

REGLAMENTO OFICIAL DE LA COPA AJEDREZ

Versión: 1-4/2025.

Entrada en vigencia: 1/6/2025.

Escritor: David Fernández.

TÍTULO I: Introducción y objetivos

CAPÍTULO I: Objetivo

El propósito principal la Copa Ajedrez es lograr la clasificación a la final, superando una serie de pruebas y desafíos diseñados para evaluar la destreza, la estrategia y el compromiso de cada participante. Cada etapa del certamen representa una oportunidad para demostrar habilidades excepcionales y una preparación rigurosa, necesaria para avanzar hacia la instancia decisiva. Una vez alcanzada la final, el contendiente deberá consolidar su superioridad en condiciones de máxima exigencia, aspirando a consagrarse campeón y obtener el reconocimiento que ello conlleva. En este sentido, la Copa Ajedrez se erige como un proceso integral de superación personal y colectiva.

CAPÍTULO II: Valores

En la Copa Ajedrez, la esencia es el juego limpio, el respeto y la deportividad. Cada partida se celebra bajo el compromiso de

adherirse estrictamente a las normas, garantizando igualdad de oportunidades y una competencia justa. Se espera que todos los participantes traten a contrincantes, árbitros y organizadores con cortesía, fomentando un ambiente de colaboración y sana rivalidad. Además, la deportividad invita a celebrar tanto las victorias como las derrotas con humildad, aprendiendo y creciendo a partir de cada experiencia. Estos valores consolidan el espíritu de la competición y refuerzan la unión y el desarrollo personal de todos los involucrados.

TÍTULO II: Organización general

CAPÍTULO I: Comité organizador

David Fernández, organizador de la Copa Ajedrez, se compromete a coordinar, disponer y hacer posible la competición de forma imparcial, equitativa y justa a fin de garantizar una competición pacífica, amigable y tranquila donde se pueda celebrar el ajedrez en unión familiar y, de esa forma, conformar la competición anual de la Copa Ajedrez.

CAPÍTULO II: Fecha y lugar

Todas las fechas son determinadas en relación con la fecha de la Final de la Copa Ajedrez.

La Final de la Copa Ajedrez puede ser disputada en cualquier domingo de su respectivo año mientras haya sido avisada con, por lo menos, cuatro meses de anticipación a sus participantes y que no quede ningún partido previo excluido del año de la competición.

Es obligatorio que la Final de la Copa Ajedrez y el partido por el Tercer Puesto sean llevados a cabo de manera presencial, a menos que por causa de fuerza mayor no sea posible. Los partidos pueden ser disputados en cualquier lugar mientras haya sido avisado con el mismo tiempo de anticipación.

Cada jugador goza del derecho de contar, como mínimo, con tres días de descanso entre un encuentro y el siguiente, así como

con un periodo de descanso de al menos cinco días entre el partido de semifinal y el de la Final de la Copa Ajedrez o el correspondiente al Tercer Puesto.

CAPÍTULO III: Inscripciones

Las inscripciones a la Copa Ajedrez deben cerrar ciento ochenta y dos días corridos antes del partido de la Final de la Copa Ajedrez y deben abrir sesenta días corridos antes de su clausura.

TÍTULO III: Modalidad y dinámica

CAPÍTULO I: Formato de la competición

La Copa Ajedrez se constituye en 2 fases: Fase de Grupos y Fase de Eliminación Directa.

La Fase de Grupos se basa en distribuir al total de los jugadores en uno o más grupos de igual cantidad de jugadores de manera aleatoria, exceptuando el primer puesto del primer grupo el cual se reserva para el último campeón de la Copa Ajedrez. Todos los jugadores deberán jugar, por lo menos, un partido contra cada jugador dentro de su respectivo grupo. Por cada encuentro que resulte en victoria, empate o derrota, el jugador obtendrá, conservará o perderá una cantidad determinada de puntos, la cual podrá variar en función de la competición. Aquellos con mejor puntuación se clasificarán a la fase siguiente; el puesto mínimo exigido para la clasificación dependerá de las particularidades de cada certamen.

