

REGLAMENTO DE LA “COPA DE LA LIGA INFANTOJUVENIL”

Organiza y auspicia:

Asociación Rosarina y del Sur de Santa Fe de Ajedrez

Lugar: Club Provincial - Rosario

Día: sábado 29 de noviembre

Ritmo de juego: 5 min + 3 seg de incremento

Cantidad de rondas: 9

Costo de inscripción: \$30.000 por equipo

Inscripcion Online Obligatoria : <https://forms.gle/ywyHK7N3FcMcXU939>

Cronograma:

15.00: Acreditación

15.40: Ronda 1

16.00: Ronda 2

16.20: Ronda 3

16.40: Ronda 4

17.00: Ronda 5

17.20: Ronda 6

17.40: Ronda 7

18.00: Ronda 8

18.20: Ronda 9

18.45: Entrega de premios

Se realizarán dos torneos en simultáneo:

- Copa de Oro :

Participación libre, podrán participar jugadores nacidos a partir del 01/01/2011 en adelante.

- Copa de Plata

Podrán participar jugadores nacidos a partir del 01/01/2011 en adelante.

Límites de nivel para la Copa de Plata:

-No podrán participar jugadores que tengan ranking ELO FIDE (estándar, rápido y blitz).

-No podrán participar aquellos jugadores que hayan clasificado a las finales absolutas de los Gran Prix en las categorías Sub-10, Sub-12, sub-14 y sub-16 del año 2025.

-No podrán participar jugadores que hayan participado alguna vez en finales argentinas.

-Nacidos a partir del 1/1/2018 en adelante están exentos de estos límites.

1. Participación

1.1 Puede participar del torneo cualquier institución afiliada a la Asociación Rosarina y del Sur de Santa Fe.

1.2 Se permiten hasta dos equipos por cada categoría por entidad afiliada, quedando al arbitrio de la organización del torneo liberar el cupo dependiendo de la capacidad del espacio físico y la demanda de las instituciones.

1.3 Las instituciones Afiliadas competirán con sus nombres, no permitiendo diferenciales. Para el caso de que presentan varios equipos

en una misma categoría podrán ponerles distintos colores para distinguirse.

1.4 Agotado el cupo de capacidad, no se permitirán nuevas inscripciones. La liberación de cupo quedará a criterio de la organización.

1.5 Podrán jugar cada torneo aquellos equipos a los que solamente les haya faltado un jugador titular. No se admiten equipos que al comienzo de la 1er ronda solo tengan un jugador (por más que hayan inscriptos tres en tiempo y forma) de tal manera que solo puedan competir en un solo tablero. En caso de demoras justificadas, quedará a criterio de la organización hacer una excepción a esta regla.

1.6 Conforme a la regla anterior, si un equipo durante el transcurso del torneo se quedara en ausencia de dos de sus tableros, la organización se reserva el derecho de decidir si ese equipo puede seguir participando de acuerdo a las circunstancias.

2. Conformación de los equipos

2.1. El equipo está conformado por 3 jugadores y 2 suplentes. No es obligación tener suplentes, pero si los hubiera, es obligatorio para el equipo que cada suplente juegue al menos el 30% de las partidas que se disputan en un tablero (ejemplo, si son 9 rondas cada suplente debe jugar al menos 3 partidas).

2.2 Los equipos deben presentar al momento de inscribirse una lista de buena fe firmada por el delegado de la institución afiliada a la Asociación con el orden correspondiente de los tableros titulares y destacando quién es el 1er suplente y quien es el 2do suplente, si los hubiera.

2.3 La lista de buena fe no es necesario que siga un orden de ELO definido.

2.4 El suplente que ingresase jugará siempre en el último tablero, obligando, de ser necesario, a que sus compañeros se desplazan en hacia adelante. De ingresar ambos suplentes, el 1er suplente irá en el

2do tablero y el 2do suplente en el último, desplazando al 1er tablero al jugador titular.

2.5 Si hubiera algún jugador de un club, cuyos compañeros hubieran faltado y se encontrare sólo, la organización se reserva el derecho de incluirlo en algún otro equipo para garantizar su participación, bien sea como titular o como suplente.

3. Sistema de puntuación

3.1. Se utilizará el Sistema Olímpico: match ganado 2 puntos, empate 1 punto.

3.2 Dentro de cada match, cada partida ganada equivale a punto, empatada medio punto y pérdida no da puntos. Gana el match quien sume más puntos sumando los 3 tableros, de subsistir igualdad, habrá empate.

3.3 Dentro de cada match, la ausencia de algún tablero equivale a perder la partida individual.

4. Formato

4.1. Ambos torneos se jugarán a ritmo blitz de 5 minutos más 3 segundos de incremento por jugador.

4.2. En el caso de que se inscribiesen 10 equipos o menos en alguna de las categorías, se hará en esa categoría un torneo americano, pudiendo variar la cantidad de rondas o la posibilidad de doble vuelta según la situación.

4.4. En el caso de que se inscribiesen más de 10 equipos, se jugará suizo a 9 rondas.

4.5 No es válido al ELO FIDE

5. *Sistemas de Desempate*

5.1 En todos los torneos se utilizará el siguiente sistema de desempate:

- 1º Suma de puntos individuales.
- 2º Resultado individual durante el torneo.
- 3º Sistema Sonneborn Berger.
- 4º Mayor cantidad de partidas ganadas.

5.2 Para mejor tablero, tanto en sistema suizo como americano se utilizará:

- 1º Mayor cantidad de partidas ganadas.
- 2º Enfrentamiento directo disputado.
- 3º Cantidad de partidas disputadas.
- 4º Mayor cantidad de partidas ganadas con negras.

Si se siguiera dando un empate la mención resultaría para ambos jugadores.

6. *Premios*

6.1 El campeón de cada torneo se ganará la copa respectiva para cada club.

6.2 Para los tres primeros puestos de cada categoría habrá medallas individuales para cada jugador incluyendo suplentes.

6.3 Habrá menciones para el mejor 1er tablero, 2do tablero y 3er tablero de cada categoría, quedando a criterio de la organización otorgarles algún presente adicional.

