



Deporte



# AJEDREZ



Juegos Deportivos  
del **Litoral Pacífico**

## REGLAMENTO DE AJEDREZ

El Director Técnico Central, en cumplimiento de la Carta Deportiva Fundamental y Bases Generales de los X Juegos Deportivos del Litoral Pacífico, emite y promueve el presente Reglamento Técnico de Ajedrez, con el propósito de regular, orientar y garantizar un desarrollo competitivo, equitativo y seguro de esta disciplina durante los Juegos, estableciendo las disposiciones necesarias para su correcta aplicación.

**ARTÍCULO 1°. CATEGORÍAS.** Las categorías, edades y sexos correspondientes para participar en este deporte de los X Juegos Deportivos del Litoral Pacífico, son las siguientes:

CATEGORÍA	SEXO	EDAD
ÚNICA	Mujer	18 años en adelante
ÚNICA	Hombre	18 años en adelante

**PARÁGRAFO:** Solo podrán inscribirse los deportistas que tengan 18 años cumplidos al momento de realizar la inscripción.

**ARTÍCULO 2°. MODALIDADES.** Las modalidades que se desarrollarán durante cada una de las fases establecidas para este deporte son las siguientes:

MODALIDAD	PARTICIPACIÓN	MUJER	HOMBRE
Clásico	Individual	X	X
Blitz	Individual	X	X

**ARTÍCULO 3°. INSCRIPCIÓN.** Los deportistas, entrenadores, delegados y demás participantes deberán realizar el proceso de inscripción a la Fase Final conforme a lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales y al cuadro oficial de cupos.

**PARÁGRAFO 1:** Podrán inscribirse únicamente los deportistas mayores de 18 años que residan en los municipios pertenecientes a los departamentos que conforman el Litoral Pacífico colombiano: Chocó, Valle del Cauca, Cauca y Nariño.

**PARÁGRAFO 2:** Cada delegación deberá contar con representación en ambos sexos, mujeres y hombres, conforme al cuadro oficial de cupos establecido.

**PARÁGRAFO 3:** No se podrán inscribir los deportistas que se encuentren inhabilitados, según las condiciones y previsiones establecidas en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**PARÁGRAFO 4:** Un deportista y/o entrenador solo podrá inscribirse en un (1) deporte de conjunto o individual o en una (1) práctica deportiva ancestral; de igual forma, solo podrá representar a un (1) barrio, una (1) comunidad, o un (1) municipio; por ende, solo podrá representar a un (1) departamento en la Fase Final.

**ARTÍCULO 4°. CUPOS A FASE FINAL:** Los cupos establecidos para la Fase Final de los Juegos en este deporte son los siguientes:

DEPARTAMENTO	MUJER	HOMBRE
CHOCÓ	1	1
VALLE DEL CAUCA	1	1
CAUCA	1	1
NARIÑO	1	1

**NOTA:** El Representante de las Negritudes será el mismo delegado para los deportes individuales y ancestrales

**PARÁGRAFO:** Para la adjudicación de los cupos a la Fase Final, todos los departamentos deberán entregar información del cronograma de realización de sus eventos, así como de los resultados de su final departamental en el formato establecido por el Ministerio del Deporte con el fin de realizar la correspondiente evaluación técnica. La delegación que no brinde la información mencionada en los plazos establecidos no tendrá cupos a la Fase Final de los Juegos.

**ARTÍCULO 5°. PARTICIPACIÓN.** Podrán participar en la Fase Final los deportistas promovidos por los entes departamentales y además que cumplan con los requisitos de la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**PARÁGRAFO 1:** Para participar en cada uno de los encuentros deportivos, los deportistas, cuerpo técnico, delegados y demás integrantes de la delegación deberán cumplir con lo señalado en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**PARÁGRAFO 2:** Se considera deportista habilitado aquel que cumple con los criterios reglamentarios establecidos por la organización del evento. Para tal fin, el

mecanismo de validación corresponde a la planilla oficial de juego, en la cual debe encontrarse debidamente inscrito. Adicionalmente, el deportista no podrá registrar sanciones disciplinarias vigentes que restrinjan su participación, ni presentar concepto médico de lesiones que limiten o imposibiliten su intervención competitiva en el encuentro, de acuerdo con lo establecido en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**PARÁGRAFO 3:** Los deportistas deberán participar en todas las pruebas mencionadas en el artículo 2 del presente reglamento.