La Fase de Eliminación Directa está constituida, en todo caso, por el partido de la Final de la Copa Ajedrez y el encuentro por el Tercer Puesto, pudiendo incluir además dos semifinales y las fases eliminatorias previas que correspondan (cuartos de final, octavos de final y más). El vencedor de cada partido avanza a la subfase siguiente; quien triunfe en la final se proclama Campeón de la Copa Ajedrez, y quien resulte derrotado en ella obtendrá la condición de

Subcampeón de la misma. Asimismo, el ganador del partido por el Tercer Puesto recibirá también dicho título.

CAPÍTULO II: Dinámica de los partidos

Los jugadores disputan sus partidas conforme a las reglas mundiales del ajedrez original. La organización define quién juega con blancas mediante sorteo, salvo que otra disposición establezca un criterio distinto. Cada jugador dispondrá de treinta minutos de tiempo total para su partida, salvo que otra disposición ordene un tiempo diferente. Si un jugador agota su tiempo, pierde el partido de forma inmediata.

Si una partida termina en tablas en la Fase de Grupos, cada jugador recibirá un número determinado de puntos. Si una partida termina en tablas en la Fase de Eliminación Directa, la organización repetirá la partida con la mitad del tiempo anterior para cada jugador. El tiempo mínimo para una partida será de un minuto. La organización repetirá este procedimiento hasta que uno de los jugadores gane.

CAPÍTULO III: Modalidad de los partidos

Los partidos pueden ser llevados a cabo de manera presencial o virtual en común acuerdo entre los jugadores y el organizador quien arbitrará el partido. Esta decisión debe ser confirmada con, al menos, 24 horas de anticipación desde el horario de comienzo del partido, en caso de no haberse debatido, se da por hecho que el partido se jugará de manera virtual. La única excepción es la Final de la Copa Ajedrez, la cuál obligatoriamente debe ser jugada de manera presencial, a menos que por fuerza mayor no sea posible.

En caso que la partida sea jugada de manera virtual, se deberá jugar a través de la interfaz oficial de Chess, mediante cuentas que hayan sido previamente avisadas a la Copa Ajedrez de sus titulares.

En caso de que la partida sea jugada de manera presencial, se deberá jugar en un lugar de común acuerdo entre los jugadores y el organizador con, al menos, 24 horas de anticipación.

CAPÍTULO IV: Inicio de un partido

Para la inicialización de un partido se necesita la presencia de los dos jugadores participantes y el árbitro. En caso de que el partido sea jugado de manera presencial, se requiere la disposición de un tablero de ajedrez, sus respectivas piezas ya previamente ordenadas por el árbitro y un espacio cómodo y silencioso de 2 metros de distancia desde cada punto extremo de cada lado de la mesa de juego donde solo puedan acceder y permanecer los jugadores y el árbitro. En caso de que el partido sea jugado de manera virtual, se requiere la conexión a internet y la disposición de algún dispositivo para las tres partes, en caso de que alguno de ellos no disponga, debe ser notificado lo antes posible y el partido será pospuesto o suspendido temporalmente.

Cuando el árbitro de la orden, el partido comienza, y a quien le corresponde jugar con blancas hace su primera jugada.

CAPÍTULO V: Finalización de un partido

Un partido finaliza cuando uno de los dos jugadores alcanza la victoria o queda en tablas. En caso de que el partido se juegue de manera virtual, el partido finaliza oficialmente cuando la página de Chess lo declare. En caso de que el partido se juegue de manera presencial y la causa de finalización sea por jaque mate, el árbitro deberá chequear que efectivamente haya sido jaque mate y, posteriormente, se declara como partido finalizado, si la causa es por tablas, el árbitro también deberá chequearlo y declarar tablas en caso de que así sea. Ante cualquier otra ocasión, el partido finaliza inmediatamente.

TÍTULO IV: Protocolo anti-trampas

CAPÍTULO I: Introducción al protocolo anti-trampas

El protocolo anti-trampas es el conjunto de pruebas que debe pasar y aprobar un jugador con el fin de validar su legitimidad durante el partido y que no esté utilizando ningún tipo de herramienta o medio externo con el fin de ganar un partido de manera fraudulenta.

