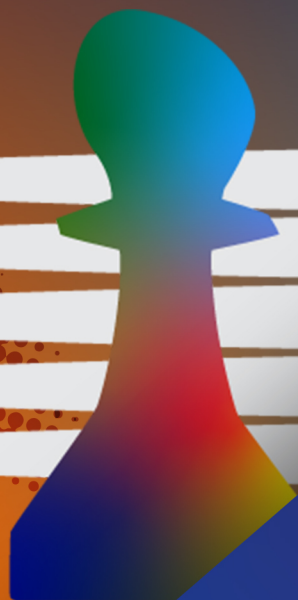




REPÚBLICA BOLIVARIANA DE
VENEZUELA

MANUAL TÉCNICO AJEDREZ



MÁS INFORMACIÓN:
CVGINTEREMPRESAS.COM



@CVG_INTEREMPRESAS

ÍNDICE

2.	LUGAR Y FECHA:.....	2
3.	CONGRESILLO TÉCNICO:.....	2
4.	SITIO DE COMPETENCIA:.....	2
5.	NUMERO DE PARTICIPANTES:.....	2
6.	CATEGORÍAS.....	2
7.	INSCRIPCIÓN.....	2
8.	SORTEO	2
9.	PROGRAMA DE COMPETENCIAS	3
10.	PERSONAL TÉCNICO	3
11.	COMISION DE JUSTICIA	3
12.	ACUERDOS.....	3
13.	SISTEMA DE JUEGO	7
14.	PREMIACIÓN	8
15.	RESOLUCIONES	8
16.	CASOS IMPREVISTOS.....	9

AJEDREZ - JUBILADOS

CONDICIONES GENERALES

- 1. LUGAR Y FECHA:** _____ diciembre 2025
- 2. CONGRESILLO TÉCNICO:** El Congreso Técnico se realizará el día _____ /12/2025 en CVG FUNDEPORTE.
- 3. SITIO DE COMPETENCIA:** Club Caronoco
- 4. NUMERO DE PARTICIPANTES:**
 - 4.1 Podrán participar un máximo de (4) Jugadores.
 - 4.2 Cada equipo si así lo desea podrá contar, además, con un Entrenador o Delegado.
- 5. CATEGORÍAS**
 - 5.1. La participación es de: Categoría Libre Mixto.
- 6. 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.
- 7. SORTEO**
 - 7.1 El sorteo se realizará el día _____ /2025 antes del inicio de la competencia.

8. PROGRAMA DE COMPETENCIAS

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

9. PERSONAL TÉCNICO

Estará conformado por un Arbitro principal y dos Fiscales o Jueces, bajo la supervisión del delegado Operacional y la Dirección Técnica.

10. COMISION DE JUSTICIA

10.1. La Comisión de Justicia estará compuesta por:

- a) Dirección Técnica (tres miembros)
- b) Delegado Operacional.
- c) Un miembro designado por la Asociación de Ajedrez del Estado Bolívar.

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

11. ACUERDOS

11.1. Todos los participantes deben usar obligatoriamente el uniforme oficial (franela) representativo de la Asociación, el cual debe ser igual para todos los ajedrecistas integrantes del equipo.

11.2. El tiempo de reflexión es de veinticinco (20"´) a Finish.

- 11.3. Cada Equipo nombrará del primer al tercer tablero, así como un SUPLENTE en algún tablero.
- 11.4. El jugador suplente podrá sustituir cualquier tablero ausente.
- 11.5. Los tableros titulares sólo podrán subir a suplir al tablero inmediato superior.
- 11.6. El equipo que después de una hora del inicio del juego se presente a cualquier ronda con menos de dos (02) jugadores, perderá por FORT-FEIT, quedando expulsado de la competencia los jugadores que no estén presentes.
- 11.7. Si a la hora de inicio de la ronda, se presenta un solo jugador este podrá iniciar su partida y continuara en la competencia, optando únicamente por la medalla individual.
- 11.8. En caso de Fuerza Mayor la hora de espera comienza a partir de la hora oficial (calendario) pautada de inicio de la Ronda.
- 11.9. Los jugadores tendrán hasta una hora para presentarse debidamente uniformados y poder iniciar el juego.
- 11.10. Un jugador pierde una partida por:
 - a) Abandono
 - b) Jaque Mate
 - c) Presentarse una hora después de la hora fijada de inicio.
 - d) No vestir el uniforme oficial (franela) representativo de su Asociación.
 - e) Dejar caer la bandera en hora y media (1 1/2) Finísh, si el contrario tiene piezas para ganar
 - f) Negarse a cumplir con las normas establecidas y/o desacatar al Arbitro Principal.

