

C.02.10. Requisitos sobre el tratamiento de los jugadores discapacidad de ajedrez

10.1. Observaciones generales

- 10.1.1** Se deben usar estas directrices en todos los eventos de la FIDE.
- 10.1.2** Nadie tiene derecho a rechazar enfrentarse contra un jugador discapacitado contra el que haya sido correctamente emparejado.
- 10.1.3** Todas las dependencias deben ser accesibles para todos, o se debe facilitar una dependencia alternativa con total supervisión para aquellos que no puedan acceder a la dependencia principal.
- 10.1.4** Se enviará una circular cuando se conozca todos los jugadores que participarán. Esta circular contiene un formulario de entrada con los puntos y cuestiones habituales, preguntando si algún participante tiene alguna incapacidad que requiera circunstancias especiales. El participante tiene que informar a los organizadores de estas circunstancias especiales al menos 20 días antes del comienzo del evento.
- 10.1.5** Ningún jugador será “penalizado” por su discapacidad de acuerdo a los Artículos 6.7 y 8.1.6 de las Leyes del Ajedrez.

Hace referencia a los artículos 6.2.6 y 8.1.6 actuales.

- 10.1.6** Se recomienda que en todos los eventos haya un médico del torneo. El Organizador Principal y el Árbitro Principal conocerán el teléfono del hospital local y del médico.
- 10.1.7** Se recomienda que cada federación nacional de ajedrez nombre un oficial para cuestiones referentes a los discapacitados.
- 10.1.8** Es muy recomendable que todos los organizadores de eventos de ajedrez adopten estas directrices.

10.2. Disposiciones especiales para participantes

- 10.2.1** Un jugador discapacitado tiene derecho a solicitar razonadamente y en tiempo la colocación de su material en un sitio u orientación en particular, siempre que no perjudique a su rival o a otros competidores. El organizador del evento debe asegurar que se atienden las necesidades de ambos jugadores.
- 10.2.2** Toda la información relevante debe ser mostrada antes del comienzo del evento, incluyendo mapas de las dependencias donde se muestre la ubicación de los baños, los refrigerios y las salidas de emergencia.

- 10.2.3** Si un competidor no puede acceder a la ubicación de los refrigerios, se deben tomar medidas para que se satisfagan sus necesidades.
- 10.2.4** Si un competidor no puede presionar su propio reloj o mover sus propias piezas, habrá un asistente disponible a menos de que el rival desee hacerlo. Si el rival actúa como asistente, el Árbitro Principal puede decidir darle tiempo extra de reflexión.
- 10.2.5** Si un jugador ha hecho una solicitud previa, las copias de todos los avisos estarán disponibles en letra grande. Si un jugador no es capaz de leer la letra grande, se le leerán los avisos.
- 10.2.6** Se recomienda que en todos los eventos por equipos tenga la norma de que, si un equipo visitante indica con suficiente antelación que tiene un jugador discapacitado, entonces el equipo local haga todo lo razonablemente posible para asegurar que este jugador pueda participar.

10.3. Organización de la sala de juego

- 10.3.1** Sólo una partida por mesa: en caso de que se necesite un asistente, las mesas deberán ser más amplias (2 m de ancho para situar al asistente del discapacitado) y estar separadas.
- 10.3.2** Los pasillos entres filas de mesas deben ser el doble de amplios (por las sillas de rueda).
- 10.3.3** El árbitro debe ser fácilmente accesible para todos los jugadores.
- 10.3.4** Se debe prever tomas de corriente eléctricas adicionales: algunos jugadores discapacitados visuales utilizan una lámpara para su tablero de ajedrez. La lámpara no debe molestar al rival.
- 10.3.5** Se debe colocar a los jugadores invidentes en el mismo sitio siempre que sea posible (¡aprenderán el camino de ida y vuelta al baño en seguida!) y facilitarles el mismo asistente durante todo el torneo.

10.4. Asistentes

- 10.4.1** El asistente debe tener un mínimo conocimiento de ajedrez; el idioma es menos importante ya que la mayoría de los jugadores discapacitados únicamente hablan su idioma materno.

El inglés utilizado aquí no es tan claro como debería ser. Es preferible tener un asistente que entienda lo suficiente sobre el ajedrez para poder llevar a cabo las tareas requeridas que tener alguien que comparta un idioma con el jugador discapacitado pero que no tenga un conocimiento básico de ajedrez.

- 10.4.2** Los asistentes de jugadores invidentes deben conocer el nombre de las piezas en su idioma.

Sería útil si el árbitro / organizador han preparado una lista de los nombres de las piezas y otros términos de ajedrez en los idiomas apropiados. Se debería entregar una copia de esta lista al asistente.

10.4.3 Los asistentes de jugadores invidentes deben informar al jugador cuando abandonen temporalmente el tablero de ajedrez.

10.4.4 Los asistentes deben anotar siempre las jugadas: es una ayuda importante para el árbitro.

10.5. Organización del torneo y Árbitro Principal

10.5.1 Se debe organizar una reunión de todos los jugadores antes de la primera ronda, preferiblemente en la sala del torneo.

10.5.2 Si es posible, se debe jugar una única ronda por día.

10.5.3 Después de realizar el emparejamiento, el Árbitro Principal debe decidir manualmente en qué tablero debe jugar cada participante: algunos jugadores (discapacitados visuales) deben jugar siempre en el mismo tablero, mientras que se deben reservar los espacios más amplios para los jugadores en silla de ruedas.

10.5.4 Las proposiciones o reclamaciones de tablas pueden ser fácilmente realizables a través del asistente. Todos los jugadores pulsán el reloj por sí mismos, salvo aquellos que estén físicamente incapacitados para ello.

10.5.5 En caso de que haya un apuro de tiempo con un jugador discapacitado visual, el árbitro debe tener en cuenta que el rival (que no es discapacitado visual) puede responder prácticamente en el acto. Las normas del torneo deben liberar al jugador discapacitado visual de anotar las jugadas durante los últimos cinco minutos, incluso cuando la partida se dispute con incremento de al menos 30 segundos. El jugador discapacitado visual debe actualizar su planilla después del apuro de tiempo.