Es obligatorio para cada jugador tener que someterse y aprobar dicho protocolo en cada partido y es obligación para el árbitro llevarlo a cabo. En caso de no haber aprobado alguna prueba del protocolo, el árbitro está obligado a aplicar las sanciones correspondientes.

Todo jugador que haya sido descubierto llevando a cabo alguna acción fraudulenta durante un encuentro, su partido se le declara para él como “partido ilegítimo” y se aplicarán las sanciones correspondientes especificadas en el Título V, Capítulo III del presente Reglamento.

CAPÍTULO II: Protocolo presencial

Si el partido se juega de manera presencial, no se deberá aplicar ningún protocolo más que chequear que ningún jugador este utilizando ningún dispositivo ni ningún objeto a modo de “machete” sin autorización del organizador.

CAPÍTULO III: Protocolo virtual

Si el partido se juega de manera virtual, el protocolo que deberá ser utilizado para cada partido es el siguiente:

- 1. Reunión de Google Meet:** Durante todo el transcurso del partido, los jugadores y el árbitro deben permanecer en una videollamada grupal a través de la plataforma Google Meet. Las partes podrán utilizar otro medio para la videollamada si así lo acuerdan con anticipación. Los espectadores pueden unirse voluntariamente a la reunión, si así lo desean. El organizador tiene la obligación de publicar el enlace de acceso entre diez y quince minutos antes del inicio del partido, con el fin de garantizar la participación de quienes deseen ingresar.

- 2. Cámara web y micrófono:** Los jugadores deben mantener encendidos su micrófono y su cámara web durante todo el partido, mostrando de forma clara su rostro. Si un jugador apaga alguno de estos dispositivos, el árbitro le emitirá una advertencia y le solicitará que lo encienda nuevamente. El partido se interrumpe y el tiempo transcurrido durante el incidente se descuenta del tiempo total del jugador responsable. Si el mismo jugador reincide, se repetirá el procedimiento, añadiéndose una sanción correspondiente.
- 3. Pantalla de los jugadores:** Cada jugador debe compartir en todo momento la pantalla completa de su computadora. No podrá utilizar ningún programa que no haya sido previamente autorizado por el organizador o el árbitro. Si un jugador deja de compartir pantalla, el árbitro le dará una advertencia y le exigirá que restablezca la transmisión. Se aplicará el mismo procedimiento establecido en el punto anterior.
- 4. Visión del entorno:** Antes de iniciar el partido, cada jugador debe mostrar mediante su cámara web una vista completa en 360° del entorno físico donde se encuentra, incluyendo los laterales y otras direcciones relevantes del espacio.
- 5. Apagado de dispositivos móviles:** Los jugadores deben apagar sus dispositivos móviles antes del inicio del partido. Para verificarlo, cada jugador debe mostrar la pantalla del dispositivo frente a la cámara web, y el árbitro debe realizar una llamada al número correspondiente. Si el dispositivo no enciende ni emite señal alguna, la verificación se considera aprobada. En caso contrario, el jugador debe apagar el dispositivo y repetir el procedimiento de verificación. El dispositivo móvil debe permanecer ubicado en un lugar visible, con la pantalla orientada hacia la cámara web, de manera que se garantice su estado de apagado y su no utilización durante el partido. El árbitro tiene el derecho de realizar nuevas llamadas al número del jugador cuantas veces lo considere necesario, con el fin de asegurarse de que el dispositivo se mantenga efectivamente apagado.
- 6. Actos sospechosos:** Si el árbitro detecta comportamientos sospechosos por parte de un jugador, como desviación de la

mirada de la pantalla de forma reiterada o presencia de ruidos ajenos al partido captados por el micrófono, podrá exigir al jugador que repita el procedimiento del punto 3 u otras acciones que considere necesarias para garantizar la transparencia del partido.

CAPÍTULO V: Índice de Efectividad por Jugada con el Motor de Stockfish

Se denomina Índice de Efectividad por Jugada (IEJ) al valor porcentual que indica el nivel de efectividad que tuvo un jugador en un partido utilizando la versión más actualizada hasta la fecha del Motor de Stockfish, este motor es una herramienta incluida en el sitio web de Chess que permite analizar las partidas de ajedrez y la precisión promedio de cada jugador. El Índice de Efectividad por Jugada es igual al producto entre cien y la relación entre la cantidad de jugadas en el partido y la precisión promedio del jugador según el Motor de Stockfish. La fórmula es la siguiente:

CJ: Cantidad de jugadas realizadas en el partido.