**PARÁGRAFO 4:** Las inhabilidades para participar en la Fase Final están descritas en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**ARTÍCULO 6º. SISTEMA DE JUEGO.** Se jugará por el sistema suizo. La cantidad de rondas será determinada de acuerdo con el número de deportistas promocionados en el mecanismo de inscripción definido por la organización para la Fase Final.

## ARTÍCULO 7º. ASPECTOS TÉCNICOS

**Modalidad Clásica:** Partidas de una (1) hora, más treinta (30) segundos por jugada desde el comienzo.

**Modalidad Blitz:** Partidas de cinco (5) minutos, más dos (2) segundos por jugada desde el comienzo. Cada ronda se juega doble partida cambiando en la segunda el color de las piezas.

**1. Puntuación:** Cada jugador tendrá la siguiente puntuación de acuerdo con el resultado obtenido:

- a. Por cada partida ganada, el deportista se adjudicará un (1) punto.
- b. Por cada partida en empate (tablas), el deportista se adjudicará 0,5 puntos.
- c. Por cada partida perdida, el deportista se adjudicará cero (0) puntos.

**2. Desempates:** para dirimir cualquier empate en la clasificación de los torneos, se aplicarán en su orden los siguientes sistemas, con su opción correspondiente del SWISS Manager.

- a. **Resultado particular** (opción 11 del Swiss-Manager) (Si aplica).
  - b. **Buchholz** (opción 37 del Swiss-Manager) (partidas que no cuentan en cero; partidas no jugadas: Computar como partida contra un contrario virtual; no sumar puntos propios).
  - c. **Sistema Koya** (Puntos contra adversarios con el 50% o más de los puntos) Opción 45 del Swiss-Manager.
  - d. **Mayor número de Victorias** (Opción 68 Swiss-Manager).
3. **Sistemas de pareos:** En todos los torneos se realizarán pareos utilizando el programa Swiss Manager, los desempates y emparejamientos arrojados por el programa no serán objeto de reclamos salvo una mala digitación de un resultado que lo afecte.
4. **Del W.O.** La pérdida de la partida por ausencia (W.O.) en la **Modalidad Clásica**, se aplicará a los 15 minutos de la hora fijada para el inicio de la ronda. En la **Modalidad Blitz** a la caída de la bandera. Deportista que acumule dos (2) partidas por W.O. sin causa justificada, será expulsado del campeonato.

**PARÁGRAFO 1:** El árbitro podrá recibir jugadores, debidamente inscritos y no presentes en la primera ronda, que justifiquen debidamente su retraso ante la organización, con **Bye** de cero (0) puntos.

**PARÁGRAFO 2:** La realización de la competencia en la Fase Final estará sujeta a la participación mínima de tres (3) deportistas, pertenecientes a distintas delegaciones, según lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**PARÁGRAFO 3:** En caso de que una prueba convocada para la Fase Final haya cumplido inicialmente con el número mínimo de deportistas establecido en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales., y que, por alguna circunstancia, alguno de ellos no cumpla con los requisitos mínimos para su participación, la prueba podrá desarrollarse con un mínimo de dos (2) deportistas y será válida para la adjudicación de medallas. En ningún caso se permitirá la realización de pruebas con un solo deportista.

