada uno de los integrantes del equipo y un trofeo para la escuela a la que representan.

## **COMPORTAMIENTO**

Ante una inconducta de alguno de los participantes los árbitros podrán aplicar las siguientes sanciones:

- Advertencia
- Aumentar el tiempo restante del adversario
- Reducir el tiempo restante del infractor
- Aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario
- Reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor
- Declarar perdida la partida al infractor
- Declarar perdido el match al equipo
- Exclusión del jugador o el equipo por una o más rondas
- Expulsión de la competición del jugador o el equipo

## **SISTEMAS DE DESEMPATE**

**Se utilizará el programa Swiss Manager**

Se aplicarán los siguientes sistemas de desempate

- 1) Puntos del encuentro (match)
- 2) Puntos de las partidas
- 3) Resultado particular
- 4) Bucholz -1 (top)
- 5) Suma de puntos de Match (Config. Variable 3 – 2 – 1 – 0)

## **TIEMPO DE REFLEXIÓN**

- 30' finish

## **CRONOGRAMA**

### **SABADO**

**Desayuno** 08:00 hs

**Ceremonia de Apertura** 09:00 hs

**Ronda 1:** 10:00hs

**Ronda 2:** 11:20hs

Almuerzo 13:00 hs

**Ronda 3:** 14:30hs

**Ronda 4:** 15:50hs

**Merienda:** 17:10hs

### **DOMINGO**

**Desayuno:** 08:30hs

**Ronda 5:** 10:00hs

**Ronda 6:** 11:30hs

**Almuerzo:** 12:30 hs

**Ronda 7:** 15:00hs

**Entrega de premios y Acto de Clausura**

17:00 hs

### ***Adaptaciones al Reglamento de Ajedrez FIDE***

*(Según propuesta de la Ciudad de Buenos Aires y sugerencias del Consejo de Ajedrez Escolar del Norte Argentino y cambios propuestos por la organización de San Luis)*

#### **Introducción**

Entendemos que en las actividades organizadas por los Programas de Ajedrez debe primar el criterio formativo y educativo, por tal razón se proponen para su aplicación las adaptaciones al Reglamento de Ajedrez Fide como así también algunas sugerencias de intervención pedagógica en los casos donde se registran más conflictos (Ciudad de Bs As, octubre de 2009).

El Ministerio de Educación de la Nación y las provincias de Santa Fe, Corrientes, Formosa, Santiago del Estero y Misiones nos sumamos a la necesidad de un reglamento adaptado de Ajedrez Escolar, cuya implementación gradual nos comprometemos a concretar. Un reglamento que permita una participación 'pedagógica' del árbitro/docente, por considerar las partidas de los encuentros y torneos escolares como parte y continuidad del proceso educativo (Posadas, Misiones, marzo de 2010).

#### **Consideraciones generales:**

*-Los árbitros/ docentes mencionarán siempre al inicio y durante un encuentro la importancia del saludo inicial y final entre los alumnos/jugadores y de colaborar con acomodar las piezas al finalizar cada partida.*

*-Según el tipo y nivel del encuentro, se sugiere que sean los árbitros y fiscales quienes certifican la finalización fehaciente de cada partida (los alumnos no deberán reacomodar las piezas hasta entonces).*

#### **Artículo 3:**

##### **El movimiento de las piezas.**

Si el árbitro o fiscal autorizado observa un movimiento ilegal por parte de algún alumno debe intervenir de oficio. En los casos de los movimientos especiales (enroques, coronación, captura al paso) el docente que está arbitrando recordará a los alumnos las reglas de estos movimientos, procurando que sea el alumno el que las aplique.

Las jugadas ilegales se sancionaran con incremento de 2 minutos al oponente cuando falten 5 minutos o menos en una partida. La 3ra jugada ilegal termina la partida automáticamente.

La sumatoria y las sanciones de las jugadas ilegales es potestad del fiscal y/o arbitro únicamente. Los alumnos deben llamar al fiscal ante estas irregularidades para corroborarlas.-

#### **Artículo 4:**

##### **La acción de mover las piezas.**

**4.1** Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.

**4.2** El jugador al que le toca mover, puede componer la posición de una o varias piezas en las casillas que ocupan siempre que exprese previamente su intención de hacerlo (p. Ej. diciendo "compongo").

#### **Nota:**

*Antes de comenzar el torneo se debe recordar a los alumnos que en caso de querer acomodar una o más piezas deben anunciar su intención en voz alta antes de tocar las mismas. También es*

*recomendable solicitar a los alumnos que no lleven la mano a la pieza antes de tener decidida la jugada, ya que dejar la mano sobre la pieza, aún sin tocarla, se presta a discusiones como “tocó la pieza o no la tocó”*

**4.3** Exceptuando el caso previsto en el Artículo 4.2, si un jugador que tiene el turno para mover toca deliberadamente sobre el tablero:

(a) una o más piezas del mismo color, tiene que mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar; (b) una de sus piezas y una de las piezas del rival, tiene que capturar ésta con la suya; y si ello fuera ilegal, tiene que mover o capturar la primera pieza tocada que pueda moverse o capturarse. Si fuera imposible establecer cuál fue la pieza tocada primero, se considerará como tocada la propia pieza del jugador.

