



36° OLIMPIADA INTERFACULTADES

REGLAMENTO ESPECÍFICO DE AJEDREZ

- Art. 1° El Torneo se regirá por las Reglas de Ajedrez Rápido (20 minutos) aprobadas por la Asamblea General de la FIDE. Graz 1985 salvo las siguientes modificaciones.
- a) Jugada ilegal o imposible (mover mal una pieza o dejar en jaque al Rey) pierden la partida salvo en caso de que el adversario del jugador que la realiza no disponga de material para dar mate. en cuyo caso la partida será declarada tablas.
 - b) Para ser válido el reclamo de la jugada ilegal o imposible, lo debe hacer ÚNICAMENTE el adversario del jugador que la realiza, antes de tocar él mismo alguna pieza.
 - c) Si algún jugador o espectador interfiere, cantando una jugada imposible, aún siendo capitán o de alguna manera perturba el normal desarrollo del evento, a su Facultad se le descontarán 4 puntos, e incluso la partida puede llegar a jugarse nuevamente si el Director del Torneo lo dispone
 - d) En los últimos cinco minutos se aplicará el Reglamento de Ping Pong.
 - e) El ritmo de juego será de 20 minutos por jugador a finish.
- Art. 2° La presentación de equipos antes de iniciar el torneo se realizará 30 minutos antes del inicio del mismo, bajo sobre cerrado.
- Art. 3° En la lista de Buena Fe cada Facultad podrá incluir 5(cinco) posibles jugadores, pero el equipo estará compuesto por 3 (tres) jugadores titulares y 2 (dos) suplentes. Cualquiera de los 3 titulares podrá ser reemplazado por un suplente, jugando siempre el suplente en el tercer tablero y por el jugador reemplazado jugarán los integrantes del equipo un tablero más arriba. (Por ejemplo, si el jugador reemplazado ocupaba el segundo tablero, el tercer tablero jugará en el segundo y el suplente en el tercer tablero).
En el caso de utilizar a los 2 suplentes (4to y 5to jugador), se ubicaran el 2do y 3er tablero respectivamente, quedando el jugador no reemplazado en el 1er tablero.
- Art. 4° Los equipos se deberán presentar por escrito antes de cada fecha a requerimiento del Director del Torneo.
- Art. 5° Si un jugador reclama tablas teóricas y el Director del Torneo comprueba que su adversario no puede ganar. (está especulando para hacer tiempo) la partida será declarada tablas. Asimismo si el reclamo es infundado al jugador que lo realiza se le sumará 1(un).minuto en su reloj.
- Art. 6° Ni los capitanes, ni espectadores, ni Director de Torneo o Fiscales pueden avisar una jugada imposible o tiempo u otra anomalía reglamentaria. Si pese a todo es realizada se aplicará de ser posible, lo dispuesto en el Art. 1ro. Inciso c).
- Art. 7° Para situaciones polémicas se creará un Jurado compuesto por los Capitanes de cada



Facultad, que podrán sugerir una solución al Director del Torneo, pero la decisión final será tornada por este último, pudiendo la misma ser contraria a la sugerencia presentada.

- Art. 8° El Director del Torneo es la máxima autoridad siendo sus decisiones inapelables.
- Art. 9° Para situaciones no contempladas en el presente reglamento, en los casos que sea posible se aplicará el Reglamento de la FIDE que se considera complementario del presente.
- Art. 10° **FORMA DE DESEMPATE:** Se aprobará por votación antes del inicio del Torneo entre los Capitanes, eligiendo una de las dos propuestas.
- a) En caso de empate, un match desempate entre el o los equipos que compartan alguna posición, a cinco minutos por jugador, hasta desempatar
 - b) Consta de tres ítems, aplicándose de ser posible b1; de no serlo b2 y si tampoco se puede b3.
 - b1) Resultado del match entre equipos con igual puntaje.
 - b2) El que triunfó en el 1er tablero, en caso de empate el que lo hizo en el 2do., y así sucesivamente.
 - b3) Si las tres partidas resultaron tablas el que condujo negras en el 1er tablero.
- Art. 11° Cualquier situación no prevista en el presente reglamento, será resuelta por la Comisión Organizadora.