



DAMAS

Coordinadora: CAROLINA HURTADO

- 1- **MODALIDAD:** Individual (Mixto)
- 2- **CATEGORIA:** Única (nacidos en 1965 y anteriores).
- 3- **SEXO:** Ambos sexos
- 4- **ASPECTOS REGLAMENTARIOS GENERALES.**

4.1-La etapa municipal y regional se regirán con las mismas pautas.

Se aplicará el Reglamento de Damas de los JUEGOS BONAERENSES. Torneo individual mixto.

Sistema de juego. El árbitro de las etapas municipales y regionales optará por los sistemas Suizo, Americano o Mach, de acuerdo a la cantidad de inscriptos.

Sistema Suizo: Los pareos Suizos y Americanos, se realizan tomando en cuenta: Apellido y nombre.

Sistemas de desempate: el árbitro deberá especificar antes de iniciado el torneo que sistema de desempate autorizado usará.

Sistemas de desempates autorizados:

Bucholtz Medio, Total. Sistema Americano. Sonnenborn-Berger.

Mach.

4.2-FINAL PROVINCIAL

Torneo: individual mixto.

Sistema de juego. Suizo a 6 partidas. Ritmo de juego. 60 minutos con el agregado de 30 segundos por movida.

Reglamento general del torneo: Reglamento JUEGOS BONAERENSES. Desempate. Sistema Bucholz.

En caso de imposibilidad de cumplimiento de algún punto se deberá solicitar autorización a la Coordinación Provincial de Damas, quien tomará la decisión final.

5- REGLAMENTO

5.1 : EL DAMERO:

Se utilizará un cuadrado de 100 casillas alternadas blancas y negras, quedando la diagonal mayor a la izquierda de cada jugador.

5.2 : LAS FICHAS:

Se utilizarán quince fichas para cada jugador. Las mismas serán de un color diferente para cada bando. Se colocarán en el damero, intercaladas sobre el mismo color de casilleros. Las fichas se podrán mover únicamente hacia adelante y en diagonal, a izquierda o derecha estando libre la casilla inmediata; si esa casilla estuviera ocupada por una pieza adversaria y la subsiguiente libre, deberá tomar la referida pieza, debiendo tomar de esta forma tantas piezas como le sea posible, en concordancia con los artículos 7 y 8 del presente reglamento. Al llegar una ficha a la primera línea adversaria se coronará dama, identificándose al colocar otra ficha encima. Al convertirse en dama deberá quedar asentada en la casilla de coronación, aguardando el próximo turno para entrar en juego a disposición del jugador.

5.3 : LA DAMA:

La dama podrá moverse hacia adelante o hacia atrás, siempre en diagonal a menos que tenga piezas para tomar, en cuyo caso deberá moverse necesariamente en cualquier dirección, hasta concretar todas las capturas posibles. En capturas múltiples no se podrá saltar dos veces por encima de la misma pieza.



5.4 : EL JUEGO:

Comenzará la partida quien juegue con las fichas favorecidas en el sorteo, siendo éste realizado momentos antes de iniciar la partida y en presencia de los dos jugadores, por el árbitro pertinente. En el caso que el match se juegue a más de una partida, el inicio de la partida será alternado simultáneamente.

5.5 : LAS PIEZAS TOMADAS:

La pieza tomada será retirada del damero una vez terminado de efectuar el movimiento. Cuando se trate de capturas múltiples, el retiro de las fichas tomadas se efectuará una vez asentada la pieza tomadora, debiéndose realizar las capturas múltiples sin haber soltado la pieza que captura.

5.6 : LAS FORMAS DE TOMAR:

La pieza tomadora, no importa su condición (ficha o dama), será aquella que realice la o las capturas de mayor valor, éste se obtiene de la suma de fichas a tomar, considerándose valor: uno (1) por ficha, y la dama: dos (2).

Si un jugador pudiera tomar indistintamente igual cantidad y calidad de piezas, con su dama o su ficha, estará obligado a efectuar las capturas con la dama.

Si un jugador pudiera capturar indistintamente una dama o dos fichas adversarias, podrá optar.

