

REGLAMENTO OFICIAL DE LA COPA AJEDREZ

Versión: 1-4/2025.

Publicación: 29/6/2025.

Entrada en vigor: 20/07/2025.

Escritor: David Fernández.

ÍNDICE

Título I: Introducción y objetivos.

Capítulo I: Objetivo. 3

Capítulo II: Valores. 3

Título II: Organización general.

Capítulo I: Comité organizador. 4

Capítulo II: Fecha y lugar. 4

Capítulo III: Inscripciones. 4

Título III: Modalidad y dinámica.

Capítulo I: Formato de la competición. 5

Capítulo II: Dinámica de las partidas. 6

Capítulo III: Modalidad de las partidas. 6

Capítulo IV: Inicio de una partida.	7
Capítulo V: Finalización de una partida.	7
Capítulo VI: Interrupción de una partida.	8
Título IV: Protocolo anti-trampas.	
Capítulo I: Introducción al protocolo anti-trampas.	9
Capítulo II: Protocolo presencial.	9
Capítulo III: Protocolo virtual.	9
Capítulo IV: Índice de Efectividad por Jugada con el Motor de Stockfish.	11
Capítulo V: Índice de Confiabilidad.	12
Título V: Arbitraje, código de conducta y sanciones.	
Capítulo I: Arbitraje de los partidos.	13
Capítulo II: Código de conducta.	14
Capítulo III: Sanciones.	15
Título VI: Procedimiento de reclamos.	
Capítulo I: Canal de comunicación.	18
Capítulo II: Estructura del reclamo.	18
Capítulo III: Plazos y resolución.	18
Título VII: Premios y reconocimientos.	
Capítulo I: Premios.	19
Capítulo II: Acto de Clausura de la Copa Ajedrez.	19
Título VIII: Disposiciones finales.	
Capítulo I: Proceso de reforma del reglamento.	20
Capítulo II: Resolución de conflictos.	21
Capítulo III: Aceptación del reglamento.	21
Capítulo IV: Vigencia del reglamento.	21

TÍTULO I: Introducción y objetivos

CAPÍTULO I: Objetivo

El propósito principal la Copa Ajedrez para que un jugador sea proclamado como campeón es vencer a su rival en la Final de la Copa Ajedrez tras haber tenido que lograr la clasificación a distintas etapas para haber llegado hasta allí, superando una serie de pruebas y desafíos diseñados para evaluar la destreza, la estrategia y el compromiso de cada participante. Cada etapa de la competición 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, por lo menos, cuatro meses 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 de dos 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 participantes 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, una partida contra cada jugador dentro de su respectivo grupo. Por cada encuentro que resulte en victoria el jugador obtendrá un punto, por cada partida empatada conseguirá medio punto y por cada derrota recibirá cero puntos. Aquellos con mejor puntuación se clasificarán a la fase siguiente; el puesto mínimo exigido para la clasificación podrá variar en función de la competición.

En caso de que dos jugadores empaten su puesto en la tabla final del grupo, se desempatará según como haya salido la partida entre ellos, quien haya obtenido la victoria en dicho encuentro, desempata y gana, en caso de que la partida haya concluido en empate o que la cantidad de personas a desempatar sean de un número mayor o igual a tres, se lo resolverá con el criterio de desempate de Sonneborn-Berger, para cada jugador que haya empatado, se le sumarán todos los puntos de los jugadores a los que hayan derrotado y la mitad de los puntos de los jugadores con los que hayan empatado, el que obtenga el valor más alto gana. En caso de que el empate persista, se desempatará por quien tenga el mayor número de diferencia de piezas capturadas, en caso de que el problema siga sin solución, se definirá por quien haya utilizado la menor cantidad de tiempo total.

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 partida avanza a la sub-fase

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.

Si una partida termina en tablas en la Fase de Eliminación Directa, la organización repetirá la partida con una menor cantidad de tiempo para cada jugador. Según la cantidad de repeticiones, el tiempo que se le asignará a cada jugador es el siguiente: primera repetición, quince minutos, segunda repetición, siete minutos, tercera repetición, tres minutos, cuarta repetición o más, un minuto. El tiempo mínimo para una partida es de un minuto. La organización repetirá este procedimiento hasta que uno de los jugadores se consagre como ganador de la partida.

CAPÍTULO II: Dinámica de los partidos

Todas las partidas se rigen por el reglamento oficial de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez). 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 regla ordene un tiempo diferente. Si un jugador agota su tiempo, pierde la partida de forma inmediata.

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 y el árbitro del 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 y el partido por el Tercer Puesto, los cuales obligatoriamente deben ser jugados de manera presencial, a menos que por causa de fuerza mayor no sea posible.

En caso de 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 organización 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 los materiales necesarios para llevar a cabo el partido con las piezas del ajedrez previamente colocadas en sus respectivas posiciones 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 de estos mismos, 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 una partida

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 declarará 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.

