

Información Técnica

AJEDREZ



SEDE

Se realizará en las instalaciones del Complejo Cultural Cholula ubicado en Av. 4 Pte. 103, Centro, 72760 Cholula, Pue. <https://goo.gl/maps/4pbVrnhenGjd8naSA>

CALENDARIO DE ACTIVIDADES

Se realizará el 24 y 25 de marzo de 2023 de acuerdo al siguiente calendario para todas las categorías.

Fecha	Hora	Actividad
Jueves 23 de marzo	12:00 hrs.	Junta Técnica
Viernes 24 de marzo	08:00 hrs.	1º. Ronda
	11:00 hrs.	2º. Ronda
	15:00 hrs.	3º. Ronda
	18:00 hrs.	4º. Ronda
Sábado 25 de marzo	10:00 hrs.	5º. Ronda
	13:00 hrs.	6º. Ronda
	16:00 hrs.	Premiación (Medallas)

La entrega de trofeos se realizará en la Premiación General el Domingo 26 de marzo.

UNIFORMES E IDENTIFICACIÓN

Los jugadores deberán de portar su uniforme igual (puede ser playera, pants o chamarra) e institucional (Logotipo de su institución). Deberán de portar en todo momento su credencial escolar o INE.

Entrenadores y coordinadores deberán de portar su gafete con holograma.

COMITÉ DE HONOR Y JUSTICIA:

Se formará durante la Junta Técnica.

Estará compuesto por; 1 árbitro principal y 4 entrenadores con conocimientos plenos en las leyes y reglamentos vigentes de la FIDE.

SISTEMA DE COMPETENCIA:

Equipos

Sistema Suizo por equipos a 6 rondas. Se utilizará el Software Swiss Manager oficial de la FIDE.

Ritmo de Juego: 30 minutos con incremento de 30 segundos por movimiento para cada jugador.

Tiempo de espera: 30 minutos para declarar el default. Un equipo perderá por default cuando no se presente un mínimo de 2 jugadores de su equipo.

Bye: El bye otorgado por el sistema de juego será del 50% de los puntos de la ronda.

Desempates: Puntos de Partida, Puntos de encuentro (Match), resultado de encuentro directo respecto a puntos de Match, Buchholz y Sonneborn Berger para equipos, en caso de seguir empatados se aplicará Buchholz Medianos, Buchholz con cortes 1, 2 y 3.

Especificación para obtener al Jugador más valioso en Equipos: Mayor número de medallas en el siguiente orden: a) 2 oros; b) 1 oro y 1 plata; c) 2 platas; d) 1 plata y 1 bronce; e) 2 bronce; f) 1 oro; g) 1 plata; h) 1 bronce.

En caso de estar empatados en estos criterios se continuará con; puntos obtenidos; mayor número de victorias contando incomparecencias, mayor número de victorias con negra, Buchholz, Sonneborn Berger; ser tablero 1, tablero 2, tablero 3 y tablero suplente; por último, será menor edad.

Individual

Sistema Suizo individual a 6 rondas. Se utilizará el software Swiss Manager oficial de la FIDE.

Ritmo de Juego: 30 minutos con incremento de 30 segundos por movimiento para cada jugador.

Tiempo de espera: 30 minutos para declarar el default.

Desempates: Encuentro Directo, mayor número de victorias, Buchholz, Sonneborn Berger, Buchholz con cortes 1, 2 y 3.

Información Técnica

AJEDREZ



Aclaración de puntuación:

Sistema de Puntuación: Partida ganada 1 punto, empate 0.5 puntos y perdida 0 puntos.
En los equipos, un equipo jugará para ganar hasta 3 puntos por match.

LEYES Y REGLAMENTOS

Se aplicarán las leyes y reglamentos de la FIDE con la excepción de lo estipulado en el Manual Operativo del COTENDCUT y el Anexo Técnico de Ajedrez.

Es obligatoria la anotación durante toda la partida.

Está prohibido el uso de aparatos y/o medios electrónicos (smartwatch, celulares, tabletas no autorizadas por el árbitro) y de comunicación durante la partida, en la sala de juego.

JUNTA TÉCNICA

Se realizará en las instalaciones del Complejo Cultural Cholula a partir de las 12:00 hrs. podrá estar presente solo un representante por institución; entrenador, capitán o coordinador.

Durante esta, se realizará el sorteo de número en la Categoría Novatos.

En la Categoría Clasificados y Femenil se promediará el rating de todos los integrantes de cada equipo, a los participantes de esta categoría que no posean rating se les será asignado un rating provisional para este torneo de 900 puntos. Las posiciones corresponderán posteriormente al nombre de la institución.

CAMBIOS DE ALINEACIÓN EN EQUIPOS

Los equipos tendrán hasta 15 minutos antes de iniciar la partida para realizar cambios de alineación. El capitán del equipo deberá de llenar el formato de cambio en forma.

La posición de los tableros corresponderá a la entregada en el Formato de Alineación y no se realizarán cambios a lo estipulado al respecto.

Los tableros se colocarán de acuerdo a la alineación oficial y se intercalarán.

El Tablero 1 de la Alineación será el color que corresponda al equipo y se tendrá el siguiente orden si el equipo juega con blancas: blancas/negras/blancas. En caso de que el equipo juegue con negras será: negras/blancas/negras.

La sustitución será en rotación olímpica, y está solamente permanecerá durante la ronda que se realiza la sustitución. Posteriormente se retoma la alineación principal, por lo que durante cada ronda se podrá realizar una sustitución.

El procedimiento de la sustitución es como sigue:

- Si el jugador sustituido es el Tablero 1, el Tablero 2 pasa al Tablero 1, el Tablero 3 pasa al Tablero 2 y el suplente entra al Tablero 3.
- Si el jugador sustituido es el Tablero 2, el Tablero 1 permanece en su posición, el Tablero 3 pasa al Tablero 2 y el suplente entra al Tablero 3.
- Si el jugador sustituido es el Tablero 3, el Tablero 1 y Tablero 2 permanecen en su posición y el suplente entra al Tablero 3.

FUNCIONES DEL CAPITÁN

El capitán deberá ser un integrante del equipo, sea titular o suplente.

El papel de un capitán de equipo es únicamente administrativo.

Deberá entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, el informe de los resultados de cada encuentro a un árbitro al final de las partidas y todo aquello a los que sea requerido por el árbitro. Además, será el representante del equipo en todo momento.

El capitán **NO** está autorizado a intervenir o realizar alguna indicación a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen.

TRANSITORIOS

Lo no previsto será resuelto por el comité organizador y su fallo será inapelable.