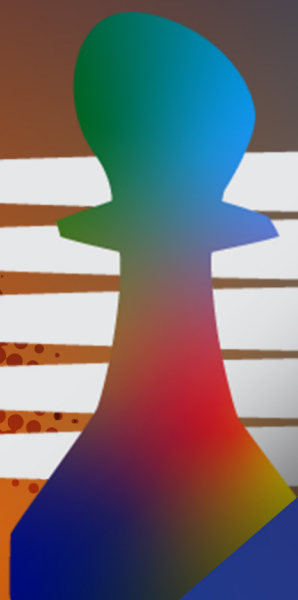




REPÚBLICA BOLIVARIANA DE  
VENEZUELA

# MANUAL TÉCNICO AJEDREZ



MÁS INFORMACIÓN:  
[CVGINTEREMPRESAS.COM](http://CVGINTEREMPRESAS.COM)



@CVG\_INTEREMPRESAS

## ÍNDICE

### 1. CONTENIDO

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA: Club Caronoco.....	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	INSCRIPCIÓN.....	2
8.	SORTEO.....	3
9.	PROGRAMA DE COMPETENCIAS.....	3
10.	PERSONAL TÉCNICO.....	3
11.	COMISION DE JUSTICIA.....	3
12.	ACUERDOS.....	4
13.	SISTEMA DE JUEGO.....	8
14.	PREMIACIÓN.....	9
15.	RESOLUCIONES.....	10
16.	CASOS IMPREVISTOS.....	10
17.	FUNCIONES DEL CAPITÁN Y DELEGADO DE EQUIPO.....	11
18.	PROHIBICIÓN DE TABLAS PACTADAS.....	12
19.	ALINEACIÓN Y UBICACIÓN DE JUGADORES.....	13

## AJEDREZ

### CONDICIONES GENERALES

- 2. LUGAR Y FECHA:** \_\_\_\_\_ diciembre 2025
- 3. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congresillo Técnico y Cambios de FUERZA MAYOR: (hasta dos por equipo por Categoría) se realizará el día \_\_\_\_/12/2025 en CVG FUNDEPORTE.
- 4. SITIO DE COMPETENCIA:** Club Caronoco
- 5. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
- 4.1 Podrán participar un máximo de siete (07) jugadores (as) por equipo.
- 4.2 Cada equipo si así lo desea podrá contar, además, con un Entrenador o Delegado.

### 6. CATEGORÍAS

Modalidades / Pruebas	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)
<b>Equipo Clásico</b>	Libre	7	1
<b>Tablero 1</b>	Libre	1	
<b>Tablero 2</b>	Libre	1	
<b>Tablero 3</b>	Libre	1	
<b>Tablero 4</b>	Libre	1	
<b>Tablero 5</b>	Libre	1	

### 7. INSCRIPCIÓN

- 6.1 Inscripción (NOMINA) VIA INTERNET.

6.2 Cambio de Fuerza Mayor (hasta DOS por equipos) en CVG FUNDEPORTE.

6.3 Entrega de lista oficial de participantes emitida por el sistema de inscripciones, firmada y sellada por el departamento de recursos humanos.

## **8. SORTEO**

7.1 El sorteo se realizará el día \_\_\_\_\_/2025 antes del inicio de la competencia.

## **9. PROGRAMA DE COMPETENCIAS**

La programación diaria estará disponible en la página web de los juegos una vez sea definida.

## **10. PERSONAL TÉCNICO**

Estará conformado por un (01) Árbitro principal, (06) Fiscales o Jueces, (02) anotadores publicadores, bajo la supervisión del Delegado Operacional y la Dirección Técnica.

## **11. COMISION DE JUSTICIA**

10.1. La Comisión de Justicia estará compuesta por:

a) Dirección Técnica (tres miembros)

b) Delegado Operacional.

c) Las decisiones de la Comisión de Justicia pueden ser apeladas ante el Jurado de Honor.

## 12. ACUERDOS

- 12.1. **Objetivo**, establecer un criterio técnico justo para la ubicación de los jugadores en los tableros, evitando emparejamientos antideportivos y respetando tanto el nivel competitivo como la estructura del torneo por equipos.

Jugadores masculinos sin Elo FIDE oficial, podrán ser ubicados según criterio estratégico de su delegación, permitiendo flexibilidad táctica.