**ARTÍCULO 8º. DE LAS SANCIONES.** El árbitro principal podrá imponer las penas de tiempo, perdida de la partida y retiro del jugador o delegado, entrenador, analista y público del certamen según la gravedad de la falta de conformidad con las leyes del ajedrez de la Fide en armonía con la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**ARTÍCULO 9º. POLÍTICAS DEL TORNEO.** Aspectos y comportamientos para tener en cuenta durante la realización del torneo:

- 1. Sala de Juego:** Durante la estadía en la sala de juego.
  - a. Guardar silencio en la sala de juego.
  - b. No se permitirá comer en el área de juego ni mucho menos en las mesas de juego.
  - c. No estará permitido el consumo de bebidas alcohólicas en la sala del torneo.
  - d. Una vez finalizada la partida el jugador deberá abandonar la sala de juego. No hay análisis post mortem en la sala de juego, para lo cual la organización adecuará una sala especial para jugadores, entrenadores y público en general.
- 2. Reglas del Espectador:** Los espectadores serán permitidos solo en un área especialmente señalada o acordonada. Podrán tomar fotos (sin flash) solo durante los primeros 10 minutos de iniciada la ronda. No se permitirá a ningún espectador entrar en el área donde los jugadores están compitiendo.
  - a. Solo podrán entrar a la sala de juego el personal debidamente autorizado.
  - b. Los espectadores no pueden hablar con los jugadores o viceversa, mientras estén jugando.
  - c. Los espectadores no pueden comer ni beber en el área de juego.
  - d. El personal de juzgamiento del torneo se reserva el derecho de expulsar de la sala de juego a cualquier espectador que no cumpla con las reglas o que perturbe el torneo de alguna manera.

### 3. Comportamientos del Deportista

- a. Los jugadores no pueden hablar con los espectadores durante las partidas.
- b. No se tolerará comportamiento inadecuado, grosero, irrespetuoso, o inapropiado.
- c. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del Ajedrez.
- d. No está permitido a los jugadores abandonar el recinto de juego sin permiso del árbitro. Se entiende por “recinto de juego” el constituido por las zonas de juego, de descanso, aseo y cualquier otra designada por el árbitro.
- e. Cuando el resultado de una partida sea reportado equivocado, no se aceptan reclamos después de transcurrida una ronda. (Esto para evitar que un jugador se beneficie en los pareos, reportándose con menos puntos.).
- f. Ningún jugador puede usar o manipular cualquier tipo de dispositivo electrónico, digital, teléfono, PDA, Tablet, IPADS, computadora, auricular, dispositivo de comunicaciones, micrófono, altavoz o similar mientras juegue sin el permiso expreso del árbitro principal del torneo. Si llegase a sonarle al jugador cualquier dispositivo, la penalidad para tal uso es la pérdida de la partida, y una investigación inmediata sobre la naturaleza del uso se hará para determinar si el despido del torneo está justificado.
- g. El jugador que necesita hacer una llamada durante el torneo deberá hacer la petición de permiso al árbitro principal del Torneo. La llamada deberá realizarse en presencia del árbitro principal o árbitro designado por éste.
- h. Si hay evidencia clara e indiscutible de hacer trampas de cualquier tipo, electrónicas o de otro tipo, el jugador perderá su derecho a seguir en el torneo.
- i. Los jugadores cuyos juegos han terminado tampoco están autorizados a usar o poseer teléfonos celulares u otros dispositivos electrónicos en el área de juego.
- j. La pena está a discreción del árbitro principal del torneo después de que se haya llevado a cabo una investigación y puede incluir la pérdida de la ronda.
- k. Se aplicarán las leyes de Ajedrez de la Fide vigentes. Los demás casos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el director y/o el árbitro principal, de conformidad con las disposiciones establecidas en cada caso por la Federación Colombiana de Ajedrez y demás disposiciones legales vigentes.

