



El Sistema de Transporte Colectivo Metro con el aval de la Federación Nacional de Ajedrez de México A. C. y de la Asociación de Clubes de Ajedrez del Distrito Federal A. C. invita a todos los usuarios del METRO a participar en:

Convivencia de Ajedrez

BUGHOUSE TANDEM CHESS METRO MIXCOAC

“Espartaco”

Que se jugará de acuerdo con las siguientes **BASES:**

1. Fecha y Lugar:

- 1.1. Se realizará el domingo 29 de Enero de 2017. iniciando, a partir de las 10:00:00 hrs.
- 1.2. Se jugará en las instalaciones de la estación del METRO MIXCOAC Línea 12

2. Categoría:

- 2.1. LIBRE(PAREJAS)
Cualquier rating, sexo, edad.

3. Inscripciones:

- 3.1. Podrán realizarse en el correo ajedrezmixcoac@gmail.com o el día del evento en la sede, a partir de las 10:00 horas y hasta las 10:30 horas. Después de esta hora las inscripciones se aceptarán, incorporándose en la segunda o tercera ronda con medio punto únicamente para la primera partida.
- 3.2. Tendrán un costo de:
 - 3.2.1. Equipo \$ 100.00
- 3.3. **La participación será limitada a la capacidad instalada de la estación.**
 - 3.3.1. Informes e inscripciones: ajedrezmixcoac@gmail.com ó Whatsapp 5540732526

4. Sistema de Competencia:

- 4.1. Sistema Suizo a 6 rondas, pareos con un programa oficial de la FIDE. (El sistema de competencia y/o número de rondas, podrá ser modificado, dependiendo del número de inscritos)
- 4.2. Se utilizará el Rating vigente de la FIDE y/o FENAMAC, en caso de diferencia, se aplicará el más alto.
- 4.3. El ritmo de juego será de 5 minutos para toda la partida por jugador.
- 4.4. Los sistemas de desempate serán los siguientes en orden:
 - 4.4.1. Encuentro Directo
 - 4.4.2. Bucholz
 - 4.4.3. Sonneborn Berger
 - 4.4.4. Menor Rating
- 4.5. **La tolerancia** será de 5 minutos, pasado ese tiempo se declarará incomparecencia; una falta será causa de baja del torneo, a menos que avise su intención de continuar antes de la elaboración del siguiente pareo.
- 4.6. Se podrán solicitar hasta un descanso en la primera ronda, otorgando ½ punto.

5. Arbitraje:

- 5.1. Será designado por el Comité Organizador y presentado al inicio de cada evento. Sus decisiones serán inapelables.

6. Reglamento:

- 6.1. Se aplicará el reglamento de BUG TANDEM CHESS con reglas Mexicanas. Anexo disponible en Facebook (Ajedrez Integral Educativo) y Whatsapp (5540732526).

7. Premiación

- 7.1. 1er. Lugar \$ 500.00
- 7.2. 2do. Lugar \$ 300.00
- 7.3. 3er. Lugar \$ 200.00
- 7.4. En caso de no cubrir 10 equipos la premiación será por porcentaje 50%, 30% y 20%

8. Transitorios:

- 8.1. Cada equipo deberá llevar 1 ajedrez y en de ser posible 1 reloj de ajedrez. El Comité Organizador no asume, ninguna, responsabilidad por la falta de ello.
- 8.2. Los casos no previstos en la presente serán resueltos por el Comité Organizador.



REGLAMENTO MEXICANO DE BUGHOUSE TANDEM CHESS

ANEXO TÉCNICO

DEFINICIONES

1. Espartaco: variante con reglas mexicanas de lo que se conoce como Bughouse Tandem Chess que se juega como un ajedrez por equipos generalmente de dos participantes por equipo.
2. Jugador: uno de los integrantes del equipo.
3. Compañero: dicese del otro integrante del equipo.
4. Oponente: es el participante que juega en el mismo tablero contra el jugador.
5. Aterrizaje: dicese de jugada ejecutada por el jugador, de una pieza capturada por el compañero, que es pasada al jugador y éste la coloca en una de las casillas de su tablero en su turno.

FORMA DE JUEGO

6. El Espartaco se juega con dos sets de ajedrez de 32 piezas (16 blancas y 16 negras) sin damas extras. Los tableros se colocan contrapuestos, de tal manera que un equipo juegue frente a otro y los participantes jueguen uno con blancas y otro con negras. Los participantes de un equipo se colocarán del mismo lado y sus oponentes del otro lado. Ambos relojes se colocan en los lados de los tableros con sus exhibidores viendo hacia los dos tableros. El tiempo de reflexión es de 5 minutos por participante.
7. La partida en cada tablero se jugará según el APEDICE B de las Leyes del Ajedrez de la FIDE, excepto en los siguientes casos:
 - A) El jugador además del derecho de ejecutar una jugada en su turno, tiene derecho también de colocar un aterrizaje. Este aterrizaje sólo podrá hacerse en los siguientes casos:
 - A1) La casilla dónde aterriza la pieza deberá estar vacía, o sea no deberá haber pieza ya sea propia o del oponente. Como consecuencia, no deberá entrar capturando.
 - A2) La pieza no puede entrar dando jaque.
 - A3) La pieza, si es un peón, no podrá aterrizar en las filas 1 u 8, ni en la 2 si es negra, ni en la 7 si es blanca.
8. Al promover un peón, el jugador tendrá derecho de retirar del tablero de su compañero una pieza de su color ya sea torre, caballo, alfil o dama, conservando para sí el peón promovido, completando su jugada hasta parar su reloj. También podrá promover su peón con alguna de las piezas capturadas por su compañero, ya sea torre, caballo, alfil o dama, conservando para sí el peón promovido.
9. Los jugadores podrán hacer comentarios, incluso decir las jugadas en voz baja, pero de ninguna manera ejecutar jugadas en el tablero del compañero. Hacerlo se considerará jugada ilegal.
10. El mate no es conclusivo si potencialmente pudiera interponerse una pieza aterrizada, para ello el jugador podrá esperar una captura de su compañero, gastando el tiempo de su reloj.
11. El match se considera ganado si uno de los jugadores gana su partida.