

REGLAMENTO DE AJEDREZ

Artículo 1º:

• Sistema de juego

Podrán participar profesionales farmacéuticos. El sistema de juego se definirá entre los jugadores inscriptos y de común acuerdo, pudiendo optarse por la modalidad todos contra todos o por zonas.

Artículo 2º:

• Duración de la partida

Las partidas se jugarán con reloj y serán a "Finish", disponiendo cada jugador de quince minutos (15') para completar el juego. No es obligatoria la anotación de la partida.

Artículo 3º:

• Reglamentación aplicable

Será de aplicación el Reglamento de Partidas de la F.I.D.A.

En particular:

A. El reloj debe ser accionado con la misma mano con la que se mueven las piezas. Ningún jugador puede mover el reloj, ni tocarlo nada más para oprimir dicho botón con los dedos.

B. La partida ganada es por aquel jugador que:

B1) Da mate al Rey adversario.

B2) Si su adversario declara que abandona.

B3) Ver caer la aguja de un contrario antes que la partida haya sido terminada de alguna u otra forma.

C. Un jugador debe reclamar su victoria inmediatamente, deteniendo ambos relojes. Para que esta reclamación sea válida, la aguja del reclamante debe estar levantada. Si las dos agujas están caídas el encuentro es tablas.

D. La partida de tablas:

D1) Si uno de los reyes queda ahogado.

D2) Por acuerdo de los jugadores durante la partida (no antes ni después). D3) Si la bandera de uno de los oponentes cae después de la del otro, si éste último no hubo reclamado la victoria.

D4) Si un jugador demuestra que hubo jaque perpetuo o repetición de jugadas. D5) Si los contendientes no tienen material suficiente para ganar. Ej. Rey contra Rey, Rey y Caballo contra Rey, Rey y Alfil contra Rey y Alfil del mismo color.

D6) Si un jugador no tiene material suficiente para ganar y la bandera de su rival cae. E. Varios:

E1) Cuando un jugador tira accidentalmente una o varias piezas debe colocarlas

correctamente él mismo. Su oponente puede poner en marcha el reloj del otro hasta que las piezas hayan sido acomodadas correctamente.

E2) Si un jugador "X" ofrece tablas al jugador "Z" y a éste "Z" le cae la bandera cuando está pensando, el jugador "X" puede anotarse la partida si reclama la caída de ésta. En el caso que "Z" acepte las tablas antes que se le caiga la bandera, el resultado será empate.

E3) El anuncio de mate sin ir acompañado de la realización de la movida no es suficiente para ganar la partida.

Jugada imposible: En caso de jugada imposible (poner o dejar el Rey en jaque) se le darán dos minutos extras de tiempo al rival, si la situación se repite (otra jugada imposible) se darán dos minutos más, a la tercera vez que incurriera en esta falta perdería el partido.

Artículo 4º:

- **Toda situación no prevista en el presente reglamento**