

**XII OLIMPIADA PROVINCIAL DE PROFESIONALES EN CIENCIAS ECONOMICAS
NECOCHEA, 4 AL 7 DE DICIEMBRE DE 2008**

REGLAMENTO DE AJEDREZ

1 - Derecho a participar:

Tendrán derecho a participar aquellos que se inscriban sin límite de participantes por Delegación.

2 - Sistema de juego:

Si el número de participantes es de ocho o menos se aplicará el Sistema Americano (todos contra todos).

Si supera esa cantidad, se aplicará el Sistema Suizo, jugándose seis (6) rondas.

3 - Duración de partidas:

Las partidas se jugarán con reloj y serán a "Finish", disponiendo cada jugador de 30 minutos para completar el juego. No podrán suspenderse ni postergarse las partidas.

4 - Desempates:

Se aplicará el Sistema "Bucholz", eliminando del cómputo el puntaje obtenido con el último de la escala a considerar. Pero para el caso de que exista paridad de puntos en el 1er. puesto entre dos jugadores se desempatará al mejor puntaje de dos partidas a cinco minutos, si persiste el empate será ganador aquel que gane la primera partida siguiente también a cinco (5) minutos.

5 - Reglamentación aplicable:

Será de aplicación el reglamento de partidas rápidas de la F.I.D.E. En particular:

a) El reloj debe ser accionado con la misma mano con la que mueven las piezas. Ningún jugador puede mover el reloj, ni tocarlo nada más para oprimir dicho botón con los dedos.

b) La partida ganada es por aquel jugador que:

b.1.) De mate al Rey adversario.

b.2.) Su adversario declara que abandona.

b.3.) Su adversario realiza una jugada ilegal, solo si es solicitado por uno o ambos jugadores, el árbitro dará un fallo según los artículos 4 y 10 de las leyes de ajedrez.

b.4.) Ver caer la aguja de un contrario antes de que la partida haya sido terminada de alguna otra forma.

c) Un jugador debe reclamar su victoria inmediatamente, deteniendo ambos relojes. Para que esta reclamación sea válida, la aguja del reclamante debe estar levantada. Si las agujas están caídas el encuentro es tablas.

d) La partida de tablas: una partida es tabla: d.1.) Si uno de los reyes queda ahogado

d.2.) Por acuerdo de los jugadores durante la partida (no antes ni después)

d.3.) Si la bandera de uno de los oponentes cae después de la del otro, si éste último no hubo reclamo de victoria. d.4.) Si un jugador demuestra que hubo jaque perpetuo o repetición de jugadas.

d.5.) Si los contendientes no tienen material suficiente para ganar. Ej.: Rey contra Rey; Rey y Caballo contra Rey; Rey y Alfil contra Rey y Alfil del mismo color. No se considerarán tablas las posiciones en la que existan variantes de Mate ayudado, por Ej.: Rey y Alfil de distinto color.

d.6.) Si un jugador no tiene material suficiente para ganar y la bandera de su rival cae.

E) Varios

e.1.) Cuando un jugador tira accidentalmente una o varias piezas debe colocarlas correctamente él mismo. Su oponente puede poner en marcha el reloj del otro hasta que las piezas, hayan sido acomodadas correctamente.

e.2.) Si un jugador "X" ofrece tablas al jugador "Z" y a este (Z) le cae la bandera cuando lo está pensando, el jugador "X" puede anotarse la partida si reclama la caída de ésta. En el caso de que "Z" acepte las tablas antes de que "X" reclame, el resultado será empate.

e.3.) Si un jugador "Z" le indica a otro "X" que le ha caído la bandera pero el jugador "X", en su última jugada, ha tocado una pieza con la que da mate, puede hacer esa jugada y ganar la partida. Igualmente vale esta regla para crear una posición de ahogo.

e.4.) El anuncio de mate sin ir acompañado de la realización de la movida no es suficiente para ganar la partida.

6 - Situaciones no previstas:

Toda situación no prevista será resuelta por el árbitro designado; cuyo fallo será inapelable.

7 - El presente Reglamento esta supeditado a la interpretación o modificación que decida la Comisión Organizadora por simple mayoría, ya sea antes o durante la disputa del evento.