

BASES – TORNEO DE AJEDREZ

1. REGLAS DEL CAMPEONATO

Número de Participantes: 20

Reglas Básicas:

Mover las fichas de forma correcta

- Peón: una casilla en la misma columna, exceptuando:

El primer movimiento puede ser 2 casillas

Matar a una ficha del oponente en diagonal

- Alfil: solo moviendo con total libertad en diagonal
- Caballo: Moviendo en forma de L (1 fila y 2 columnas)
- Torre: solo movimientos en cruz

Enroque Corto: al costado del alfil del Rey

Enroque Largo:

- Dama: Se puede mover con totalmente libertad
- Rey: Solo mueve una casilla por vez

Reglas para GANAR o PERDER:

- Si descuidas a tu rey en un jaque 3 veces pierdes automáticamente
- Pierdes de inmediato si tu rey se cae de su posición.
- Tienes 1 minuto máximo para cada turno.
- Ficha que tocas, ficha que muevas (excepto si avisas que la acomodas)
- Mueve las fichas de forma correcta, 3 errores pierdes automáticamente
- Al iniciar y terminar darse la mano cada competidor

2. PARTICIPANTES

Podrán participar todos los estudiantes universitarios UCAL debidamente matriculados en el ciclo 2019-II. Para participar los grupos deberán inscribirse en la ficha de registro (disponible online) desde el lunes 23 de setiembre hasta el 10 de octubre de 2019 (hasta las 12:00 p.m.).

La participación es individual representando a su carrera. No hay límites de participación por carreras. Los docentes y colaboradores de UCAL pueden participar. No podrán participar ninguna persona externa de la Universidad UCAL.

3. REQUISITOS

Los participantes deberán presentarse el martes 15 de octubre a las 3:00 p.m. en el Jardín UCAL.

Equipamiento

Se les brindará todo el equipamiento para llevar a cabo el juego.

4. ÁRBITRO Y PUNTAJE

Cada campeonato contará con un árbitro que velará por el correcto y adecuado desarrollo del campeonato. Se asignarán los siguientes puntajes a los equipos finalistas:

1ER PUESTO	15 PUNTOS
2DO PUESTO	10 PUNTOS
3ER PUESTO	05 PUNTOS

5. DISPOSICIONES FINALES

Habrà una tolerancia de 5 minutos sobre el horario previsto, una vez transcurrido se resolverà el partido o encuentro por w-o.