PP: Presición promedio según el Motor de Stockfish.

IEJ: Índice de Efectividad por Jugada.

$$IEJ = \frac{CJ}{PP} \cdot 100$$

Tras finalizar un partido, todo jugador cuyo IEJ sea mayor o igual a 80% o un valor superior a 15 puntos porcentuales del promedio de IEJ de sus últimos 20 partidos, se lo declara como “partido ilegítimo” y se aplicarán las sanciones correspondientes especificadas en el Título V, Capítulo III del presente Reglamento.

CAPÍTULO VI: Índice de Confiabilidad

Se denomina Índice de Confiabilidad (IC) al valor porcentual que indica el nivel de confianza que hay en un jugador para estimar las probabilidades de que el mismo realice alguna acción fraudulenta en su próximo partido. El Índice de Confiabilidad es igual a la relación entre el producto de la suma de los resultados de

cada uno de sus últimos veinte partidos multiplicados por un valor ascendente a partir de uno, y cien, y la suma entre uno y cada cifra hasta alcanzar el número al total de partidos jugados (máximo veinte). La fórmula es la siguiente:

R = Resultados por partido. (si fue legítimo es igual a uno y si fue ilegítimo es igual a cero)

P= Partido.

IC = Índice de Confiabilidad.

$$IC = \frac{(R_1 \cdot 1 + R_2 \cdot 2 + \dots + R_{20} \cdot 20) \cdot 100}{(P_1 + P_2 + \dots + P_{20})}$$

El Índice de Confiabilidad solo puede ser utilizado en jugadores que hayan jugado, al menos, tres partidos en la Copa Ajedrez desde la vigencia del presente reglamento.

Todo jugador cuyo Índice de Confiabilidad (IC) sea superior o igual a 95%, se lo etiqueta como “jugador confiable” y se le permite jugar sus partidos con normalidad. Si su IC es menor a 95% y mayor o igual a 90%, se lo etiqueta como “jugador semi-confiable” y se le debe obligar a colocar su dispositivo móvil apagado con la pantalla apuntando hacia la Cámara Web con el fin de chequear que no pueda utilizarlo y, en caso de notar acciones sospechosas, no será advertido y será directamente sancionado. Si su IC es menor a 90% se lo etiquetará como “jugador peligroso” y no tendrá permitido jugar partidos virtuales, será de obligación para él y su adversario jugar los partidos de manera presencial.

TÍTULO V: Resolución de conflictos, código de conducta y sanciones

CAPÍTULO I: Arbitraje de los partidos

En cada partido, ya sea virtual o presencial, se requiere la presencia del organizador del torneo con el fin de que lo arbitre. En el caso de que el organizador no pueda ejercer ese cargo debido a

que se encuentra en el puesto de un jugador, se deberá hacer lo siguiente: si el partido es virtual, no es necesario que haya árbitro, pero si el partido es presencial, el organizador del torneo designará a un espectador Miembro de la Copa Ajedrez como árbitro siempre que se encuentre apto para ejercer ese cargo.

El árbitro de un partido debe cumplir con los siguientes requisitos:

- El árbitro debe ser imparcial, justo y objetivo.
- Todas las decisiones del árbitro deben estar respaldadas por el presente reglamento.
- El árbitro no puede emitir ningún festejo, opinión ni algún gesto facial o corporal hacia un jugador o hacia el resultado del partido hasta que el mismo haya finalizado.

En caso de que el árbitro no haya cumplido con alguno de sus requisitos cuando ejerció este cargo, será considerado como no apto para arbitrar, por lo tanto, no podrá volver a ejercer dicho cargo durante los próximos 20 partidos.

CAPÍTULO II: Código de conducta

1. Comportamiento General

Todos los participantes deberán actuar con honestidad, responsabilidad y cortesía en cada interacción. Se espera que cada jugador cumpla rigurosamente las normas establecidas, demostrando compromiso con la competición y evitando conductas que puedan perjudicar el desarrollo normal del torneo.

