

REGLAMENTO LIGA ESCOLAR AJEDREZ SATÉLITE-LOMAS 2019-2020



CATEGORIAS:

Peoncito: 5 y 6 años

Caballo: 7 y 8 años.

Alfil: 9 y 10 años

Torre: 11 y 12 años.

Caíssa: 13 a 17 años.

Chess for Life: Padres de familia y comunidad escolar.

*Un participante puede competir en una categoría superior a su edad.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Sistema suizo a 5 rondas.

Todos los participantes juegan todas las partidas y acumulan puntos.

La organización podrá cambiar el número de rondas o el sistema de competencia de acuerdo a la cantidad de jugadores.

SISTEMA DE PUNTUACION:

1 pts: Victoria. 0.5 pts: Tablas 0 pts: Derrota.

RITMO DE JUEGO:

10 minutos por jugador con el uso de relojes digitales. Si a un jugador se le termina el tiempo pierde la partida, hay casos de reglamento que puede ser tablas.

CRONOGRAMA DEL TORNEO

Registro y pase de asistencia: 9.00 a 9.45 hs.

Inauguración: 10.00 hs.

Ronda 1: 10.15 hs.

Ronda 2: 11.00 hs.

Ronda 3: 11.40 hs

Ronda 4: 12.20 hs.

Ronda 5: 13.00 hs.

Premiación: 13.45 hs

DINAMICA DEL TORNEO

Antes de iniciar la primera ronda se publicará el listado de jugadores inscritos, para cualquier aclaración habrá una mesa de informes.

Se anuncian las rondas, se publican los pareos y los jugadores deben sentarse en el número de mesa asignado de acuerdo a su categoría y el color de piezas. Al terminar la partida los niños deben informar el resultado al árbitro y abandonar el área de juego.



CRITERIOS DE DESEMPATE PARA TORNEO SUIZO:

En caso de empate en puntos se aplican los siguientes criterios en este orden:

- 1° Encuentro directo
- 2° Bucholz
- 3° Bucholz 1
- 4° Bucholz medio
- 5° Sonneborg berger

CRITERIO DE DESEMPATE PARA TORNEO ROUND ROBIN

En caso de empate en puntos se aplican los siguientes criterios en este orden:

- 1° Encuentro directo.
- 2° Mayor número de victorias.
- 3° Sonneborg berger.

*Se puede aplicar partida armagedon o partidas blitz en caso de ser necesario, sólo para definir a los dos o tres primeros lugares.

NOTAS:

Si el número de jugadores es impar, en cada ronda a un participante le tocará descanso, es decir quedará libre y obtiene un bye de un punto, a un jugador le puede ocurrir en solo una ocasión por torneo.

Si un participante no asiste a la primera ronda pierde la partida por default.

Si un participante no asiste a la primera ronda con previo aviso (al inscribirse al torneo o antes de las 9.30 hrs) se le otorga un bye de medio punto.

Si un participante pierde una partida por default y no es reportado, será dado de baja del torneo.

Habrán 10 minutos de tolerancia para declarar una partida por default.

TRANSITORIOS:

Se informará antes de inicio del torneo sobre cualquier modificación. Las decisiones de la organización del torneo serán inapelables y decidirán sobre cualquier caso no previsto.

Se utilizará reglamento interno de la Liga Escolar Ajedrez Satélite-Lomas y reglamento vigente de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez).

ACERCA DE PUBLICO EN GENERAL Y PADRES DE FAMILIA:

No podrán acceder a la sala de juego, deben permanecer en las áreas asignadas y no podrán interactuar con los participantes durante el desarrollo de las partidas, podrán tomar fotografías antes del inicio de cada partida.

REGLAMENTO FIDE Y REGLAMENTO ESCOLAR



Reglas básicas

- Pieza tocada pieza jugada.
- Dos jugadas ilegales pierde la partida.
- No es obligatorio decir jaque.

Jugadas ilegales

- No quitarse del jaque.
- Permanecer en jaque.
- Capturar el rey adversario.
- Movimiento incorrecto de una pieza.
- Coronación incorrecta.
- Realizar dos movimientos seguidos.
- Realizar el enroque con las dos manos o primero con la torre (debe realizarse primero con el rey)

Jugadas ilegales complejas

- Oprimir el reloj con la mano que no se mueve la pieza.
- Oprimir el reloj y no hacer una jugada.
- Oprimir el reloj y hacer luego la jugada.
- Realizar una jugada con las dos manos.