### **Beneficios esperados:**

- Evita en lo posible competencia antideportiva: Se previenen enfrentamientos desiguales entre jugadores de alto rendimiento y recreacionales.
- Respeta la jerarquía técnica: Los jugadores con Elo FIDE compiten en condiciones acordes a su nivel.
- Fomenta la estrategia de equipo: Las delegaciones pueden diseñar alineaciones tácticas con libertad para jugadores sin ranking.

12.2. Jugadores masculinos con Elo FIDE oficial (sin importar el valor del Elo)

12.3. Se ubicarán en los tableros por orden descendente de fuerza, según su Elo FIDE vigente.

12.4. Este criterio garantiza que los jugadores titulados o de alto rendimiento compitan entre sí desde el inicio.

12.5. La distribución de los atletas en ellos tableros será de acuerdo a su Elo Fide Todos los participantes deben usar el uniforme oficial (franela) representativo de la Empresa, el cual debe ser igual para todos los ajedrecistas integrantes del equipo, el Logo de la Empresa debe ser

estampado y obligatorio en la franela, no se permitirán logos dibujados, escritos con marcador o bolígrafo, pegados con tirro u otro material similar.

- 12.6. El tiempo de reflexión es de sesenta minutos más treinta segundos (60' +30") de incremento por jugada.
- 12.7. Cada Equipo nombrará del primer al cuarto tablero y el 5° tablero femenino y su suplente.
- 12.8. El jugador Suplente masculino solo podrá sustituir al 4° tablero ausente.
- 12.9. Los tableros titulares sólo podrán subir a suplir al tablero inmediato superior.
- 12.10. Los jugadores tendrán hasta cuarenta y cinco minutos (45') para presentarse debidamente uniformados y poder iniciar el juego.
- 12.11. El equipo que después de cuarenta y cinco minutos (45') del inicio del juego se presente a cualquier ronda con menos de tres (03) jugadores, perderá por FORFEIT, quedando eliminados de la competencia.
- 12.12. Si a la hora de inicio de la ronda, se presenta un solo jugador este podrá iniciar su partida, si gana o empata y su (s) compañero (s) no se presentan, la perderá por FORFEIT de acuerdo con el Artículo anterior.
- 12.13. En caso de fuerza mayor la hora de espera comienza a partir de la hora oficial (calendario) pautada de inicio de la Ronda.
- 12.14. Un jugador pierde una partida por:
  - a) Abandono
  - b) Jaque Mate

- c) Presentarse cuarenta y cinco minutos (45') después de la hora fijada de inicio
- d) No vestir el uniforme oficial (franela) representativo de su empresa
- e) Dejar caer la bandera o consumir el tiempo
- f) Negarse a cumplir con las normas establecidas y/o desacatar al Árbitro Principal.
- g) Cuando el equipo incurre en Forfeit.
- h) Utilizar cualquier aparato y/o equipo de comunicación que suene o vibre en la mesa de juego, se exceptúan los aparatos que por razones de trabajo sean consignados en la Mesa Técnica.

Parágrafo Único: Si un jugador por cualquier circunstancia requiere de levantarse de la mesa para dar u obtener alguna información, debe pedir permiso al Fiscal o Juez y este a su vez al Árbitro Principal, quien en el momento oportuno lo concederá.

12.15. El equipo que aparece en primer lugar en el calendario, los tableros 1º, 3º y 5º jugarán con piezas blancas y los tableros 2º y 4º lo harán con piezas negras.

12.16. El delegado del equipo oficialmente debe informar por escrito y en sobre cerrado a la Mesa Técnica por lo menos con quince minutos (15') de anticipación la conformación de su equipo (ALINEACION) y la inclusión del tablero suplente. La misma debe ir identificada con el nombre y apellido, firma de la persona, fecha y hora que la consigno, de existir más de una alineación, se tomara como válida la que demuestre

menor antigüedad. Parágrafo Único: Se colocará un buzón para que coloquen la ALINEACION igualmente se dispondrá de un reloj con la HORA OFICIAL.

