



REGLAS DE JUEGO

(Version válida después del meeting del
Comité Ejecutivo de 02.10.2011)

1. Reglas

- 1.1 Para las partidas jugadas dentro del CiF y en Torneos del CiF, sólo las Reglas del Torneo del CiF se aplican.

2. Torneos

2.1 Partidas amistosas (partidas FT)

- 2.1.1 Se pueden iniciar por mutuo acuerdo o través del Director de Torneos responsable. El Director de Torneos arregla la registración de las partidas y la asignación de los números.

- 2.1.2 En las partidas FT, una desviación de la regla general para el tiempo de reflexión de las Reglas del Torneo es posible y el tiempo de reflexión puede ser modificado de mutuo acuerdo.

2.2 Competición de Copa (partidas CP)

- 2.2.1 La Copa es una competición en continuo abierta para todos los socios. Cada emparejamiento en Copa es evaluada sólo para una vez. Se alcanza la siguiente ronda por simple calificación. Cada emparejamiento para copa consiste en dos partidas, una en blancas y otra en negras para cada jugador.

- 2.2.2 Uno se puede dirigir directamente al Líder de Torneo para la primera ronda de Copa. La asignación de partidas se realiza conforme con el orden cronológico de aplicaciones y se puedan cumplimentar los deseos de los participantes en cuanto a la manera de transmisión de jugadas (correo normal, correo electrónico, servidor) y al idioma.

La primera ronda de Copa se puede iniciar también por consentimiento mutuo entre jugadores. Sin embargo, el Líder de Torneo responsable puede en algún caso, bien fundamentado, anular tal emparejamiento

- 2.2.3 Todo jugador que sume más de un punto en las dos partidas pasa directamente a la siguiente ronda. Si el resultado es de 1-1 ambos jugadores permanecen en la misma ronda. Quien sume menos de un punto desciende a la ronda inferior.

Todos los resultados de Copa deben ser comunicados inmediatamente al Líder de Torneo responsable

- 2.2.4 A partir de la segunda ronda, el Líder de Torneo asigna automáticamente el correspondiente emparejamiento, a no ser que el jugador solicite un descanso ("break"). En este caso la calificación desaparece al cabo de tres meses. En casos bien fundamentados éste limite puede ser ampliado. Para ello se debe de enviar al Líder de Torneo una petición por escrito solicitando la ampliación.

- 2.2.5 A ser posible, se deben de evitar los emparejamientos repetidos.

- 2.2.6 Los ganadores en la novena ronda de Copa reciben un certificado del GTL.



REGLAS DE JUEGO

(Version válida después del meeting del Comité Ejecutivo de 02.10.2011)

2.3 Campeonato General del CiF (partidas GM)

2.3.1 En intervalos de tiempo regulares se organiza el Campeonato General del CiF y el Campeón CiF se decide en ronda preliminar, intermedia, y/o ronda final.

2.3.2 Los Torneos se organizan a través del Líder de Torneo correspondiente, el cual es el responsable para el buen desarrollo del Torneo.

2.3.3 Los tres primeros en la ronda final del Campeonato Social CIF reciben un Certificado del GTL.

2.4 Oferta de otro tipo de torneos.

2.4.1 El Comité Ejecutivo puede decidir crear otros tipos de torneos , ej. torneos de grupo, torneos temáticos, campeonatos juveniles y seniors, campeonatos para mujeres, campeonatos nacionales, torneos e-mail y torneos en servidor; se tendrán en cuenta los deseos de los socios. El derecho de las Secciones a organizar sus propios torneos de acuerdo con la cláusula 1.8 de los Estatutos sigue válida.

2.4.2 En la notificación de un torneo en particular se darán más detalles sobre las reglas y regulaciones.

3. Sistema de Ranking

3.1 Todas las partidas mencionadas en las secciones 2.1 a 2.4 de las Reglas de Juego serán consideradas para el Ranking CiF; en consecuencia todos los resultados que se produzcan deben de ser necesariamente comunicados.

4. Reglas Generales

4.1 A menos que sea estipulado de otra forma cada emparejamiento consiste de dos partidas; cada jugador juega una vez con blancas y otra con negras.

4.2 Cualquiera que tenga dudas acerca de las partidas terminadas o que crea que sus partidas son interesantes para todos los miembros y deberían ser publicadas, deben de ponerse en contacto con el GTL y enviarle sus partidas.

4.3 El Comité Ejecutivo puede decidir cambiar estas Reglas de Juego.