- g) Cuando el equipo de Forfait
- h) Cuando cualquier equipo de comunicación suena o vibra 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.

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

11.12. El Delegado, sub Delegado ó el Capitán del equipo oficialmente debe informar por escrito y en sobre cerrado a la Mesa Técnica por lo menos con quince (15) minutos 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 mas de una alineación, se tomara como valida la que demuestre mayor antigüedad.

Parágrafo único: Se colocara un buzón para que coloquen la ALINEACION, igualmente se dispondrá de un reloj de pared con la HORA OFICIAL.

11.13. **Si un equipo no entrega el roster (alineación) a la hora establecida, se tomara el orden de la Inscripción Oficial (nomina) consignada en la Comisión de Fichaje.**

- 11.14. 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.
- 11.15. Cualquier jugador puede hacer uso de una chaqueta o Abrigo, siempre que tenga colocada la franela representativa de la Asociación sobre estos. La franela puede ser manga larga y usada opcionalmente. Si la chaqueta o el abrigo tienen los colores y logo oficial de la Asociación, la franela la debe usar debajo de estos.
- 11.16. 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 que distraiga o interrumpa el juego.
- 11.17. La violación de los 8.1 y 8.15 será sancionada con la exclusión del juego por parte del personal técnico, a menos, que previamente haya un acuerdo entre los capitanes, para lo cual se dejara constancia firmada en la planilla de anotación, de lo contrario se concederán cinco (5) minutos para uniformarse correctamente y entrar a juego. Esta observación debe hacerse antes del inicio del juego
- 11.18. Queda terminantemente prohibido mientras se este 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 mas integrantes de un equipo. El desacato o violación de lo

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

- 11.19. 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.
- 11.20. Todas las faltas COMPETICIONALES, TECNICAS Y ADMINISTRATIVA se sancionaran de acuerdo a lo establecido en el CODIGO DE INFRACCIONES Y SANCIONES de la CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS INTEREMPRESAS.

12. SISTEMA DE JUEGO

- 12.1. El sistema de juego a utilizar se hará de acuerdo a la cantidad de equipos participantes, teniendo como referencia lo establecido en el REGLAMENTO DE LA CARTA FUNDAMENTAL DE LOS JUEGOS DEPORTIVOS DE JUBILADOS Y PENSIONADOS DE GUAYANA..
- 12.2. En caso de producirse un empate en la clasificación individual o por equipos se aplicará el sistema de desempate siguiente:

EQUIPOS		INDIVIDUAL
a) SONNERBORN-BERGER	(porcentual)	a) BUCHOL
b) Serie Particular		b) SONEERBORN-BERGER
c) Match Ganados		c) Serie Particular
d) Color de piezas en el Match.		d) Color de Piezas

Esta tabla se aplicara en orden descendente y por descarte hasta que alguna desempate.

- 12.3. Los equipos clasificados para la FASE FINAL podrán cambiar la ALINEACION, para lo cual deben hacerlo en el horario que se establezca en el Congresillo sin prórroga, quien no la suministre, se le tomara la ultima consignada.

13. PREMIACIÓN

- 13.1. Las medallas para los tableros individuales se otorgarán únicamente por los puntos obtenidos en la fase final.

- 13.2. Se otorgará la siguiente premiación en medallas.

MEDALLAS

	ORO	PLATA	BRONCE
EQUIPO BLITZ	7	7	7
Primeros Tableros	1	1	1
Segundos Tableros	1	1	1
Tercer Tablero	1	1	1
Cuarto Tablero	2	2	2

14. 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.

15. CASOS IMPREVISTOS

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

DIRECCIÓN TÉCNICA 2025