REGLAMENTO DE COMPETENCIA:

AJEDRÉZ (femenino y masculino)

1. MODALIDAD DE COMPETENCIA

El desarrollo de los encuentros se hará de acuerdo con el Reglamento de Ajedrez "Rápido" de la FIDE, no siendo obligatoria la anotación de la partida.

2. CANTIDAD DE JUGADORES

- En este Torneo se establece una única categoría absoluta por equipo.
- Cada institución estará representada por un equipo, y cada equipo deberá estar conformado por cuatro jugadores titulares y un suplente y su entrenador/a o delegado/a .
- El equipo deberá tener dos jugadores/as como mínimo.

3. FORMA DE DISPUTA

SISTEMA

- Hasta 4 equipos: Sistema Round Robin doble vuelta.
- De 5 a 8 Equipos: Sistema Round Robin simple vuelta.
- De 9 a 12 Equipos: Sistema Suizo a 6 Rondas.
- Más de 13 Equipos: Sistema Suizo a 7 Rondas.

COMPETENCIA

Una vez completa la lista de buena fe de cada equipo y previa a la competencia se les solicitará a los participantes la siguiente información última ELO FIDE, y puesto que ocupa en el equipo.

La lista de buena fe deberá constituirse de la siguiente forma

- 1° Tablero Titular.
- 2° Tablero Titular.
- 3° Tablero Titular.
- 4° Tablero Titular.

ORDEN

El orden de los tableros será por RANKING ELO STANDART en forma decreciente.
Suplente: en caso de ingreso del jugador sustituto también se deberá respetar el orden de forma decreciente.

Se respetará el orden de los tableros.

De comprobarse, el incumplimiento de los participantes que alteren la lista de buena fe, el resultado será la pérdida de la partida en cuestión.

Nota: Si se incorpora algún jugador que no está incluido en la lista de buena fe, el resultado será la pérdida del match.

CAPITÁN O DELEGADO

Podrá ser un jugador propio del equipo o un acompañante en representación (delegado) del equipo.

OBLIGACIÓN DEL CAPITÁN O DELEGADO DEL EQUIPO

El capitán de cada equipo debe informar al Árbitro principal y/o colaborador, la conformación de su equipo para la ronda en cuestión, 5 minutos antes del inicio de cada ronda.

Durante las partidas el capitán no debe interferir bajo ningún aspecto. Sin embargo está habilitado para aconsejar a sus jugadores acerca de la oferta o aceptación de tablas o bien para el abandono, si bien no debe hacer comentario alguno acerca de la posición actual en el tablero de ajedrez.

Al finalizar del encuentro el capitán o delegado es responsable tanto de informar el resultado a los colaboradores del árbitro principal como así también de entregarle las partidas escritas en forma legible.

4. CLASIFICACIÓN Y DESEMPATE

CLASIFICACIÓN POR UNIVERSIDADES

El resultado final del match, según lo establecido por la FIDE, se le darán 2 puntos al equipo que gane el match, 1 al que empate y 0 al que pierda, y solo sumarán los puntos obtenidos por cada jugador para ser utilizado como el primer criterio de desempate.

La clasificación final por instituciones estará dada por la suma de las puntuaciones finales de los representantes de cada universidad. En caso de empate entre varias universidades, éste se resolverá utilizando los siguientes sistemas de desempates en el consecutivo orden de prioridades:

SI ES SISTEMA SUIZO:

1) Puntos obtenidos.
2) Resultado individual entre los equipos empatados.
3) Suma de puntos totales de cada jugador.
4) Bucholz Top.
5) Progresivo.
6) Mayor número de victorias.
7) Sorteo.

SI ES ROUND ROBIN:

1) Puntos Obtenidos.
2) Resultado Individual.
3) Sonnenborg Berger.
4) Sistema Koya.
5) Mayor Cantidad de Victorias.
6) Sorteo.

SISTEMA SONNEBORN-BERGER:

En caso de igualdad se recurrirá a:

1) El resultado del match individual entre los equipos empatados.

5. CLASIFICACIÓN POR TABLERO

La clasificación final por tablero será por porcentual teniendo como mínimo en los 4 primeros tableros. Estará dada por la suma total de los puntos obtenidos por cada tablero en cada una de las rondas.

CLASIFICACIÓN A LA FINAL

Se premiará a los tres primeros equipos. El equipo que salga primero clasificará a las finales nacionales.

6. RITMO DE JUEGO

- Con relojes analógicos 30 minutos finish por jugador.
- Con relojes digitales: 30 minutos por jugador más 15 segundos por jugada.

7. CRONOGRAMA

Sugerencia de cronograma para la organización:

Dos jornadas con relojes de aguja

- Día 1: 3 rondas
- Día 2: 4 rondas

Tres jornadas con relojes digitales

- Día 1: 2 rondas
- Día 2: 3 rondas
- Día 3: 2 rondas

8. REUNIÓN TECNICA PREVIA A LA FINAL

La organización invitará a una reunión técnica (con los equipos participantes de la final).

Cualquier situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la organización.