CAPÍTULO VI: Interrupción de una partida

En caso de que una partida virtual se vea interrumpida por causas técnicas, tales como la pérdida de conexión a internet por parte de alguno de los jugadores o del árbitro, o por la falta del dispositivo necesario para su desarrollo, la partida deberá ser suspendida y reprogramada.

Si la interrupción fuera ocasionada por una persona ajena al desarrollo normal de la partida, se procederá de la siguiente manera:

- Si la persona responsable de la interrupción es un miembro de la competencia, se le aplicarán las sanciones correspondientes conforme a lo establecido en el Título V, Capítulo III del presente reglamento.
- Si no se trata de un miembro, se le solicitará que se retire del lugar. Si accede voluntariamente, la partida podrá continuar con normalidad. En caso de que se niegue a retirarse, o se haya retirado pero regrese, la partida deberá ser suspendida y reprogramada en una fecha, horario y lugar en el cual se asegure la ausencia de la persona causante del conflicto, la cual tampoco podrá ser partícipe de espectral las próximas quince partidas junto a las demás personas en vivo.

En el caso particular de que esta situación ocurra durante la Final o el partido por el Tercer Puesto, se aplicarán las medidas anteriormente mencionadas, con la salvedad de que, si la persona responsable de la interrupción no es miembro de la competencia, se le prohibirá participar en la edición siguiente del torneo y tampoco podrá espectral las próximas treinta partidas junto a las demás personas en vivo. Asimismo, el encuentro interrumpido deberá reprogramarse para el domingo siguiente, garantizando la ausencia de la persona involucrada.

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 de las pruebas del protocolo por causas de intento de realización de acciones fraudulentas por parte algún jugador, el árbitro está obligado a aplicar las sanciones correspondientes especificadas en el Título V, Capítulo III del presente reglamento.

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 dispositivo con el que está llevando a cabo el partido. No podrá utilizar ningún programa que no haya sido previamente autorizado por el organizador y/o el árbitro. Si un jugador deja de compartir pantalla, el árbitro le dará una advertencia y le exigirá que restablezca la transmisión. Si el mismo jugador reincide, 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 cercanos:** Los jugadores deben apagar sus dispositivos móviles y demás dispositivos cercanos ajenos a la partida antes del inicio de la misma. 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 inutilización 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 cuatro u otras acciones que considere necesarias para garantizar la transparencia del partido. Esta acción puede ser repetida cuantas veces sea considerada necesaria por el árbitro.

CAPÍTULO IV: 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 realizadas por un jugador en el partido y la precisión promedio de este según el Motor de Stockfish. La fórmula es la siguiente:

CJ: Cantidad de jugadas realizadas en el partido.

PP: Precisión 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 V: 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 sus próximos partidos. 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: Arbitraje, 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 dicho cargo debido a que se encuentra en el puesto de un jugador, el organizador del torneo deberá designar a un Miembro de la Copa Ajedrez como árbitro con, al menos, tres días de anticipación siempre que este se encuentre apto para ejercer dicho cargo. El jugador elegido está en su derecho de aceptar o rechazar la solicitud, en caso de rechazo, se deberá designar a otro miembro, de no haber miembros que acepten, se deberá realizar una votación entre todos los miembros y serán candidatos todos los que tienen derecho a votar y son aptos para ejercer el cargo, salvo los que demuestren no poder ejercer el mismo por indisponibilidad o a causa de fuerza mayor, el más votado deberá obligatoriamente ser árbitro. En caso de que el árbitro no se presente, si demuestra que su ausencia se debió por causa de fuerza mayor, se posterga el partido sin sanciones, de lo contrario, también se posterga el partido y se le aplicarán las sanciones correspondientes especificadas en el Título V, Capítulo III del presente Reglamento al árbitro ausente, y se designará un nuevo árbitro para el mismo partido repitiendo el proceso.

Para que se considere a un Miembro de la Copa Ajedrez como apto para ejercer el cargo de árbitro, el mismo deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Tener una edad cumplida de, al menos, trece años.
- No tener más de uno coma cinco amonestaciones a pagar.
- No tener ninguna sanción referida al arbitraje en los últimos veinte partidos jugados de la Copa Ajedrez.

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 demostrar de manera directa o indirecta ningún tipo de preferencia o inclinación hacia alguno de los dos jugadores durante el partido.

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, castigo que es acumulativo entre cada edición de la Copa Ajedrez y se le aplicarán las sanciones correspondientes especificadas en el Título V, Capítulo III del presente Reglamento.

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.