2. Respeto Mutuo

Es fundamental tratar a contrincantes, árbitros y al organizador con el máximo respeto. Los comentarios despectivos, actitudes agresivas o cualquier forma de violencia verbal o física no serán tolerados. Se promoverá un diálogo constructivo y se valorará la deportividad tanto en la victoria como en la derrota.

3. Puntualidad y Disciplina

La puntualidad es esencial para el buen funcionamiento del torneo. Se debe respetar el orden y la planificación de las partidas, atendiendo de manera oportuna a las indicaciones de los árbitros y siguiendo las instrucciones

de la organización. Si el partido es virtual, todo jugador deberá presentarse, por lo menos, cinco minutos antes del horario pautado. Si el partido es presencial, todo jugador deberá presentarse, por lo menos, veinte minutos antes del horario pautado. El tiempo de tolerancia máximo es de quince minutos desde el horario pautado. Solo se aceptará posponer un partido si fue avisada la indisponibilidad con, al menos, cuarenta y ocho horas de anticipación o si la causa es por fuerza mayor al jugador y a la competición, de lo contrario, el partido se suspende y se le dará por ganado al jugador que se presentó. Si ninguno de los dos jugadores se presenta, se le dará el partido por empatado a ambos.

CAPÍTULO III: Sanciones

Las sanciones son los castigos medidos en amonestaciones que le son aplicados a todos aquellos que incumplan con lo especificado en el presente reglamento, que perturben los valores de la competición y el respeto hacia los demás.

Según la infracción cometida, recibirán una determinada cantidad de amonestaciones, y el castigo dependerá de la cantidad de amonestaciones recibidas. Las amonestaciones son acumulables hasta que el jugador pague el castigo.

Siempre que sea la primera vez que un jugador cometa una infracción, será advertido sin sanción, a menos que haya otra regla que especifique lo contrario; a partir de la segunda infracción se deben aplicar las sanciones.

Ningún tipo de castigo es aplicable para los partidos de la Final de la Copa Ajedrez y el Tercer Puesto.

El jugador tiene el derecho a solicitar la justificación de su sanción y el organizador, en caso de ser solicitado, tiene la obligación de emitirle una respuesta respaldada por el presente reglamento, en caso de no ser posible, se le quita la sanción al jugador.

Las infracciones por las que un jugador puede ser sancionado son las siguientes:

1. Infracciones Leves (0,5 amonestaciones)

- Llegar, al menos, 10 minutos tarde a la partida sin justificación.
- Falta de formalidad en el saludo o comunicación mínima inapropiada sin intención de ofender.

2. Infracciones Moderadas (1 amonestación)

- Uso de lenguaje inapropiado con comentarios despectivos u ofensivos hacia las demás personas.
- Incumplimiento de las indicaciones del árbitro sin generar conflicto mayor.-

3. Infracciones Graves (1,5 amonestaciones)

- Uso no autorizado de dispositivos electrónicos, consultar o utilizar ayudas externas durante la partida.
- Conducta antideportiva reiterada con actos que alteren significativamente el ambiente competitivo, como insultos continuos o burlas constantes.
- Perturbación del silencio y/o realización de acciones que desconcentren a los jugadores.
- Ingreso no permitido al área de juego siendo un espectador.
- Desobediencia directa a las instrucciones oficiales rechazando el cumplimiento de las indicaciones de los árbitros de forma deliberada.

4. Infracciones Muy Graves (2 amonestaciones)

- Intento de manipulación o trampas deliberadas que busquen alterar el resultado de la partida de forma fraudulenta.
- Agresiones físicas o verbales severas.

Los castigos según la cantidad de amonestaciones son las siguientes:

- **1 amonestación:** El jugador jugará con negras en su próximo partido obligatoriamente.
- **2 amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con 5 minutos menos.
- **3 amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con 10 minutos menos.