Reglas de jugadas ilegales.

- Para que el árbitro valide la jugada ilegal, el jugador debe detener el reloj y realizar la reclamación con el árbitro, si se reclama después de hacer una jugada se pierde el derecho a reclamar la jugada ilegal.
- Al validar la jugada ilegal se beneficiará al oponente con un minuto en el reloj.
- En todas las categorías si las jugadas ilegales se reclaman correctamente, el árbitro debe validar la jugada ilegal.
- Si el árbitro observa que se realizan jugadas ilegales y no son reclamadas por los niños, el árbitro puede intervenir y habrá hasta un máximo de dos advertencias según la categoría.

Reglas de jugadas ilegales complejas del reglamento FIDE adaptadas al reglamento escolar.

- En este tipo de jugadas ilegales el árbitro hará hasta máximo dos advertencias por tipo de jugada ilegal y luego las podrá validar, sean reclamadas o no por los jugadores.
- En la categoría peoncito no se aplican este tipo de jugadas ilegales, en el caso de que sean reclamadas por los niños correctamente, el árbitro podrá dar máximo dos advertencias por tipo de jugada ilegal y a la tercera podrá marcar la jugada ilegal.

Situaciones de juego:

- El árbitro tiene la facultad de intervenir ante cualquier situación que se presente en la partida (jugadas ilegales, casos de tablas, caída de bandera, jaque mate, etc.)
- Ante cualquier infracción, el jugador debe hacer el reclamo al árbitro en el momento, si se realiza una jugada pierde el derecho a reclamar.
- Se procurará que el árbitro sólo intervenga en la partida ante cualquier situación o conflicto que no pueda resolverse por los niños.

ANEXO DE CRITERIOS DE DESEMPATE:

Encuentro directo: Resultado de la partida individual, aplica si los empatados se enfrentaron entre sí.

Bucholz: Suma de los puntos de todos los oponentes.

Bucholz 1: Suma de los puntos de todos los oponentes, quitando el peor adversario.

Bucholz medio: Suma de puntos de todos los oponentes, quitando el mejor y peor adversario.

Sonneborg-berger: Suma de los puntos totales de los oponentes con victoria, mitad de los puntos de los oponentes con el resultado tablas y ningún punto de los rivales con derrota.

Partida armagedon: Se utiliza para desempatar entre dos jugadores en una partida blitz, se sortean los colores, el que lleva blancas tiene un minuto más en el reloj y está obligado a ganar, las negras ganan con las tablas.

PUNTUACIÓN DE LA LIGA 2019-2020

Cada participante acumulará puntos en todos los torneos de este ciclo escolar. En el caso de que un participante cambie de categoría su puntuación se tendrá en cuenta para la categoría en la cuál jugó más torneos, si la cantidad es igual, se tendrá en cuenta para la última categoría en la que participo.

RAITING NACIONAL

Los torneos tendrán validez para rating nacional de la Federación Nacional de Ajedrez de México. Todos los participantes de la liga tendrán un ID Fenamac y rating nacional en la modalidad de ajedrez blitz que se tendrá en cuenta para la preclasificación de cada torneo. Cuando el torneo se realice con un ritmo de juego de más de 10 minutos se reportará para rating nacional en la modalidad ajedrez rápido.

VALORES QUE FOMENTAMOS EN LOS TORNEOS:

Respeto a las reglas y normas. Respeto al compañero o rival. Silencio como fuente de concentración. Comportamiento debido en la victoria y la derrota. Ética deportiva. Tolerancia a la frustración. Constancia y deseo de superación personal. Espíritu competitivo.

PREMIOS

En cada torneo se premiará con trofeo a los primeros tres lugares de cada categoría, medallas especiales al 4to y 5to lugar y todos los participantes recibirán medalla de participación con el requisito de jugar todas las partidas del torneo.

Al finalizar el ciclo de la liga se premiará a los tres primeros lugares y a la mejor femenil de cada categoría según la puntuación de la liga 2019-2020.

PUBLICACIONES:

Resultados y toda la estadística del torneo en www.chess-results.com/mex/
Se publica información, fotos y resultados de los torneos en el facebook [/chessforlifemexico/](https://www.facebook.com/chessforlifemexico/)