

ANEXO TÉCNICO SECUNDARIA

AJEDREZ

1. CATEGORIA: MODALIDAD, PRUEBA, RAMA.

CATEGORÍA	MODALIDAD	PRUEBA	RAMA	ETAPA
2004-2003	AJEDREZ CLÁSICO 90 minutos por jugador para toda la partida, con incremento de 30 segundos por jugada	EQUIPOS (4)	MIXTO	NACIONAL
	60 minutos por jugador para toda la partida.	INDIVIDUAL	VARONIL Y FEMENIL	NACIONAL
	AJEDREZ RÁPIDO 30 minutos.	MIXTA	MIXTO	NACIONAL

2. PARTICIPANTES: Todos los participantes deberán pertenecer a un Club Deportivo constituido ante CONADE Y CONDEBA.

Participación Máxima por Estado				
Deportistas	Entrenadores	Delegado	Arbitro	Total
MIXTO				
6	1	1	1	9

En el caso de árbitros, estos podrán participar como tales siempre y cuando sean solicitados al Estado por la Coordinación Técnica del evento, los cuales tendrán el hospedaje y alimentación en el hotel sede del evento.

Ningún deportista podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017.

Para que la competencia se realice en la etapa Nacional los participantes inscritos deberán cumplir con lo siguiente:

Ser un mínimo de ocho equipos o participantes de cada modalidad al momento de la inscripción; en caso contrario, se cancelará la competencia y la Coordinación Técnica Nacional deberá informar durante la Junta Técnica Nacional a los Estados inscritos, para que no se desplacen al lugar del evento.

Al inicio de la competencia podrán presentarse un mínimo de cuatro equipos o participantes de cada modalidad para que la competencia se realice y cuente para el Cuadro General de

Medallas y Cuadro General de Puntuación.

3. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN.

- Participará el equipo (4 integrantes por categoría mixto) ganador del 1° lugar de la etapa Estatal debiendo ser de la misma institución educativa.
- Clasificarán los campeones estatales individuales, de ambas ramas de Ajedrez Clásico.
- La participación en Ajedrez Rápido los designara el entrenador de sus 6 jugadores participantes ya sea del equipo o del individual.

4. SISTEMA DE COMPETENCIA.

4.1. COMPETENCIA POR EQUIPO MIXTO.

- Sistema de juego: suizo a 5 rondas, siendo el sembrado de acuerdo al resultado final de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2015-2016.
- Ritmo de juego: 90 min. Con 30 segundos de incremento por jugada: en caso de relojes análogos o digitales sin incremento, serán 120 min. por jugador para toda la partida.
- De los tableros: se intercalan siendo 1 el color que corresponda al equipo, los tableros serán en orden: blancas/negras/blancas/negras
- El bye: representa ganar 2 puntos, tablas en los 4 tableros.
- Para que el equipo pierda por default necesita estar ausente más del 50% de sus Jugadores.
- Cada equipo deberá tener un capitán (jugador) que será responsable de las cuestiones relacionadas con el match.
- En el equipo obligatoriamente se deberá integrar al menos a 1 mujer o 1 hombre siendo un total de 4 integrantes.
- El equipo de 4 deportistas deberá ser de la misma institución educativa.
- La puntuación de los juegos será por sistema olímpico, es decir, por puntos match.

4.1.2. Tolerancia:

- El tiempo para declarar default será de 20 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
- A los 30 min. De iniciada la respectiva ronda si el equipo faltante no se reporta con el árbitro principal causara baja del evento.
- En caso de que ninguno de los jugadores se encuentre presente, se adjudicarán 0 puntos para cada uno, quien pierda por incomparecencia será dado de baja, al menos de que notifique al árbitro y/o mesa su intención de continuar antes de que finalice la ronda

4.1.3. Criterios de Desempate:

Ganará el equipo que tenga el mayor número de puntos; en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

- a. Puntos Match.
- b. Resultado particular respecto a puntos de match.
- c. Puntos partida.
- d. Bucholtz.
- e. Bucholtz mediano
- f. Sonneborg-Berger en su modalidad por quipos.
- g. Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)
- h. Edad menor.

4.2 COMPETENCIA INDIVIDUAL VARONIL Y FEMENIL.

- a. Sistema de juego: suizo 5 rondas.
- b. Ritmo de Juego: 60 minutos finish.
- c. Clasificación: Los jugadores: se clasificarán de forma alfabéticamente por su nombre (apellido paterno, apellido materno y nombre; en ese orden).
- d. Se clasificarán a la etapa nacional de manera independiente 1 hombre y 1 mujer, es decir, que no necesariamente deberán ser integrantes del equipo campeón del Estatal.

4.2.1. Tolerancia:

- a. El tiempo para declarar default será de 20 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
- b. En caso de que ninguno de los jugadores se encuentre presente, se adjudicarán 0 puntos para cada uno, quien pierda por incomparecencia será dado de baja, al menos de que notifique al árbitro y/o mesa su intención de continuar antes de que finalice la ronda

4.2.2. Criterios de Desempate:

Ganará el equipo que tenga el mayor número de puntos; en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

- a. Resultado particular
- b. Número de victorias
- c. Buchholz
- d. Media de Buchholz
- e. Sonneborn-Berger
- f. Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas)
- g. Edad menor.

4.3 INDIVIDUAL MIXTOS.

- a. Sistema de juego: suizo a 6 rondas
- b. Son elegibles cualquiera de los 6 integrantes de la delegación de ajedrez de cada estado (Por categoría y es decisión del entrenador, delegado y/o comité organizador).
- c. Para la clasificación se tomará en Clasificación: Los jugadores: se clasificarán por rating y alfabéticamente por su nombre (apellido paterno, apellido materno y nombre; en ese orden).