- **4 amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con 15 minutos menos.
- **5 amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con 20 minutos menos
- **6 amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con 25 minutos menos.
- **7 amonestaciones:** El jugador no jugará su próximo partido y se le dará como ganado a su adversario.
- **8 amonestaciones:** El jugador no jugará su próximo partido, se le dará como ganado a su adversario y el partido consecutivo lo jugará con negras.
- **9 amonestaciones:** El jugador no jugará su próximo partido, se le dará como ganado a su adversario, el partido consecutivo lo jugará con negras y con 10 minutos menos.
- **10 amonestaciones:** El jugador no jugará su próximo partido, se le dará como ganado a su adversario, el partido consecutivo lo jugará con negras y con 20 minutos menos.
- **11 amonestaciones:** El jugador no jugará sus próximos dos partidos.
- **12 amonestaciones:** Al jugador se le retendrá la vacante para la próxima Copa Ajedrez.

TÍTULO VI: Procedimiento de reclamos

CAPÍTULO I: Canal de comunicación

En caso de que un jugador desee realizar un reclamo, el mismo podrá hacerlo a través de las siguientes maneras:

- **Sitio web oficial:** se podrá realizarlo a través del sitio web oficial de la Copa Ajedrez en la sección de “Reclamos”.
- **Correo electrónico:** se podrá enviar un mail al correo electrónico oficial de la Copa Ajedrez.
- **WhatsApp:** se podrá enviar un mensaje a través de WhatsApp al número oficial del organizador de la Copa Ajedrez.
- **Oral:** se podrá realizarlo de manera oral y presencial con el organizador de la Copa Ajedrez.

CAPÍTULO II: Estructura del reclamo

Si el reclamo fue realizado a través del sitio web oficial de la Copa Ajedrez, el usuario solo deberá llenar los espacios solicitados.

Si el reclamo fue realizado vía mail, WhatsApp u oral; el usuario deberá especificar:

- **Objeto del reclamo:** mencionar contra quién va dirigido el reclamo: hacia un jugador, hacia el formato de la competición, hacia el árbitro.
- **Detalle:** describir brevemente la situación por la cual se realiza el reclamo.
- **Respaldo:** mencionar el/los número(s) de título(s) y capítulo(s) del presente reglamento que abalen el reclamo.

CAPÍTULO III: Plazos y resolución

Una vez recibido el reclamo, el comité organizador se compromete a emitir una respuesta en el tiempo acordado que lo determina y especifica el mismo. La resolución se basará en criterios de equidad, integridad y conforme a lo estipulado en el reglamento del torneo. En caso de que el reclamo sea aceptado, se tomarán las medidas correctivas pertinentes, mientras que, de ser rechazada, se proporcionarán las razones por las cuales el organizador esta en desacuerdo y/o el/los número(s) de título(s) y capítulo(s) del presente reglamento que no permitan, permitiendo a los interesados comprender el fundamento del fallo.

TÍTULO VII: Premios y reconocimientos

CAPÍTULO I: Premios

Los premios que recibirán los jugadores según sus posiciones finales en la Copa Ajedrez serán los siguientes:

- **Campeón:**

- **Copa Ajedrez:** un trofeo dorado único en cada competición con forma de peón y una etiqueta con cada campeón hasta la fecha, incluyendo al nuevo campeón.
- **Medalla dorada:** una medalla dorada del primer puesto.
- **Diploma de campeón:** un diploma que certifica dicho puesto.
- **Primer puesto en Fase de Grupos:** se le reserva al jugador el primer puesto del Grupo A para la próxima competición.
- **Subcampeón:**
 - **Medalla plateada:** una medalla plateada del segundo puesto.
 - **Diploma de subcampeón:** un diploma que certifica dicho puesto.
- **Tercer campeón:**
 - **Medalla de bronce:** una medalla de bronce del tercer puesto.
 - **Diploma de tercer campeón:** un diploma que certifica dicho puesto.

CAPÍTULO II: Acto de Clausura de la Copa Ajedrez

Una vez finalizado el último partido, la Final de la Copa Ajedrez, se realiza una ceremonia denominada Acto de Clausura de la Copa Ajedrez que le da cierre a la misma. En dicho acto, se entregarán los premios en orden del premio más bajo al de mayor valor.

