Campeonato de Asturias Rápido
Individual 2026
BASES TÉCNICAS

1. ORGANIZACIÓN

1. Organiza la Federación de Ajedrez del Principado de Asturias.
2. La dirección técnica estará formada por:

- Director del torneo: Arturo González Pruneda (Árbitro FIDE)
- Árbitro principal: Mario Menéndez Menéndez (Árbitro FIDE)
- Árbitros Adjuntos: Javier Cañizal Menendez (Árbitro Regional); Silvia González Fernández (Árbitro Regional); José Fermin Pérez Reñones (Árbitro Regional) y Marcos Vallina Menendez (Árbitro Regional en Prácticas)

2. LUGAR Y CALENDARIO DE JUEGO

El torneo se disputará en la IES Pravia, el sábado 9 de mayo a partir de las 11:00.

RONDA 1	11:00
RONDA 2	11:50
RONDA 3	12:40
RONDA 4	13:30
Fin de Sesión	14:10
RONDA 5	16:30
RONDA 6	17:20
RONDA 7	18:10
RONDA 8	19:00
RONDA 9	19:50
Fin del Torneo	20:30

3. PARTICIPACIÓN

El campeonato está abierto a los jugadores con licencia en vigor.

4. SISTEMA DE JUEGO

Se jugará por Sistema Suizo a 9 rondas.

El Campeonato será válido para evaluación FIDE de Ajedrez Rápido.

El ritmo de juego será de 15 minutos por jugador para toda la partida con 5 segundos de incremento por jugada desde el primer movimiento.

Se aplicará el artículo A.4 de las Leyes del Ajedrez (Apéndice Ajedrez Rápido).

El orden de fuerza inicial será el siguiente:

a. Elo FIDE Rápido/Elo FIDE Estándar/Elo FIDE Blitz
b. Universal Rating System
c. Título
d. Orden alfabético

Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado. Se le adjudicará 0 puntos.

5. COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

El jugador que gane deberá comunicar el resultado al árbitro adjunto correspondiente o en su defecto al árbitro principal. En caso de tablas lo harán los dos jugadores. Se ruega que se comunique el resultado inmediatamente después de finalizar la partida, para evitar demoras en la confección de la siguiente ronda. Si el resultado de una partida no fuese comunicado en un tiempo razonable, a criterio del árbitro, se asignará como resultado 0-0

6. EMPAREJAMIENTOS

Los emparejamientos se efectuarán por ordenador (programa Vega, motor Gacrux).

Los resultados de las partidas serán publicados en directo a través de las TVs y de info64. Los jugadores deberán reclamar en el caso de que adviertan que alguno de los resultados es erróneo. Tras el período dado para comprobación de resultados se publicará el emparejamiento de la siguiente ronda. Los emparejamientos no serán modificados salvo que el árbitro lo considere necesario en base al C04.2 4.4.

Si la reclamación del resultado erróneo se produce tras realizar el emparejamiento y antes de la finalización de esa ronda, será tenido en cuenta para el emparejamiento de la siguiente ronda. Si se reclama con posterioridad, la corrección se realizará una vez terminado el torneo y únicamente para la evaluación del Elo.

7. INCOMPARECENCIAS

No se establece tiempo de tolerancia para presentarse en la partida. Por lo tanto, se perderá por caída de bandera a los 15 minutos desde la hora de inicio real de cada ronda.

La incomparecencia a una ronda, justificada o no, a juicio del árbitro, podrá suponer la eliminación del jugador de la competición.

8. DESEMPATES

Los posibles empates a puntos en la clasificación final serán resueltos de la siguiente forma:

a. Performance media de los rivales (Average Performance Rating of Opponents APRO)
b. Sistema Bucholz (Buchholz Total BH)
c. Bucholz mediano o Corte de Buchholz (Buchholz Median BH-M1)
d. Valoración media de los rivales (Average Rating of the Opponents ARO)
e. Mayor número de partidas ganadas (Number of Wins WIN)
f. Partida de ajedrez relámpago, sorteando el color, 4'+2" vs 3'+2". En caso de tablas se declarará vencedor al jugador de negras. Este desempate solo se aplicará para decidir el primer puesto.

Para las partidas no jugadas aplicará el C07.16 del Handbook de la FIDE.

La clasificación final del torneo se publicará oficialmente en Info64 al término de la competición y tendrá carácter provisional durante 48 horas desde su publicación. Durante dicho plazo podrán comunicarse a la organización posibles errores o incidencias. Una vez transcurrido dicho plazo, la clasificación se considerará definitiva.

9. PREMIOS

El Campeón representará a la FAPA en el Campeonato de España Rápido con gastos de inscripción, alojamiento, manutención y una compensación por desplazamiento a cargo de la FAPA, siempre que dicho campeonato se celebre en la presente temporada.

La cuantía abonada por desplazamiento estará limitada por el coste mínimo del trayecto de ida y vuelta en transporte público entre Asturias y la sede de dicho campeonato durante las fechas en las que se celebre. Los gastos de desplazamiento se abonarán una vez sean debidamente justificados ante la FAPA mediante el envío por correo electrónico de los billetes de transporte, gasolina, etc. El plazo de justificación será de 15 días tras la finalización del Campeonato de España.

10. LA CONDUCTA DE LOS JUGADORES

1. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.
2. Todos los participantes vestirán de forma apropiada.
3. El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro. La cafetería no forma parte del recinto de juego.
4. La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.

5. Sólo con el permiso del árbitro puede:
    a. Un jugador abandonar el recinto de juego.
    b. El jugador que está en juego salir de la zona de juego.
6. Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.
7. Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos en funcionamiento en el recinto de juego. Si es evidente que un jugador trajo un dispositivo de este tipo al recinto de juego y está en funcionamiento, perderá la partida. El adversario ganará.

   Se permitirá que los jugadores tengan el teléfono móvil en la sala de juego siempre que esté apagado.
8. No se permite analizar ni jugar partidas no oficiales en la sala de juego.
9. No se permite fumar ni comer en la sala de juego.

11. CONSIDERACIONES REGLAMENTARIAS

Leyes del ajedrez

10. 4.2.1 Solo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo "j'adoube" o "compongo").
11. 4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.
12. 7.7.1 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un movimiento (en caso de enroque, captura o promoción), se considerará como un movimiento ilegal.
13. 7.8.1 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará como un movimiento ilegal.

Reglamento FIDE. A. Ajedrez Rápido

A.1 Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos, pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.

A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos, pero no pierden sus derechos a reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.

A.3 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

A.5 En caso contrario se aplicará lo siguiente:
A.4.1 Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada Jugador.
A.5.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.
A.5.1.2 No pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de ubicación incorrecta del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.
A.5.2 Si el árbitro observa una acción tipificada en el Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, actuará de acuerdo con el Artículo 7.5.5, siempre y cuando el adversario no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el adversario tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Si el adversario no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el adversario ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.

A.5.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante puede detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.

A.5.4 Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.

A.5.5 El árbitro también debe cantar una caída de bandera si la observa.

12. PUBLICIDAD, FILMACIONES Y FOTOGRAFÍAS

1. Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales y fotos en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, partidas, etc.).

13.- DISPOSICIÓN ADICIONAL

1.- Lo no previsto en estas bases será regulado por el Reglamento de Competiciones de la FAPA y las Normas del Ajedrez de la FIDE (Handbook).

2.- La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.

3.- Más información en https://www.ajedrezastur.es/campeonato-de-asturias-de-ajedrez-rapido-individual/