- 12.17. Si un equipo no entrega el roster (alineación) a la hora establecida, se tomará la Inscripción Oficial (nomina) consignada en la Comisión de Fichaje.
- 12.18. El Capitán, como máxima autoridad de su equipo, debe solicitar permiso a la Mesa Técnica para tomar decisión respecto a su (s) jugador (es) en presencia de un Juez.
- 12.19. Cualquier jugador puede hacer uso de una chaqueta o Abrigo, siempre que tenga colocada la franela representativa de la Empresa sobre estos.
- 12.20. La franela puede ser manga larga y usada opcionalmente. Si la chaqueta o el abrigo tienen los colores y logo oficial de la Empresa, la franela la debe usar debajo de estos.
- 12.21. Se prohíbe a los jugadores activos en juego portar en el sitio de competencia teléfonos celulares, radios, Bíper, buscapersonas o cualquier otro medio de comunicación.
- 12.22. La violación de los 11.1 y 11.15 será sancionada con la exclusión del juego por parte del personal técnico, se concederán cinco minutos (05') para uniformarse correctamente y entrar a juego. Esta observación debe hacerse antes del inicio del juego
- 12.23. Queda terminantemente prohibido mientras se esté desarrollando el juego la comunicación con los compañeros de equipo o los adversarios, delegados o personas acreditadas o no, así como permanecer en el baño dos o más integrantes de un equipo. El desacato o violación de lo

anteriormente descrito se sancionará de acuerdo a lo establecido en el Código de Infracciones.

- 12.24. Los delegados o Capitanes que observen algo anormal o ausencias reiterativas por parte de un jugador en el sitio de juego, deben informarlo por escrito a fin de tomar los correctivos que el caso amerita.
- 12.25. Todas las faltas COMPETICIONALES, TECNICAS Y ADMINISTRATIVAS se sancionarán de acuerdo con lo establecido en el CODIGO DE INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS.
- 12.26. El material deportivo a usar será suministrado por el Comité Organizador de los juegos.

### **13. SISTEMA DE JUEGO**

- 13.1. El sistema de juego a utilizar será SISTEMA SUIZO a 9 Rondas, con veinte o más equipos y 7 Rondas sin son 19 o menos equipos.
- 13.2. Los puntos a otorgar por equipo será la siguiente:
  - a) Match Ganado: 3 ptos.
  - b) Match Empatado: 1 pto.
  - c) Match Perdido: 0 pto.
- 13.3. En caso de producirse un empate en la clasificación individual o por equipos se aplicará el sistema de desempate siguiente:

EQUIPOS	INDIVIDUAL
a) Encuentro directo.	a) Porcentaje
b) Puntos de match (2 por victorias, 1 por empate, 0 derrota)	b) Puntos (puntos particulares)
c) Bucholtz	c) Buchholz
d) Sonneborn-Berger para las olimpiadas de Chennai.	d) Sonneborn-Berger para las olimpiadas de Chennai

Esta tabla se aplicará por descarte y en orden descendente hasta que alguna decida el empate. Si algún literal decide la igualdad entre dos o más equipos, se continuará aplicando a los equipos restantes la tabla desde el siguiente literal donde se haya decidido la paridad.

#### 14. PREMIACIÓN

- 14.1. Las medallas para los tableros individuales se otorgarán únicamente por los puntos obtenidos.
- 14.2. Se otorgará la siguiente premiación en medallas.
- 14.3. La ceremonia de premiación se efectuará en los horarios previstos. Para la ceremonia de presentación y de premiación los atletas deberán vestir los uniformes representativos de la empresa a la que representa, conforme a las normas protocolares establecidas por el comité organizador. Los atletas a premiar deberán presentarse en el sitio de premiación por lo menos 15 minutos antes de la hora fijada para la

ceremonia. La premiación se realizará considerando la forma universal admitida, por medallas (Puntuables y Físicas), se premiará con medallas de Oro, Plata y Bronce a los (as) atletas de las empresas ocupantes del primer, segundo y tercer lugar respectivamente, siendo computables para el cuadro de honor según el lugar obtenido.

### MEDALLAS

Modalidades / Pruebas	Categoría	Máx Participantes por Empresa	Oficiales (Entrenadores, Técnicos, Staff, Etc.)	MEDALLAS PUNTUABLES								MEDALLAS FÍSICAS							
				Masculino				Femenino				Masculino				Femenino			
				O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T	O	P	B	T
Equipo Clásico	Libre	7	1	1	1	1	3					7	7	7	21				
Tablero 1	Libre	1		1	1	1	3					1	1	1	3				
Tablero 2	Libre	1		1	1	1	3					1	1	1	3				
Tablero 3	Libre	1		1	1	1	3					1	1	1	3				
Tablero 4	Libre	1		1	1	1	3					1	1	1	3				
Tablero 5	Libre	1		1	1	1	3					2	2	2	6				
<b>TOTAL DEPORTE</b>				<b>O</b>	<b>P</b>	<b>B</b>	<b>TOT</b>					<b>O</b>	<b>P</b>	<b>B</b>	<b>TOT</b>				
				6	6	6	18					14	14	14	42				

### LA PUNTUACION SERA 10,7,6,5,4,3,2,1 (8 LUGARES)

#### 15. RESOLUCIONES

La Dirección Técnica será la encargada de resolver los casos y situaciones de orden General, Técnica y Administrativas originadas antes y durante el desarrollo de los Juegos, para lo cual se apoyará en el Reglamento Federativo, Carta Fundamental su Reglamento y la presentes Condiciones.