**ARTÍCULO 10º. UNIFORMES E IMPLEMENTACIÓN.** Los uniformes de competencia y presentación de los deportistas serán responsabilidad de cada uno de los entes departamentales y deberán cumplir con las especificaciones técnicas contempladas en Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales. Estos uniformes se portarán obligatoriamente en la Fase Final, teniendo en cuenta:

1. Los deportistas deberán presentarse al escenario de juego con uniforme acorde al deporte.
2. Los jefes de misión, médicos, fisioterapeutas y delegados deben presentarse al escenario de juego debidamente uniformados e identificados.
3. Los uniformes de presentación y de competencia no podrán llevar un logotipo de publicidad política, publicidad de bebidas alcohólicas, de cigarrillos y/o apuestas, tampoco deberán tener mensajes ofensivos en ningún idioma.

**ARTÍCULO 11º. REGISTRO EN PLANILLA DE ANOTACIÓN Y ACREDITACIONES.**

1. La planilla de anotación de las partidas será diligenciada directamente por los jugadores y deberán hacer entrega de ellas firmadas por ambos jugadores al árbitro responsable del match, quiénes son los responsables de dicha información ante el árbitro principal.
2. Los deportistas deberán presentarse mínimo 15 minutos antes de la hora citada en el escenario, como está estipulado en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.
3. Para cada encuentro, los jugadores deberán presentarse con su documento de identidad y acreditación oficial de los Juegos ante los árbitros antes del inicio de cada encuentro deportivo, para su registro en planilla y plena identificación.
4. Se dará cumplimiento a la Reglamentación Anti-Trampas de la Federación Colombiana de Ajedrez.

**ARTÍCULO 12º MEDALLERÍA.** En la Fase Final de los X Juegos Deportivos del Litoral Pacífico se otorgarán medallas así: cuatro (4) color dorado, cuatro (4) color plateado y cuatro (4) color bronce:

MEDALLA	HOMBRE	MUJER	TOTAL
Color dorado	2	2	4
Color plateado	2	2	4
Color bronce	2	2	4

**PARÁGRAFO 1:** Para la premiación, los deportistas deberán portar el uniforme oficial de presentación cumpliendo con los protocolos establecidos por la organización.

**PARÁGRAFO 2:** Para la premiación, los deportistas deberán estar oficialmente inscritos en la plataforma y haber participado en los Juegos.

**PARÁGRAFO 3:** La premiación oficial se hará conforme con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales de los Juegos.

**ARTÍCULO 13º. DISPOSICIONES GENERALES.** Los aspectos de reglamento del deporte en mención no contemplados en este documento serán resueltos de la siguiente manera:

**1. De Orden General:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente y de acuerdo con lo dispuesto en la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**2. De Orden Técnico:** por el Comité Organizador de los Juegos de la fase correspondiente, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario establecidos por la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE), adoptadas por la Federación Colombiana de Ajedrez, vigentes a la fecha de inscripción.

El presente reglamento de competencia es adoptado como oficial y será el encargado de orientar el proceso de participación, organización y realización del torneo de Ajedrez, en el marco de los X Juegos Deportivos del Litoral Pacífico y hace parte de la Carta Deportiva Fundamental y/o Bases Generales.

**Nota:** Las disposiciones contenidas en este documento se refieren igualmente a mujeres y hombres, sea cual fuere el género empleado en sus palabras o expresiones para simplificar su lectura. Asimismo, el uso del singular incluye también el plural o viceversa.



**WILLIAM RODRÍGUEZ CRUZ**  
Director Técnico Central  
X Juegos Deportivos del Litoral Pacífico

Revisó:	Antonio Gabriel Calderón	Coordinador GIT Deporte Social Comunitario
Revisó:	Yohana Patricia Chona Jiménez	GIT Deporte Social Comunitario
Revisó:	Cristian Camilo Castellanos García	GIT Deporte Social Comunitario
Elaboró:	Oscar Eduardo Aponte Botero	GIT Deporte Social Comunitario
Elaboró:	William Ricardo Guarín Sandoval	GIT Deporte Social Comunitario
Elaboró:	Alderson Manuel Feria Suárez	GIT Deporte Social Comunitario

