



Deporte



**AJEDREZ**

 **XXII**  
**JUEGOS DEPORTIVOS**  
— DE INTEGRACIÓN DE LA FUNCIÓN PÚBLICA —

En cumplimiento al Reglamento General de los *Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública para los organismos y entidades de la administración pública*, donde se establecen. "Las categorías, sexos, modalidades, pruebas, entre otros estarán establecidas en los reglamentos técnicos por deporte", el GIT Deporte Social Comunitario emite y aprueba el:

### **REGLAMENTO TÉCNICO DE AJEDREZ**

**ARTÍCULO 1º. CATEGORÍAS.** Las categorías, edades y sexo establecidas para participar de los Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública son las siguientes:

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

**ARTÍCULO 2º. INSCRIPCIÓN.** Los deportistas deberán realizar su proceso de inscripción en cumplimiento al Reglamento General de los *Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública*, "deben ser funcionarios públicos de la entidad bajo lo dispuesto por el artículo 1 de la ley 909 de 2004", y teniendo en cuenta los cupos máximos y mínimos estipulados.

**ARTÍCULO 3º. PARTICIPACIÓN.** La cantidad de deportistas habilitados que deben estar presentes antes de iniciar las partidas por cada entidad y en cumplimiento de la convocatoria es:

SEXO	DEPORTISTAS	
	MÍNIMO	MÁXIMO
Hombre	1	1
Mujer	1	1

**Parágrafo:** Se define como deportista habilitado para jugar, el cual esté inscrito en cumplimiento a la Convocatoria y al Reglamento General de los Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública, en la planilla de juego y que no tenga ningún tipo de sanción para actuar en la partida.

**ARTÍCULO 4º. CUPOS.** El cupo máximo asignado para el deporte de Ajedrez es de 30 entidades para la participación de los juegos en cada sexo, serán asignados según lo establecido en el Reglamento General a las 30 primeras entidades inscritas, cumpliendo con todos los requisitos y en orden de inscripción.

DEPORTISTAS		
SEXO	MÍNIMO	MÁXIMO
Hombre	1	1
Mujer	1	1

**ARTÍCULO 5º. SISTEMA DE COMPETENCIA.** La competencia por realizarse en el campeonato de Ajedrez será el sistema suizo. El número de rondas estará determinado según el número de deportistas inscritos.

**ARTÍCULO 6º. SISTEMA DE PUNTUACIÓN.** Para determinar la clasificación de los diferentes jugadores se sumarán los puntos obtenidos de acuerdo con los resultados:

PARTIDOS	PUNTAJE
Partida Ganada	<b>3 puntos</b>
Partida Empatada	<b>2 puntos</b>
Partida perdida Jugada	<b>1 punto</b>
Partida perdida por abandono o no presentación (w.o)	<b>0 punto</b>

**Parágrafo 1º.** Cuando una partida se decreta por W.O. o no presentación, el deportista ganador recibirá puntos y el perdedor cero (0).

**Parágrafo 2º.** Si son los dos deportistas los que no se presentan al sitio de competencia, los dos figurarán perdedores con cero (0) puntos.

**Parágrafo 3º.** Dos (2) partidas perdidas por W.O. o no presentación eliminará al deportista que incurra en esta falta.

**ARTÍCULO 7º. DESEMPATE.** Si en el desarrollo del Torneo de Ajedrez, en la clasificación y/o eliminación se diera un empate por puntos en la misma posición, éste se deberá resolver en su orden, así:

### **DESEMPATES EN EL SIGUIENTE ORDEN**

- a. Resultado particular [Opción once (11) del Swiss-Manager]. Si aplica
- b. Buchholz [Opción treinta y siete (37) del Swiss-Manager]. Partidas que no cuentan encero; partidas no jugadas: Computar con puntos reales; 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).
- e. Mayor número de Victorias [Opción doce (12) Swiss-Manager].
- e. Si persiste el empate, el vencedor será el deportista que tenga menor edad.

**1. 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.

**2. Del W.O.** La pérdida de la partida por ausencia (W.O.) en la Modalidad Clásica, se aplicará a los 15 minutos de la antes de la hora fijada para el inicio de la ronda. En la Modalidad Blitz a la caída de la bandera.

### **3. Ritmo de Juego**

- **Modalidad Clásica:** se utiliza un ritmo de juego de 1:30 h más 30 segundos por jugada desde el comienzo.

- **Modalidad Blitz:** Se utiliza un ritmo de juego de 4 minutos más 2 segundos por jugada desde el comienzo. Cada ronda se juega doble partida cambiando en la segunda el color de las piezas.