TÍTULO VIII: Disposiciones finales

CAPÍTULO I: Proceso de reforma del reglamento

En caso de que el presente reglamento quiera ser reformado, se deberá llevar a cabo una serie de etapas para realizarlo. Por lo menos, un jugador deberá redactar un nuevo reglamento el cual deberá someterse y aprobar 4 etapas, si este mismo en una de las etapas se le cierra el proceso sin quórum, el mismo finaliza y se podrá volver a iniciar, por lo menos, 7 días después desde la primera etapa, si logra pasar las 4 etapas, el proyecto se aprueba

como Nuevo Reglamento Oficial de la Copa Ajedrez. Los pasos necesarios para su reforma son las siguientes:

- **Primera etapa – votación inicial:** se lleva a cabo una votación entre todos los miembros de la Copa Ajedrez por el medio que el organizador eligiese para elegir si abrir el debate. Si la cantidad de votos afirmativos representan, por lo menos, la mitad más 1 del total de los miembros, se avanza a la siguiente etapa, de lo contrario, se cierra el proceso.
- **Segunda etapa – presentación y debate:** uno o más participantes y/o el organizador presentan un proyecto de nuevo reglamento y se debate sobre el o los proyectos presentados. Los proyectos presentados pueden ser uno o más. Se puede presentar 1 proyecto por persona como máximo. Si un jugador solicita la lectura del proyecto, puede hacerlo porque está en su derecho.
- **Tercer etapa – votación parcial:** se lleva a cabo una segunda votación para elegir si uno de los proyectos pasa a la siguiente etapa. Los jugadores pueden votar por uno de los proyectos o por “Ninguno”. Si, excluyendo la opción de ninguno, uno de los proyectos alcanza, por lo menos, el 20% de los votos, este mismo avanza a la siguiente etapa y los demás quedan eliminados, de lo contrario, se cierra el proceso.
- **Cuarta etapa – votación final:** con el fin de ratificar el voto, se lleva a cabo una tercera y última votación para elegir si el proyecto ganador de la votación parcial queda finalmente aprobado. Si, por lo menos, dos tercios del total de los miembros vota afirmativo por el proyecto, el mismo se aprueba como Nuevo Reglamento Oficial de la Copa Ajedrez, de lo contrario, se cierra el proceso.

Si un nuevo reglamento queda elegido, entra en vigencia el primer domingo posterior a su elección. Si la próxima Copa Ajedrez se encuentra a tres meses o menos tiempo de diferencia desde la entrada en vigencia del nuevo reglamento, la competición se llevará a cabo con las reglas del reglamento anterior.

CAPÍTULO II: Resolución de conflictos

En caso de que surja un conflicto cuya solución no se encuentre expresada en el presente reglamento, se debatirá entre

todos los miembros presentes que decisión se deberá tomar y, llegado a una solución, el organizador la deberá llevar a cabo.

En caso de que surja un conflicto como el especificado anteriormente, todos los miembros se comprometen a resolverlo de manera amistosa, pacífica y democrática priorizando el diálogo, la escucha y el respeto mutuo.

CAPÍTULO III: Aceptación del reglamento

Al inscribirse a la Copa Ajedrez, cada participante asume el compromiso ineludible de acatar el reglamento en su totalidad. La participación implica, de forma inequívoca, la aceptación de todas las normas y directrices establecidas, garantizando que cada jugador, árbitro y el organizador contribuya al mantenimiento de un ambiente de competencia justa y respetuosa. Este reconocimiento es fundamental para la integridad del certamen, y se entiende que cualquier incumplimiento conllevará la aplicación de las sanciones previstas, sin que puedan surgir reclamos o disputas sobre el contenido y la interpretación del reglamento.

CAPÍTULO IV: Vigencia del reglamento

El presente reglamento, en caso de haber sido aprobado, entra en vigencia a partir del día 1 de junio del 2025 y la misma finaliza un día antes de la entrada en vigencia de un nuevo reglamento, mientras eso no suceda, la vigencia del presente reglamento se mantiene y es de obligatorio cumplimiento para todos los miembros de la Copa Ajedrez.

Si la mitad más uno del total de los miembros vota a favor de la aprobación del presente reglamento, este mismo se proclamará como aprobado y su entrada en vigencia se dará en la fecha prevista.

Copa Ajedrez – Reglamento Oficial