

ANEXO TÉCNICO

Primaria y Secundaria

AJEDREZ

1. CATEGORÍA Y RAMAS:

Nivel	Categoría	Ramas
Primaria	Nacidos en 2012 y menores	Femenil, Varonil y Mixto
Secundaria	Nacidos en 2010 y 2011	

2. MODALIDADES Y PRUEBAS:

Para ambas categorías las modalidades y pruebas serán las siguientes:

Modalidad	Prueba	Rama
Clásico	Equipos (4) Individual	Mixto, Femenil y Varonil
Rápido	Equipos (4)	
	Individual	
Relámpago	Equipos (4)	
	Individual	

En cada una de las modalidades en las pruebas de Equipo se premiará también los tres primeros lugares de cada uno de los tableros (4 tableros).

3. PARTICIPANTES:

Nivel	Deportistas	Entrenador
Primaria	6	1
Secundaria	6	1

4. Jueces

Los jueces serán designados por el comité organizador.

- a. El cuerpo de árbitros deberá de estar conformado por 4 árbitros como mínimo.
- b. El Árbitro Principal deberá tener como mínimo el título de Árbitro Oficial.
- c. El árbitro podrá contar con un equipo de auxiliares.

5. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN:

Por equipos: Participará el equipo ganador del Primer lugar en la etapa Estatal, debiendo ser de la misma institución educativa.

Individual: Participará el ganador del Primer lugar en la etapa Estatal, de cada rama (femenil y varonil).

Los participantes sólo podrán participar en una prueba, ya sea por Equipo o en Individual de acuerdo a su rama.

6. INSCRIPCIONES:

Las inscripciones serán en el lugar designado por el comité organizador con base a lo que indique la Convocatoria General, sin prórroga ni excepción alguna.

No se aceptarán altas de deportistas, entrenadores y/o delegados por deporte fuera de la temporalidad establecida en la Convocatoria General.

7. ALTAS, BAJAS Y SUSTITUCIONES:

Altas: Por ningún motivo se permitirán altas una vez concluido el periodo de inscripción.

Bajas: Deberán ser reportadas al Comité Organizador.

Sustituciones: Sólo se podrá realizar 1 sustitución por prueba. En la prueba por equipo con un alumno que sea de la misma región. Las sustituciones tendrán como fecha límite el día de la junta previa.

8. UNIFORMES:

Los alumnos deberán presentarse con el uniforme oficial.

9. SISTEMA DE COMPETENCIA:

9.1 Competencia por Equipo Mixto.

- **Sistema de juego:** Suizo a 6 rondas. Clasificación: se calculará el promedio del rating de los integrantes del equipo, el cual se tomará de las listas vigentes publicadas por la FIDE y la FENAMAC a la fecha de competencia, en caso de que fueran diferentes se considerará el más alto, si no contaran con rating será alfabéticamente por el nombre del Estado que representan.
- **Ritmo de juego:**
 - Modalidad Clásica: 90 minutos para toda la partida, además de un incremento de 30 segundos por movimiento, por jugador para toda la partida.
 - Modalidad Rápida: 10 minutos para toda la partida, además de un incremento de 5 segundos por movimiento, por jugador para toda la partida.
 - Modalidad Relámpago: 3 minutos para toda la partida, además de un incremento de 2 segundos por movimiento, 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 y 1 hombre siendo un total de 4 integrantes.
- Los pareos se realizarán de acuerdo a puntos de partida (por medio del programa Swiss Manager avalado por la FIDE).

Tolerancia:

- a) El tiempo para declarar default será:
 - Modalidad Clásica: 30 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
 - Modalidad Rápida: 5 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
 - Modalidad Relámpago: Sin tolerancia. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
- b) A los 30 minutos de iniciada la respectiva ronda, si el equipo faltante no se reporta con el árbitro principal causará baja del evento.
- c) 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.