**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.

## **ARTÍCULO 8º. ASPECTOS TÉCNICOS**

En el desarrollo de la competición de Ajedrez se manejarán las siguientes reglas básicas:

1. Se desarrollará por el sistema suizo. El árbitro principal, solamente podrá otorgar bye de cero puntos, en la primera ronda del torneo clásico, a los jugadores que justifiquen debidamente su retraso.
2. El árbitro principal podrá imponer las penas del tiempo, pérdida y retiro del jugador, analista y público del certamen según la gravedad de la falta, de acuerdo con lo reglamentado por FECODAZ.
3. Las competencias que se suspendan por causas de fuerza mayor, ajenas a las conductas de los jugadores, serán programadas nuevamente en la hora y fecha señalada por el Comité Organizador.
4. Para efectos del numeral anterior se consideran causas de fuerza mayor las siguientes:
  - a. Factores climáticos.
  - b. Carencia de luz artificial.
  - c. Invasión de la zona de juego y no sea posible su evacuación.
  - d. Mal estado de los elementos deportivos, iluminación o piso que pueda causar cualquier tipo de riesgo.

- e. En caso de problemas de orden público o emergencias sanitarias
- f. Por falta de garantías para el normal desarrollo de la partida, ejemplo actos de indisciplina, agresión mutua de los deportistas.

## **ARTÍCULO 9º. UNIFORMIDAD E IMPLEMENTACIÓN**

Los uniformes de competencia y presentación de los deportistas serán responsabilidad de cada una de las entidades.

1. Los deportistas deben 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 deben tener mensajes ofensivos en ningún idioma.
4. De haber premiación oficial los deportistas deben presentarse en uniforme de presentación.

## **ARTÍCULO 10º. REGISTRO EN PLANILLA DE JUEGO**

La planilla de juego oficial es la que tendrán los jueces a la hora de la partida, y serán ellos quienes la diligencien, se debe tener en cuenta:

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 deben presentarse 15 minutos antes de la hora citada en el escenario, como está estipulado en la Norma Reglamentaria.

3. Se dará cumplimiento a la Reglamentación Anti-Trampas de la Federación Colombiana de Ajedrez.
4. En cada partida el jugador deberá presentarse con su carné oficial de los juegos ante los árbitros o monitores antes del inicio de cada encuentro deportivo, para registro en planilla y su plena identificación.
5. Los deportistas ya inscritos en la disciplina deportiva de Ajedrez **NO** podrán estar inscritos en otra disciplina deportiva, ni participar en un equipo **CON EXCEPCIÓN** de la Carrera Atlética, de ser así, el o los jugadores que incurran en esta falta no podrán participar en el desarrollo de los juegos de integración de la función pública.

## ARTÍCULO 11º CONDICIONES GENERALES

1. No podrá participar él (los) jugador (es) que se encuentren bajo los efectos de bebidas embriagantes o sustancias psicoactivas.
2. El principio fundamental de la competición del Ajedrez es el juego de equidad y con tolerancia, cada partida se registrá por este principio acatando debidamente las decisiones optadas por el árbitro.
3. El árbitro tomará sus decisiones según su criterio de acuerdo con las Reglas de Juego y al espíritu del Ajedrez. Las decisiones del árbitro se basarán en la opinión de este último, quien tiene el poder discrecional para tomar las decisiones adecuadas dentro del marco de las Reglas de Juego.

## ARTÍCULO 12º. POLITICAS DEL TORNEO

Aspectos y comportamientos para tener en cuenta durante la realización del torneo:

### 1. SALA DE JUEGO:

- a. Durante la estadía en la Sala de Juego.
- b. Guardar silencio en la sala de juego.
- c. No se permitirá comer en el área de juego ni mucho menos en las mesas de juego.

- d. No estará permitido el consumo de bebidas alcohólicas en la sala del torneo. Una vez finalizada la partida el jugador deberá abandonar la sala de juego.

## **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 personal debidamente autorizado.
- b. Los espectadores no pueden hablar con los jugadores, o viceversa, mientras aún 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.

## **4. COMPORTAMIENTO DEL JUGADOR:**

- 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 cualesquiera otras designadas 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 debe hacer la petición de permiso al Árbitro Principal del Torneo. La llamada debe 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.
- l.** 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 13º MEDALLERÍA.** Se otorgarán medallas al deportista campeón, al subcampeón y al tercer puesto.

MEDALLA	HOMBRE	MUJER	TOTAL
DORADA	1	1	2
PLATEADA	1	1	2
BRONCE	1	1	2

**Parágrafo 1º.** Para la premiación, los deportistas deberán portar el uniforme oficial de presentación y tapabocas, cumpliendo con los protocolos establecidos por la organización.

**Parágrafo 2º.** Para la premiación, los deportistas deberán estar oficialmente inscritos y haber participado en los juegos.

**ARTÍCULO 14º. DISPOSICIONES GENERALES:** Los aspectos del reglamento del deporte en mención, no contemplados en este documento serán resueltos de la siguiente manera:

- **De Orden General:** por el comité operativo de los Juegos y de acuerdo con el Reglamento General de los Juegos.
- **De Orden Técnico:** por el comité operativo de los juegos, quienes procederán de acuerdo con las normas y código disciplinario establecidos por la Federación del deporte correspondiente y 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 campeonato de Ajedrez, en el marco de los Juegos de la Función Pública.

**Comité Organizador  
Juegos Deportivos de Integración de la Función Pública**