#### 16. CASOS IMPREVISTOS

Lo no previsto en los Reglamentos Federativos, la Carta Fundamental, su Reglamento y las presentes Condiciones, será resuelto por el Comité Organizador.

## 17. FUNCIONES DEL CAPITÁN Y DELEGADO DE EQUIPO

Se establecen las siguientes funciones para garantizar el orden administrativo y técnico durante la competencia:

### 7. El Delegado de Equipo (Función Administrativa)

El Delegado es el representante administrativo del equipo ante la Dirección Técnica y el Comité Organizador.

\* Representación Oficial: Es el único responsable de la comunicación administrativa formal con la Mesa Técnica antes y después de las rondas.

\* Entrega de Documentos: Es el responsable de entregar la Alineación (Roster) final a la Mesa Técnica, con la firma de la persona responsable, fecha y hora de entrega.

**Limitación de Interferencia:** El Delegado, al igual que el Capitán, tiene **prohibido obligar o coaccionar al jugador a tomar cualquier decisión** durante el transcurso de la partida (ver sección 8).

\* Logística y Uniformidad: Supervisar la correcta uniformidad y puntualidad de todos los integrantes del equipo.

\* Manejo de Reclamos: Consignar, por escrito, cualquier protesta o reclamo formal ante la Mesa Técnica que no pueda ser resuelto por el Árbitro Principal.

\* Uso de Equipamiento: Asegurar que el equipo provea los cinco (05) relojes y cinco (05) tableros requeridos.

### 8. El Capitán de Equipo (Función Técnica y Disciplinaria)

El Capitán es la máxima autoridad técnica y disciplinaria del equipo durante el desarrollo del match.

\* Vínculo con el Árbitro: Es el único miembro del equipo autorizado para dirigirse al Árbitro Principal o a los Jueces en asuntos relacionados con el juego o las reglas.

\* Consulta con Jugadores: SOLO podrá solicitar permiso a la Mesa Técnica (a través de un Juez) para conversar con su(s) jugador(es) en curso de partida. El Capitán podrá hacer una recomendación técnica, pero bajo ninguna circunstancia podrá obligar al jugador a tomar una decisión (e.g., aceptar o proponer tablas, abandonar la partida). La recomendación siempre se realizará con la presencia obligatoria del Árbitro y respetando el principio de no interferencia.

\* Observación y Reporte: Informar por escrito a la Mesa Técnica (en compañía de un Juez) si observa alguna conducta antideportiva, ausencias reiterativas, o incumplimiento de las normas por parte de sus jugadores o los adversarios.

\* Decisiones en el Tablero: Representar al equipo en cualquier disputa técnica que surja en la mesa de juego y que requiera una decisión arbitral (ej. reclamo de triple repetición, insuficiencia de material, etc.).

\* Disciplina Interna: Es responsable de asegurar que sus jugadores cumplan con las prohibiciones (uso de celulares, comunicación con terceros, etc.) y acaten las sanciones impuestas por el Personal Técnico.

## **18. PROHIBICIÓN DE TABLAS PACTADAS**

Los jugadores no podrán acordar las tablas (empate) antes de haber completado la jugada N° 30 (treinta) del negro. Cualquier acuerdo de tablas antes de este punto será considerado nulo y la partida deberá continuar, a menos que se trate de tablas

por triple repetición, jaque perpetuo, insuficiencia de material, o ahogado, según las Leyes de Ajedrez de la FIDE.

## **19. ALINEACIÓN Y UBICACIÓN DE JUGADORES**

\* Estructura del Equipo: Cada equipo debe nombrar sus tableros titulares (Tableros 1 al 4 Masculino, Tablero 5 Femenino) y sus suplentes.

\* Criterio de Ubicación (Elo FIDE):

\* Jugadores con Elo FIDE oficial: Serán ubicados en los tableros por orden descendente de fuerza (del más alto al más bajo), garantizando que los jugadores de mayor rendimiento compitan en los tableros superiores.

\* Jugadores sin Elo FIDE oficial: Podrán ser ubicados según el criterio estratégico de su Delegación.

**DIRECCIÓN TÉCNICA 2025**