Criterios de Desempate:

Ganará el equipo que tenga el mayor número de puntos; en caso de empates, éstos se dirimirán de acuerdo con el siguiente orden:

- a. Puntos match.
- b. Sistema Berlín.
- c. Resultado particular (en caso de aplicar).
- d. Buchholz.
- e. Sonneborn-Berger por equipos.
- f. Edad menor (promedio de edad del equipo).

Criterios de Desempate para la premiación de tableros:

Ganará el jugador que tenga el mayor número de puntos; en caso de empates, éstos se dirimirán de acuerdo con el siguiente orden:

- a. Resultado particular (en caso de aplicar).
- b. Buchholz Total.
- c. Buchholz 1.
- d. Sonneborn-Berger.
- e. Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan como Blancas).
- f. Edad menor.

9.2 Competencia individual varonil y femenil.

9.2.1 **Sistema de juego:** Suizo basado en rating a 6 rondas.

9.2.2 Ritmo de juego:

9.2.2.1 Modalidad Clásica: 90 minutos para toda la partida, además de un incremento de 30 segundos por movimiento, por jugador para toda la partida.

9.2.2.2 Modalidad Rápida: 10 minutos para toda la partida, además de un incremento de 5 segundos por movimiento, por jugador para toda la partida.

9.2.2.3 Modalidad Relámpago: 3 minutos para toda la partida, además de un incremento de 2 segundos por movimiento, por jugador para toda la partida.

9.2.3 **Clasificación:** El rating se tomará de las listas vigentes publicadas por la FIDE y la FENAMAC a la fecha de la competencia, en caso de que fueran diferentes se considerará el más alto, si no contaran con rating será alfabéticamente por su nombre (apellido paterno, apellido materno y nombre).

Tolerancia:

- a) El tiempo para declarar default será:
 - Modalidad Clásica: 30 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
 - Modalidad Rápida: de 5 minutos. Los relojes se pondrán en marcha a la hora del comienzo de la ronda.
 - Modalidad Relámpago: Sin tolerancia. 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.

Criterios de Desempate:

Ganará el jugador que tenga el mayor número de puntos; en caso de empates, éstos se dirimirán de acuerdo con el siguiente orden:

- a. Resultado particular (en caso de aplicar).
- b. Buchholz Total.
- c. Buchholz 1.
- d. Sonneborn-Berger.
- e. Número de partidas con Negras (partidas sin jugar cuentan cómo Blancas).
- f. Edad menor.

10. REGLAMENTO:

- a. Se aplicarán las Leyes de Ajedrez FIDE vigentes del 1 de enero 2018, el Reglamento Disciplinario, el Reglamento de Competencia de Ajedrez de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica, así como el Reglamento General de Participación.
- b. Se suprime para este torneo el artículo 11.10, y Directrices III según las leyes del ajedrez de la FIDE.
- c. Los resultados de cada ronda serán publicados inmediatamente después de haberse hecho el pareo de la ronda posterior.
- d. Cualquier discrepancia en resultados derivada de 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 no habrá modificaciones.
- e. El desconocimiento de la ley no exime de su cumplimiento.

11.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.

12.PROTESTAS:

De Elegibilidad y Técnicas: De conformidad a lo establecido en el Reglamento de Competencia de Ajedrez de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica, así como su Reglamento General de Participación.

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. Toda protesta se deberá acompañar de un depósito de \$2,000.00. En caso de que la resolución le sea favorable al inconforme, le será devuelto dicho importe, de lo contrario, quedará en el fondo del Comité Organizador.

13.JURADO DE APELACIÓN:

- a. Se conformará en la Junta Informativa de acuerdo como lo marca la Convocatoria General de los Juegos Deportivos Escolares de la Educación Básica.
- b. Examinará todas las protestas de carácter técnico presentadas por inconformidad de aparentes afectados. 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 deportistas involucrados en la protesta, marcando copia al representante del comité organizador.

14.JUNTA INFORMATIVA:

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

15.GENERALES:

No se permitirá la participación de alumnos que se encuentren fuera de las categorías convocadas y en base al año de nacimiento.

16.TRANSITORIOS:

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