

# Federación Uruguaya de Ajedrez

## Torneo Interclubes 2010



### REGLAMENTO

- 1) El Torneo "Interclubes 2010" se disputará en el Club Círculo Policial de la ciudad de Trinidad, Depto. de Flores, entre los días 20 y 22 del corriente.
- 2) El Director del torneo será el Sr. Rubén Darío Garategui, en representación de la organización, o quien éste designe.
- 3) Como Árbitro Principal actuará el AF Ruben Hipogrosso, como Árbitros adjuntos lo harán el AF Javier Gilmet y el AN Jorge Bermúdez.
- 4) El Tribunal de Apelaciones se integrará durante la reunión de capitanes a realizarse 1 hora antes del inicio del Torneo. Se constituirá con 3 titulares y 3 suplentes. Sus miembros serán avalados en dicha reunión. La organización sugiere que sean preferentemente árbitros titulados o jugadores experimentados con titulación internacional y en lo posible representantes de diferentes Clubes.

### NORMAS TÉCNICAS

- 5) El Torneo se regirá por las "Leyes del Ajedrez" de la FIDE vigentes a la fecha, y se desarrollará en Series, de acuerdo a las bases de la competición dadas a conocer previamente por la Federación Uruguaya de Ajedrez.
  - i. **Serie A:** Podrán participar en esta serie, todos los equipos de clubes y/o instituciones cuyo ELO promedio sea igual o mayor a 2000 pts. de ELO Nacional. Además podrán integrarla, pero con un solo equipo, aquellos clubes y/o instituciones que no alcancen en ninguna de sus representaciones ese promedio. Esta serie se computará tanto para el ELO Nacional, como para el ELO FIDE.
  - ii. **Serie B:** Sólo podrán participar en esta serie, todos los equipos de clubes y/o instituciones cuyo ELO promedio sea menor a 2000 pts. de ELO Nacional. Esta serie se computará sólo para el ELO Nacional.
- 6) Los equipos estarán integrados por cuatro tableros titulares y dos suplentes, ordenados en forma secuencial del tablero número uno al seis. Para aceptar la inscripción de un equipo en el torneo, éste deberá presentar un mínimo de 4 (cuatro) ajedrecistas.
- 7) La integración de los equipos en cada ronda será con 4 jugadores. Deberá ser comunicada por escrito, y firmada por el Capitán u otro integrante, en el formulario a tales efectos, al Equipo Arbitral, como mínimo, veinte (20) minutos previos al comienzo de la misma. En cualquier otro caso, éste asumirá que los equipos se integrarán con los 4 jugadores titulares.

Luego de comenzados los matches **perderán AUTOMÁTICAMENTE** por incomparecencia no sólo los jugadores que no ocupen los lugares indicados en el formulario respectivo, si no también aquellos que deberían haberlo hecho en el tablero que se suscite el error. **LAS PARTIDAS ASÍ DECIDIDAS NO SERÁN TOMADAS EN CUENTA PARA LA PREMIACIÓN POR TABLERO.**
- 8) Según la cantidad de equipos inscriptos en cada serie, se resolverá la modalidad del torneo de acuerdo a los siguientes criterios:
  - i. 3-4: Round-Robin a doble vuelta
  - ii. 5-6: Round –Robin simple
  - iii. 7 o más: Suizo a 5 o 6 rondas

# Federación Uruguaya de Ajedrez

## Torneo Interclubes 2010



Asimismo, se podrán tomar otras determinaciones para integrar las series, a fin de lograr un mejor desarrollo del torneo.

- 9) Para la tabla de posiciones se adjudicarán por ronda y por equipo, 2 (dos) puntos por match ganado, 1 (uno) por empatado, y 0 (cero) por perdido. O sea Puntos Match (FIDE Match Points). Para determinar el resultado del match y además como primer sistema de desempate se sumarán los puntos de cada partida del mismo equipo en dicha ronda (FIDE Game points).
- 10) El Árbitro Principal se asistirá con el programa informático Swiss Manager.
- 11) Se utilizará el siguiente ritmo de juego:
  - a. Relojes digitales que permitan programar incremento: 60 minutos mas 30 seg. de adición desde la primera movida.
  - b. Relojes analógicos o digitales que no permitan programar incremento: 90 min. A finish.
- 12) El jugador que se presente ante el tablero más de media hora después de comenzada la sesión de juego, perderá por incomparecencia. Es decir, el tiempo permitido de retraso es de 30 minutos.
- 13) Días y horarios de juego:

Viernes 20	19 h:	Reunión Capitanes
	20 h:	1ª Ronda
Sábado 21	09 h:	2ª Ronda
	14 h:	3ª Ronda
	18 h:	4ª Ronda
Domingo 22	09 h:	5ª Ronda
	14 h:	6ª Ronda

Por razones de fuerza mayor, este calendario podrá ser modificado. Se notificará con la debida antelación a los capitanes para que tomen los recaudos correspondientes.

