

Ajedrez

1. Inscripción: cada equipo deberá ratificar a sus deportistas inscritos previamente en la nómina oficial. Paralelamente se efectuará una inscripción por tablero. Adicionalmente se deberá indicar, de manera obligatoria, el ELO FIDE del deportista en caso de que lo tuviera.

2. Conformación de los equipos

2.1. El equipo estará conformado de la siguiente manera:

- Varones: 2 jugadores, tablero 1 y 3.
- Damas: 2 jugadoras, tablero 2 y 4.

2.2. Se incluirán dos profesores/entrenadores (1 por rama) y un delegado por país.

2.3. Los jugadores de cada equipo se sentarán alternando colores en los tableros impares y pares.

2.4. El color asignado en el pareo será el que se tendrá que utilizar en tableros impares.

2.5. Todos los jugadores son titulares.

3. Normas técnicas: la competencia se regirá por el Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez, FIDE.

4. Sistema de juego: en caso de ser:

- 10 equipos o menos, se utilizará el sistema *Round Robin* todos contra todos según la cantidad de equipos inscritos.
- 11 equipos, se utilizará el *Sistema Suizo* a 6 rondas.
- 12 equipos o más, se utilizará el *Sistema Suizo* a 7 rondas.

5. Puntuación

5.1. Cada uno de los jugadores sumará puntos individualmente para ubicarse entre los 3 primeros puestos de cada tablero.

5.2. Resultado final del match: según lo establecido por la FIDE, en sus últimas competencias se le darán 2 puntos al equipo que gane el match; 1 al que empate y 0 al que pierda. Solo, sumarán los puntos obtenidos por cada jugador para ser utilizado como el primer criterio de desempate.

6. Ritmo de juego

6.1 El ritmo de juego será de 90 minutos para cada jugador con 30 segundos de adición por jugada.

6.2 En caso de que el 100% de los jugadores sea Sub-2200 se utilizará el ritmo de juego 60 minutos por jugador con 30 segundos por jugada.

7. Sistema de desempate

7.1 En caso de empate en la competición por equipos se aplicarán los siguientes sistemas de desempate según el sistema de juego, en el siguiente orden:

Si es *Sistema Suizo*:

- Resultado del match (sólo si empatan 2 equipos).
- Suma de puntos de todos los tableros.
- *Bucholz* FIDE Top.
- Progresivo.
- Mayor número de matches ganados.
- Sorteo.

Si es *Round Robin*:

- Resultado del match (sólo si empatan 2 equipos).
- Suma de puntos de todos los tableros.
- *Sonnenborg Berger*.

- Mayor cantidad de matches ganados.
- Sistema *Koya*.
- Sorteo.

7.2 En caso de empate en los tableros se utilizará el resultado individual (si sólo empataron entre 2 jugadores) y luego si empatan, el puesto final que terminó el equipo.

8. Implementación

8.1. La Comisión Organizadora deberá disponer de todos los implementos necesarios para el desarrollo de la competencia, de acuerdo a lo establecido en el reglamento oficial.

8.2. Cada delegación podrá hacer uso de sus propios implementos poniéndolos previamente a disposición de los jueces para su aprobación.

9. Premiación: se premiará con medallas al 1°, 2° y 3° en la competencia individual de cada tablero y con trofeo al 1°, 2° y 3° lugar por equipos.

10. Disposiciones complementarias

10.1 La competencia estará conducida por un árbitro principal; 2 árbitros adjuntos y 2 árbitros ayudantes.

10.2. Para el emparejamiento de las rondas se utilizará el programa informático *Swiss Manager*.

10.3. El tiempo de tolerancia para la pérdida de una partida por incomparecencia será de 30 minutos.

10.4. El campeonato será válido para el ELO FIDE.

10.5. Los aspectos técnicos no contemplados en las presentes bases se regirán de acuerdo al reglamento de la FIDE.

11. Consideraciones generales

11.1 Cualquier situación no contemplada en estas bases será resuelta en una primera instancia por el Director de Competencia, luego por el Comité Organizador y por la Comisión del Consude.