4. Cumplimiento de las órdenes del árbitro

Todos los participantes deben cumplir estrictamente las órdenes del árbitro del partido sin discusiones y de manera pacífica. En caso de que el árbitro este en incumplimiento de alguna regla, el jugador o cualquier persona puede reclamárselo y el árbitro se verá obligado a cambiar de decisión, de lo contrario, todos los jugadores deben cumplir con sus órdenes.

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 estas mismas. 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 o que haya sido una infracción grave o muy grave; 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, salvo la inhabilitación de ser árbitro.

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 (cero coma cinco amonestaciones)

- Llegar, al menos, diez minutos tarde al inicio de una partida sin una justificación válida en una ocasión dentro de una misma edición de la Copa Ajedrez.
- Negarse a saludar al adversario y/o al árbitro, ya sea antes o después del partido.

2. Infracciones Moderadas (una amonestación)

- Llegar, al menos, diez minutos tarde al inicio de la partida sin una justificación válida en dos o más ocasiones dentro de una misma edición de la Copa Ajedrez.
- No presentarse a una partida de la competición sin justificación válida.
- Agresión verbal leve con comentarios egocéntricos o burlas hacia el resultado de la partida dentro del intervalo de tiempo desde cinco minutos previos a la partida hasta cinco minutos posterior a la misma.
- Incumplimiento de las indicaciones del árbitro en una ocasión.

3. Infracciones Graves (uno coma cinco amonestaciones)

- No presentarse a dos o más partidas sin justificación válida.
- Uso no autorizado de dispositivos electrónicos o utilizar ayudas externas durante la partida.
- Agresión verbal moderada con insultos despectivos y/o ofensivos hacia las demás personas dentro del intervalo de tiempo desde cinco minutos previos a la partida hasta cinco minutos posterior a la misma.
- Perturbación del silencio y/o realización de acciones que desconcentren a los jugadores.
- Ingreso no permitido al área de juego.
- Incumplimiento de las indicaciones del árbitro en dos o más ocasiones.

4. Infracciones Muy Graves (dos amonestaciones)

- Intento de manipulación o trampas deliberadas que busquen alterar el resultado de la partida de forma fraudulenta.
- Interrupción intencional de una partida.

- Agresiones físicas o verbales severas como gritos.

Toda infracción cometida en la Final de la Copa Ajedrez o el partido por el Tercer Puesto posee el doble de amonestaciones que se llevaría un jugador al cometerla en un partido corriente.

Los castigos según la cantidad de amonestaciones son las siguientes:

- **Una amonestación:** El jugador jugará con negras en su próximo partido obligatoriamente.
- **Dos amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con cinco minutos menos.
- **Tres amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con diez minutos menos.
- **Cuatro amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con quince minutos menos.
- **Cinco amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con veinte minutos menos.
- **Seis amonestaciones:** El jugador jugará con negras en su próximo partido y con veinticinco minutos menos.
- **Siete amonestaciones:** El jugador no jugará su próximo partido y se le dará como ganado a su adversario.
- **Ocho amonestaciones:** El jugador no jugará su próximo partido, se le dará como ganado a su adversario y el partido consecutivo lo jugará con negras.
- **Nueve 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 diez minutos menos.
- **Diez 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 veinte minutos menos.
- **Once amonestaciones:** El jugador no jugará sus próximos dos partidos.
- **Doce 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 un tiempo aproximado a siete días hábiles. La resolución se basará en criterios de equidad, integridad y conforme a lo estipulado en el presente reglamento. 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 está en desacuerdo y/o el/los número(s) de título(s) y capítulo(s) del presente reglamento que no lo 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 original de color dorado/amarillo único para cada competición con forma de peón.
 - **Medalla dorada:** una medalla de color dorado/amarillo 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 primer grupo para la próxima competición.
- **Subcampeón:**
 - **Medalla plateada:** una medalla de color plateado del segundo puesto.
 - **Diploma de subcampeón:** un diploma que certifica dicho puesto.
- **Tercer Campeón:**
 - **Medalla de bronce:** una medalla de color 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 como Acto de Clausura de la Copa Ajedrez que le da cierre a la misma. En dicho

acto, se entregarán los premios a los ganadores en orden del de menor al de mayor valor y se podrá decir un discurso por parte de cualquier persona de manera opcional y voluntaria.

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 no se podrá volverse a iniciar, por lo menos, 7 días después. Si se vuelve a iniciar, debe ser desde la primera etapa. Si logra pasar las 4 etapas, el proyecto se aprueba como el 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 debido a que el mismo está en su derecho.
- **Tercera 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 vigor 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 vigor del nuevo reglamento, el nuevo reglamento entra en vigor el segundo domingo posterior a la Final de la Copa Ajedrez más cercana.

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 la decisión a llevar a cabo 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 vigor a partir del día veinte de julio del año dos mil

veinticinco y la misma finaliza un día antes de la entrada en vigor 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 vigor se dará en la fecha prevista.

Reglamento Oficial de la Copa Ajedrez