Nota:

*Este es un punto en el que se suelen producir la mayor parte de los conflictos en un torneo de ajedrez escolar, cuando un alumno da una versión de lo sucedido y el otro alumno da otra versión. Quienes trabajamos en ajedrez escolar sabemos que estos casos en los que la palabra de uno está confrontada con la palabra del otro son de los más difíciles de resolver.*

*Se procurará por todos los medios posibles establecer lo ocurrido fehacientemente. En todos los casos se procurará que el fallo sea aceptado por ambas partes y respete la intención del jugador. En caso que el árbitro lo considere necesario consultará con otro colega para tomar la decisión en conjunto.*

**4.4 (a)** Si un jugador toca deliberadamente su rey y una de sus torres, está obligado a enrocar en ese caso si el legal hacerlo.

Nota:

*No se aplica en los torneos escolares siendo indistinto cuál pieza se toca primero para realizar el enroque, no teniendo vigencia lo legislado por el Artículo 4.3.*

(c) Si un jugador que intenta enrocar toca primero el Rey o el Rey y la Torre al mismo tiempo pero el enroque en ese flanco es ilegal, el jugador debe elegir entre mover el Rey o enrocar en el otro flanco, siempre que ello sea posible. Si el Rey no dispone de jugadas legalmente posibles, el jugador queda en libertad para hacer cualquier jugada legal.

Nota:

*Se aceptará considerar ‘Dama’ a una torre invertida colocada por el alumno para una coronación. El árbitro/docente procurará cambiarla por una Dama si lo advierte.*

**4.5** Si ninguna de las piezas tocadas puede moverse o capturarse, el jugador puede efectuar cualquier jugada legal

**4.6** El jugador no puede reclamar que su rival ha violado los Artículos 4.3 o 4.4 después que él mismo ha tocado una pieza.

**4.7** Cuando, como una jugada legal o parte de una jugada legal, una pieza ha sido soltada sobre una casilla, no puede ser luego movida a otra casilla. Se considera hecha la jugada cuando se cumplieron todos los requisitos del Artículo 3.

## **Artículo 5:**

### **La partida terminada.**

#### **5.1**

(a) Gana la partida el jugador que da jaque mate al rey rival con una jugada legal. Esto termina inmediatamente la partida.

(b) Gana la partida el jugador cuyo rival declara que abandona. Esto termina inmediatamente la

partida.

Nota:

*Cuando un alumno/jugador anuncia jaque mate y la posición del tablero fuera de ahogado el árbitro decretará el empate, si la posición no fuera de jaque mate el fiscal dará un tiempo prudencial (no más de cuatro minutos) para que el alumno encuentre una movida posible. En caso de no hallarla se le dará por **perdida** la partida.*

*Cuando un alumno/jugador come el Rey del rival y anuncia que ganó – aún con acuerdo del rival-, el árbitro/fiscal debe intervenir de oficio volviendo atrás la jugada ilegal, explicando dicha imposibilidad y haciendo continuar la partida.*

## 5.2

(a) La partida es tablas cuando el rey del jugador al que le toca jugar no está en jaque y dicho jugador no dispone de jugada legal alguna. En este caso se dice que el rey está "Ahogado". Esto termina inmediatamente la partida.

(b) La partida es tablas cuando se llega a una posición desde la cual ningún jugador puede dar jaque mate con cualquier serie posible de jugadas legales. Se dice que la partida ha terminado en una "posición muerta". Esto termina inmediatamente la partida.

(c) La partida es tablas por acuerdo, durante la partida, de ambos jugadores. Esto termina inmediatamente la partida.

(d) La partida se puede considerar tablas si una posición idéntica aparece tres veces sobre el tablero.

(e) La partida puede considerarse tablas si en las últimas 50 jugadas consecutivas de cada jugador no se produjo el movimiento de un peón ni captura de alguna pieza.

Nota:

*El docente intervendrá de oficio declarando la partida tablas cuando en el tablero se haya producido una posición de ahogado o en caso de que no hubiera material suficiente para dar mate.*

*Respecto al punto 5.2 (e), cuando un jugador quede sólo con el rey no se tendrá en cuenta esta regla en lo que respecta al movimiento de peón, y el docente será el encargado de contar las 50 jugadas o en su defecto solicitará a los alumnos que ellos cuenten en voz alta las movidas cuando sean varias las partidas que se estén disputando.*

## Artículo 6: El reloj de ajedrez.

▪ *El árbitro/fiscal debe:*

(a) *Avisar cuando uno de los jugadores haya omitido presionar el reloj.*

(b) *Avisar la caída de la bandera y la correspondiente pérdida por tiempo.*

## Artículo 7: Irregularidades

### 7.1.

(a) Si durante la partida se comprueba que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva.

(b) Si durante una partida se comprueba que el único error es que el tablero no se colocó según lo establece el Artículo 2.1, la posición existente se transferirá a un tablero correctamente colocado y se continuará la partida.

## Artículo 8: La anotación de las jugadas

Nota:

*En los torneos de ajedrez escolar no es obligatorio anotar, por lo que este artículo no se aplicará.*

### **Artículo 9: La partida tablas**

Nota:

*Al no existir la obligación de anotar, el alumno deberá llamar al docente para cualquier reclamo de tablas.*

### **Artículo 11: Puntuación.**

Notas:

- *En los torneos escolares individuales y por equipos, se otorgarán 1 (uno) punto por partida ganada, 1/2 (medio) por partida tablas, 0 (cero) por partida perdida.*

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