4.3.1 Criterios de Desempate:

Ganará el equipo que tenga el mayor número de puntos; en caso de empate se utilizarán los siguientes criterios:

- a. Encuentro directo.
- b. Número de victorias.
- c. Buchholz.
- d. Media de Buchholz.
- e. Sonneborn-Berger.
- f. Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas).
- g. Edad menor

4.3.2. Tolerancia:

- a. El tiempo para declarar default será de 10 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
- b. En caso de que ninguno de los jugadores se encuentre presente, se adjudicarán 0 puntos para cada uno, quien pierda por incomparecencia será dado de baja, al menos de que notifique al árbitro y/o mesa su intención de continuar antes de que finalice la ronda.

6. REGLAMENTO:

- a. Reglamento: Se aplicará las Leyes de Ajedrez FIDE del 1 de julio del 2014, Reglamento Disciplinario, el Reglamento de Competencia de Ajedrez de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017, así como su reglamento General de Participación.
- b. Se suprime para este torneo el artículo 11.10, y el apéndice G según las leyes del ajedrez de la FIDE vigentes 1 julio 2014.
- c. Los resultados de cada ronda serán publicados inmediatamente después de haberse hecho el pareo de la ronda posterior.
- d. Cualquier discrepancia en resultados por ende en la puntuación publicada, deberá ser notificada al árbitro principal antes del comienzo de la ronda posterior, esta

notificación será responsabilidad de los afectados, en caso de no notificarse la misma y afectar este hecho a pareos posteriores que conlleven a la obtención de premios.

- e. Los pareos, de acuerdo a lo estipulado en el inciso F6 de la reglamentación del Sistema Suizo basado en Rating de la FIDE, no serán modificados una vez publicados, salvo en los casos previstos en dicho inciso.
- f. El desconocimiento de la ley no exime de su cumplimiento.

7. UNIFORMES:

Los alumnos (equipos 4 iguales) deberán presentarse con el uniforme oficial del Estado que representan, y para la **fase nacional es obligatorio las siglas del plantel y/o de su estado** tanto en la competencia como en la premiación respectiva así como el gafete que lo acredite como tal, **el alumno que no cumpla con esta disposición no podrá participar.**

8. ÁRBITROS.

- a. 4 árbitros como mínimo deberán conformar el cuerpo de árbitros.
- b. Podrán participar hasta un máximo de 1 árbitro del Estado Sede.
- c. El Árbitro Principal deberá tener como mínimo el título de Árbitro Estatal.
- d. El árbitro podrá contar con un equipo de auxiliares pueden ser estos docentes de Educación Física.
- e. Ningún árbitro podrá desempeñar otra función dentro de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017.

9. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES.

- a. Altas: Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido del periodo de inscripción.
- b. Bajas: Deberán ser reportadas al Comité Organizador.
- c. Sustituciones: Sólo se podrá realizar 1 sustitución por categoría, con un alumno que sea de la misma escuela en el caso del equipo, el 2° lugar Estatal en Individual o progresivamente de no estar éste en condiciones, además de apegarse a lo establecido en la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017.

10. INSCRIPCIONES.

El período de inscripciones para la etapa nacional será del 23 al 26 de mayo de 2017 (según el día que le corresponda a cada Estado), por lo tanto no se aceptarán altas de deportistas,

entrenadores y/o delegados por deporte fuera de dicha temporalidad.

11. PROTESTAS.

- a. De Elegibilidad y Técnicas: De acuerdo a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Ajedrez de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017, así como su Reglamento General de Participación, No se aceptarán protestas de apreciación.
- b. La presentación de una protesta deberá hacerse por escrito y entregarse a más tardar 30 minutos después de finalizada la ronda donde surgió la inconformidad.
- c. Se deberá acompañar de un depósito de \$2500.00 en caso de la que resolución le sea favorable al inconforme, le será devuelto dicho importe, de lo contrario, quedará en el fondo del comité organizador.

12. JUNTA TÉCNICA NACIONAL.

- a. Se realizará el día viernes 28 de abril de 2017, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016–2017.
- b. En la Junta Técnica Nacional se darán a conocer los aspectos de participación para la competencia.

13. JUNTA INFORMATIVA.

Se realizará un día antes de la competencia, como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017. Bajo ningún motivo se podrán tomar acuerdos relacionados con temas ya establecidos en lo Reglamentos de Competencia y Documentos Normativos.

14. JURADO DE APELACIÓN.

- a. Se conformará en la Junta Informativa de acuerdo a como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Nacionales Escolares de la Educación Básica 2016-2017.
- b. El Jurado de apelación, examinará todas las protestas de carácter técnico, presentadas por inconformidad de aparentes afectados, por lo que su decisión será inapelable, aplicando irrestrictamente el Reglamento de Competencia y/o el código de Sanciones en su caso.
- c. La resolución a las protestas presentadas, deberá ser comunicada a los entrenadores del equipo o atletas involucrados en la protesta, marcando copia al Presidente del CONDEBA.

Nota: Si el Jurado de Apelación se declara incompetente para resolver alguna protesta, la turnará al Comité de Honor y Justicia para su estudio y dictamen.

15. DISCIPLINA Y SANCIONES.

Todos los participantes (incluyendo al público y porras) deberán conducirse con respeto durante el evento. Para los casos de indisciplina o conducta no adecuada, se aplicará el **Reglamento Disciplinario de Participantes y Acompañantes** sin flexibilidad alguna.

16. GENERALES.

No se permitirá la participación de alumnos fuera de las categorías convocadas o de otro nivel educativo.

17. TRANSITORIOS.

Los casos no previstos en el presente Anexo Técnico, serán resueltos por el Comité Organizador.