



REGLAS DE TORNEO

(Version válida desde el meeting del Comité Ejecutivo de 03.10.2013)

1. Transmisión de Jugadas

- 1.1** Tomando en consideración los objetivos del CiF, no es deseable el puro intercambio de tarjetas postales con anotación de las jugadas y fechas.
- 1.2** Las partidas se juegan mediante anotación de las jugadas en tarjetas postales o cartas; no sólo deben de anotarse los tiempos de reflexión sino que las mismas deberán ir firmadas. De mutuo acuerdo, se admiten otros medios de transmisión de jugadas.
- 1.3** Las jugadas deben ser transmitidas mediante una anotación inequívoca. Se repetirá la última jugada del rival, en cada anotación. Una jugada sin ésta repetición es ilegal. Las correcciones en la transmisión de jugadas hacen que éstas sean dudosas.(ver 1.9).
- 1.4** Las jugadas deben ser numeradas.
- 1.5** Cualquier jugada válida, una vez enviada, no puede ser rectificada. La misma regla es válida para el caso de ofrecimiento de tablas o de abandono.
- 1.6** Cualquier error al escribir no puede ser rectificado, siempre y cuando la jugada sea posible y válida. Los puntos 1.5 and 1.6 no se contradicen con los objetivos de amistad contemplados en los Estatutos del CIF.
- 1.7** Se permite proponer una o más jugadas concionales ("si") al rival. El jugador que las propone está obligado a mantenerlas hasta que el rival conteste.
- 1.8** Cuando se acepte una jugada condicional, ésta debe ser repetida; y cuando se acepte una secuencia de jugadas condicionales éstas deben ser repetidas con su correspondiente orden numérico. El tiempo se cuenta a partir de la última jugada de la secuencia de condicionales aceptada.
- 1.9** Ante la transmisión de una jugada imposible, dudosa,o insuficientemente clara , el receptor debe pedir aclaración a vuelta de correo. En tal caso el jugador culpable acumula cinco días más y si repitiese de nuevo, acumularía diez días adicionales.
- 1.10** Se considera una jugada imposible aquella que no puede ser realizada en la forma transmitida. Cualquier jugada imposible, dudosa o incompleta de ninguna manera obliga al jugador a mover la pieza en cuestión.
- 1.11** No es significativa la omisión o adición de indicaciones ajedrecísticas (tales como "jaque", "mate", "al paso") ; la jugada no deja de ser posible sin las mencionadas indicaciones.
- 1.12** Todas las jugadas, así como los tiempos de reflexión deben ser guardados. Toda la documentación respecto a las partidas jugadas debe ser guardada hasta el final del Torneo y deberán ser enviadas al Director del Torneo en caso de discusión y cuando sea requerido. La tarjeta en la cual consta el abandono o la aceptación de tablas por parte del rival debe ser guardada durante el periodo de un año.



REGLAS DE TORNEO

(Version válida desde el meeting del Comité Ejecutivo de 03.10.2013)

2. Tiempo de reflexión , Exceso en el Tiempo Límite, Adjudicaciones

2.1 El tiempo de reflexión es de cuarenta días para diez jugadas, a menos que se decida de otra manera al anunciarse el torneo. El tiempo para la transmisión postal no se cuenta. El tiempo de reflexión podría ser omitido. De ello se hace referencia en las reglas para el tiempo de reflexión para las partidas amistosas (FT).

2.2 Si un jugador quiere disponer de más de quince días de reflexión para una jugada, debe de comunicarlo de antemano a su rival dentro de estos quince días.

2.3 Toda transmisión de jugada debe contemplar:

- a) la fecha que se recibe la jugada del contrario;
- b) la fecha que se envía la jugada: la fecha que consta en el matasellos, en tal caso sería la correcta;
- c) el tiempo empleado.

Sin esta información la jugada es incompleta. En tal caso, el rival puede determinar el tiempo de reflexión, pero deberá informar de ello a su rival.

2.4 Si hay diferencia entre la fecha consignada de envío y la del matasellos, el jugador debe informar a su rival de dicha diferencia.