- 14) Se puede realizar una reclamación ante el Tribunal de Apelaciones hasta 15 minutos después del término de la última partida de la ronda donde se originó la misma.  
Para ello, se deberá **no firmar** las planillas correspondientes; entregar por escrito al Director del Torneo un breve relato de los hechos y fundamento de la reclamación; y realizar un depósito de \$U 300.  
El Director del Torneo trasladará la reclamación en forma inmediata al Tribunal de Apelaciones. Si el Director estuviere ausente, se entregará la reclamación al Árbitro principal para que le de curso.  
El Tribunal de Apelaciones se podrá expedir hasta 30 minutos antes del comienzo de la siguiente ronda. Su fallo no es apelable. Si es favorable al reclamante, se le devolverá el depósito, de lo contrario éste pasará a la Organización.
- 15) En virtud de la distorsión que al desarrollo del Torneo pueden producir, tanto inasistencias como abandonos de la competencia, ambas situaciones serán pasibles de sanciones. Los árbitros incluirán en su informe final detalle de éstas situaciones y el Consejo Directivo tendrá la potestad de enviar los antecedentes al Tribunal Arbitral, quien en definitiva juzgará la situación.
- 16) PREMIACIÓN POR EQUIPOS: para desempatar posiciones igualadas al final del Torneo en Puntos Match (FIDE Match Points) se utilizará en el orden que sigue, los sistemas de desempates a saber:

# Federación Uruguaya de Ajedrez

## Torneo Interclubes 2010



- i. Puntos de Partida (FIDE Game Points)
- ii. Resultado del match entre los equipos involucrados (FIDE Direct encounter). Este sistema sólo es válido en el caso de que todos los igualados hayan jugado entre sí, o que uno de ellos haya derrotado a todos los demás.
- iii. Sonneborn-Berger
- iv. Mejor desempeño por tablero hasta desempatar, comenzando desde el tablero 1. Considerando 1ro.: puntos alcanzados; 2do.: Nro. de victorias, 3ro.: mayor cantidad de partidas jugadas con negras.

- 17) PREMIACIÓN POR TABLEROS: para otorgar la premiación por tablero se utilizarán en el siguiente orden:
- a. Porcentaje
  - b. Puntaje
  - c. Resultado entre los jugadores empatados, sólo en caso de que todos los involucrados hayan jugado entre sí; o que uno de ellos, haya derrotado a los demás
  - d. Número de victorias
  - e. Elo Nacional promedio de los rivales
  - f. mayor cantidad de partidas jugadas con negras.
  - g. Rating Performance basada en el ELO nacional.

**IMPORTANTE: A los efectos de la premiación por tablero, no se tomarán en cuenta las partidas no jugadas por cualquier motivo.**

Para aspirar a premios por tablero: los titulares deberán haber jugado como mínimo el 60% (redondeado hacia arriba, si fuera necesario) del número total de rondas del torneo respectivo. Los suplentes como mínimo 40% (redondeado hacia arriba, si fuera necesario) del número total de rondas del torneo respectivo.

- 18) El Árbitro resolverá de acuerdo a su mejor criterio, situaciones no previstas en este documento. (Leyes del Ajedrez FIDE –Prólogo-)
- 19) Los jugadores con su participación, aceptan las condiciones del presente reglamento y las bases de competición ya publicadas.

### **APÉNDICE (Leyes del Ajedrez de la FIDE):**

- 20) Está prohibido tener teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación sin el permiso del árbitro dentro del recinto de juego, salvo que estén completamente desconectados. Si tal dispositivo produce un sonido el jugador perderá la partida. El oponente será declarado vencedor. Sin embargo, si el oponente no puede vencer la partida por medio de ninguna serie de jugadas legales, su puntuación será de tablas. Artículo 12.3 b.

Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización. Artículo 13.7 b

En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propias jugadas y las de su adversario en la forma correcta, jugada tras jugada, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica, en la planilla prescrita para la competición. Está prohibido anotar las jugadas antes de realizarlas, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los Artículos 9.2 o 9.3 ... (Artículo. 8.1)

## Federación Uruguaya de Ajedrez Torneo Interclubes 2010



### ROL DEL CAPITÁN DEL EQUIPO

21) El papel de un capitán de equipo es básicamente administrativo. Dependiendo de las regulaciones de la competición específica, el capitán podrá ser requerido a 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 un encuentro a un árbitro al final de las partidas, etc.

El capitán está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen, a menos que las regulaciones del torneo estipulen otra cosa. Debe limitarse a dar sólo una información breve, basada solamente en las circunstancias relativas al encuentro.

El capitán puede decir a un jugador: "ofrezca tablas", "acepte las tablas" o "abandone la partida". Por ejemplo, si, preguntado por un jugador si debe aceptar una oferta de tablas, el capitán debe contestar "sí", "no" o delegar la decisión en el propio jugador.

El capitán debe abstenerse de cualquier intervención durante el juego. No debe dar información a un jugador acerca de la posición en el tablero, ni consultar a cualquier otra persona acerca de la situación de la partida. Los jugadores están sujetos a las mismas prohibiciones.

Aunque en una competición por equipos hay una cierta lealtad de equipo que va más allá de la partida individual de un jugador, una partida de ajedrez es básicamente una lucha entre dos jugadores. Por consiguiente, el jugador debe tener la decisión final acerca de la conducción de su propia partida. Aunque el consejo del capitán debe pesar en el jugador, éste no está absolutamente obligado a aceptarlo. Igualmente, el capitán no puede actuar en nombre del jugador y su partida sin el conocimiento y consentimiento del éste.

Todas las discusiones tendrán lugar a la vista del árbitro, quien está autorizado para insistir en oír la conversación.

Un capitán del equipo debe influir siempre en su equipo para que siga la letra y el espíritu del artículo 12 de las Leyes del Ajedrez de la FIDE acerca de la conducta de los jugadores. Los campeonatos del equipo deberían desarrollarse particularmente de acuerdo con el espíritu de la más alta deportividad. (C.06 Reglas de Torneos FIDE Art. IV, FIDE Handbook).

AF Ruben Hipogrosso, AF Javier Gilmet, AN Jorge Bermúdez  
FEDERACIÓN URUGUAYA DE AJEDREZ  
Trinidad – Flores, - 20/22 de Agosto de 2010