Si un jugador tomase en forma indebida, el adversario podrá exigir que corrija la jugada y efectúe la jugada legal.

5.7 : LA OBLIGACIÓN DE TOMAR:

Si un jugador debiera tomar alguna pieza adversaria y por descuido o estrategia, hiciera otra jugada, el adversario tendrá derecho a exigir que corrija la jugada, efectuando la captura pertinente.

5.8 : LA PIEZA TOCADA:

Toda pieza tocada por un jugador implicará la obligación de jugarla. Si la hubiese movido hacia cualquier casilla sin soltarla, podrá cambiar la jugada, pero siempre con la pieza tocada. Si ha tocado varias fichas, el adversario tendrá derecho a indicarle cual debe jugar. Esta regla no será de aplicación, si el jugador dijera "compongo" antes de tocar la ficha y siendo autorizado por el adversario o por el fiscal, procede a acomodar una o más piezas correctamente en el tablero.

5.9 : EL TIEMPO DE JUEGO:

Cada jugador dispondrá de tiempo perentorio para la realización de todas las movidas que integren una partida. Se dispone de sesenta (60) minutos por partida para ambos jugadores, treinta (30) por jugador, después de ese tiempo se impondrá un adicional de:

Etapa Regional: veinte (20) minutos por jugador medido por reloj de ajedrez.

Etapa Final Provincial: treinta (30) minutos por jugador medido por reloj de ajedrez. El jugador no podrá detener el reloj antes de ejecutar su jugada.

El reloj no podrá ser manejado por los jugadores, en caso de existir alguna duda en el funcionamiento del reloj, se deberá parar el reloj de ambos jugadores y llamar al árbitro.

En caso de oferta de tablas el jugador que deba aceptar podrá solicitar al árbitro un plazo de cinco

(5) minutos para analizar la oferta, que se le adicionará en su tiempo.

Cuando haya motivo o reclamo basado en los artículos del presente reglamento, el árbitro parará los dos relojes y los pondrá de nuevo en marcha en cuanto haya dado a conocer su fallo, en caso de discrepancia de alguno de los jugadores con el fallo emitido por el árbitro, el único tribunal de apelaciones será el Tribunal de Disciplina Provincial, en este caso se deberá formular en planilla oficial de Los Juegos Bonaerenses, la posición en cuestión, refrendada por la autoridad representante de los municipios de los jugadores en cuestión.

5.10 : LA PARTIDA GANADA: Se considerará ganada una partida, cuando un jugador toma la totalidad de las fichas del adversario,

A. Cuando un jugador no excedió su tiempo de reflexión y el rival si, se le otorga el punto.

B. Cuando un jugador no se presente en el tiempo perentorio para el inicio de la partida perderá el punto.

5.11 : LA PARTIDA TABLAS:

A. Se considerará tablas cuando lo establezcan de común acuerdo los jugadores, teniendo ambos no más de cinco (5) fichas y habiendo jugado dentro del tiempo reglamentario estipulado veinte (20) jugadas.



- B. Cuando ambos contendientes no dispongan de más de tres (3) piezas, entre ellas una dama cada uno por lo menos y realicen seis (6) movimientos respectivamente sin que varíe la posición.
- C. Cuando el juego deba definirse entre damas (ejemplo clásico: tres damas con diagonal principal contra una dama) y se hagan veinte (20) jugadas cada uno sin efectuar ninguna toma.

5.12 : LAS IRREGULARIDADES:

De producirse alguna irregularidad, disputa o controversia sobre la aplicación de este reglamento, será resuelta por el árbitro, Coordinador y en instancia final por el Tribunal de Disciplina Provincial.

5.13 : EL RESPETO AL ADVERSARIO:

Ningún jugador podrá distraer de ninguna forma al adversario.

Ningún jugador podrá retirarse del lugar, sin previa autorización del árbitro, en caso de levantarse y retirarse del lugar demarcado de juego sin autorización perderá automáticamente la partida.

El intercambio breve de palabras entre jugadores no se considerará intento de distracción, salvo que lo sea en forma reiterada y sin el consentimiento del adversario.

Queda expresamente prohibido el intercambio de palabras con personas ajenas a la competencia.