2.5 Si un jugador no tiene noticias de su rival al cabo de más de treinta días de los que considere como promedio habitual en su correspondencia, deberá enviar la repetición de su última jugada. Sólo en el caso de que aún así no tenga noticias, deberá informar al Director del Torneo. La reclamación enviada al Director de Torneo deberá ser notificada rellenando completamente la hoja de reclamación. El Director del Torneo requerirá del jugador que no cumple, el re-inicio de la partida antes de una fecha determinada. La hoja de reclamación se puede conseguir a través del Comité Ejecutivo, del Director de Torneo y de los Directores de Sección.

2.5.1 El jugador culpable es obligado a reanudar la partida antes de una fecha estipulada y de informar al Director del Torneo de la reanudación. Si no cumplierse lo mencionado sería castigado con la pérdida de la partida en favor de su rival.

2.5.2 Aquél jugador que por dos veces no contesta a un recordatorio durante la celebración de un torneo, puede ser expulsado del mismo.

2.6 El tiempo de reflexión se ha excedido cuando para diez (veinte, treinta,...) o algunas jugadas más, se sobrepasa el tiempo de cuarenta (ochenta, ciento veinte,...) días.

2.7 Si un jugador desea reclamar exceso de tiempo, debe informar a su rival. Si su rival no se lo admite, de debe de informar al Director de Torneo, explicándole las razones de la reclamación.

2.8 Las reclamaciones por exceso de tiempo deben de hacerse inmediatamente, como muy tarde después de las jugadas diez, veinte, treinta..... de su rival.

2.9 Si hubiese una reclamación por exceso de tiempo, la partida debe de continuar sin interrupción. Sólo el tiempo de reflexión del jugador que excedió el tiempo de reflexión se calcula de nuevo; su tiempo se cuenta desde la jugada y la fecha a partir del momento que ocurrió el exceso de tiempo. Sólo aquellos días que sobrepasen de veinte, en el caso del primer exceso de tiempo infringido, son tenidos en cuenta en el nuevo tiempo de reflexión.

2.10 Las reclamaciones de un Segundo exceso de tiempo deben ser enviadas al Director del Torneo. La partida queda detenida, informándose al rival.



REGLAS DE TORNEO

(Version válida desde el meeting del Comité Ejecutivo de 03.10.2013)

2.11 La partida se da por ganada si el Director de Torneo confirma un Segundo exceso de tiempo.

2.12 El Director del Torneo informa a ambos jugadores acerca de la decisión tomada respecto de la reclamación.

3. Apelaciones

3.1 Se puede apelar en contra de la decisión del Director de Torneo. La apelación debe ser enviada al Director de Torneo, el cual expone la situación, incluyendo su propia opinión al Comité de Torneos nombrado por el Comité Ejecutivo, decidiendo dicho Comité.

4. Descanso o permiso, Retiradas

4.1 Cada jugador puede, si lo desea, tomar hasta seis semanas de descanso por cada año natural. En casos especiales el Director de Torneo puede conceder un permiso extra mayor, incluso a posteriori. El descanso debe de tomarse al mismo tiempo con todos los jugadores del torneo.

4.2 El jugador que decide tomar un descanso debe de informar a sus adversarios y al Director del Torneo antes de tomar el descanso. Si no lo hiciera así su tiempo de reflexión continúa hasta que envíe su jugada. Si en el momento de iniciar el descanso el adversario debe de jugar, su tiempo de reflexión continúa hasta que envíe su jugada.

4.3 En caso de retirada o fallecimiento el Director del Torneo decide sobre el resultado de las partidas. Partidas que han sido interrumpidas debido a la enfermedad o la muerte y en las que menos de 15 jugadas han sido hechos no se evalúan, pero se cancelan. De acuerdo con el artículo 3.1 de las Reglas de Torneo, cada jugador tiene derecho a apelar contra esta decisión de un no-evaluación. A tal efecto, un documento escrito – por ejemplo, una anotación de la partida – se requiere, cómo una prueba que en el momento de la interrupción, el jugador

que reclama tenía una posición claramente ventajosa.

5. Notas Finales

5.1 El Director de Torneo debe de estar informado puntualmente de todos los resultados de las partidas que se jueguen en el CiF.