Campeonato de Asturias Relámpago Individual 2016

I. ORGANIZACIÓN

A. Organiza la Federación de Ajedrez del Principado de Asturias.

B. La dirección técnica estará formada por:

1. Director del torneo: Alberto Sánchez Vergara
2. Árbitro principal: Marco Antonio Marino Bravo
3. Árbitro(s) adjunto(s): Sergio Arias Torío, Mario Menéndez Menéndez e Israel Tejera Nava

II. LOCAL DE JUEGO

Las partidas se disputarán en el Hotel Villa de Gijón

III. CALENDARIO DE JUEGO

26/11/2016 de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:00 disputándose alternativamente una ronda del torneo individual y una ronda del torneo por equipos.

IV. PARTICIPACIÓN

Podrán participar todos los jugadores federados con licencia en vigor.

V. SISTEMA DE JUEGO

A. El sistema de juego será el Suizo a 11 rondas. Los emparejamientos se efectuarán por ordenador. No se admitirán reclamaciones a los mismos excepto por incorrecta introducción de resultados.

B. El ritmo de juego será relámpago con 3 minutos por jugador para toda la partida, acumulándose 2 segundos por cada jugada realizada. No será obligatorio anotar durante el transcurso de la partida.

C. Se aplicará el artículo B.4 de las Leyes del Ajedrez (Apéndice Ajedrez Relámpago).

D. El torneo será válido para Elo FIDE Relámpago.

E. El orden de fuerza inicial será el siguiente:

1. Elo FIDE Relámpago (o FIDE Estándar de no tener el primero)
2. Titulación FIDE
3. Orden alfabético

F. Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado, otorgándole cero puntos.

VI. COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

El jugador que gane deberá comunicar el resultado al árbitro de mesa. 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

VII. EMPAREJAMIENTOS

A. Los emparejamientos provisionales serán publicados tras la finalización de cada ronda. Las posibles reclamaciones a los mismos deben hacerse antes del comienzo de la citada ronda.

B. Los jugadores tienen la obligación de consultar los emparejamientos provisionales. Cualquier error en los resultados o emparejamientos, una vez finalizado el plazo de reclamación, no será modificado, salvo que el árbitro decida lo contrario.

VIII. INCOMPARECENCIAS

Se perderá la partida por incomparecencia pasados 3 minutos desde la hora fijada como oficial de comienzo del encuentro. La incomparecencia a una ronda, justificada o no, a juicio del árbitro, podrá suponer la eliminación del jugador de la competición.

IX. DESEMPATES

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

a. Performance media de los rivales. Para el cálculo de este desempate sólo se tendrán en cuenta las performances de aquellos jugadores que hayan disputado al menos dos tercios de las rondas contra rivales valorados.
b. Sistema Buchholz.
c. Buchholz mediano o Corte de Buchholz.
d. Valoración media de los rivales.
e. Mayor número de partidas ganadas.

X. LA CONDUCTA DE LOS JUGADORES

A. Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.

B. Todos los participantes vestirán de forma apropiada.

C. El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

D. La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.

E. Sólo con el permiso del árbitro puede:

1. Un jugador abandonar el recinto de juego.
2. El jugador que está en juego salir de la zona de juego.

F. 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.

G. 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.

H. No se permite analizar ni jugar partidas no oficiales en la sala de juego.

I. No se permite fumar ni comer en la sala de juego.

XI. CONSIDERACIONES REGLAMENTARIAS

A. El árbitro velará por que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.

B. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.

C. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.

D. Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal.

E. El artículo 9.6 de las Leyes del Ajedrez indica que la partida es tablas en los siguientes casos:

1. La misma posición ha aparecido, como en 9.2b, por al menos cinco movimientos

alternativos consecutivos de cada jugador.

2. Se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate, este prevalecerá.

XII. Apéndice A Ajedrez Rápido:

A. A.1 Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todas las 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.

B. A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos.

C. A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:

D. un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y

E. cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

F. A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

G. Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,

1. No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.

2. no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto 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.

H. Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj. Si el árbitro observa esto, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente 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.

I. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. 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.

J. 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.

K. A.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

XIII. Apéndice B Ajedrez Relámpago:

1. B.1 Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los

movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.

2. B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

3. B.3 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

B. cada arbitro supervisa una partida y

C. cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

D. B.4 De lo contrario, el juego se regirá por las Leyes de Ajedrez Rápido como en el Apéndice A.4.

E. B.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

XIV. APELACIONES

A. La Comisión de Competición y Disciplina Deportiva de la FAPA resolverá todas las reclamaciones que efectúen los jugadores. Sus decisiones serán irrevocables, salvo los supuestos en los que actúe como Comité de Apelación en materia de disciplina deportiva.

B. Dado el carácter Relámpago de las partidas, las decisiones arbitrales serán inapelables.

XV. CONTROL DEL DOPAJE

A. En todas las competiciones será de aplicación el Reglamento de Control del Dopaje de la Federación Española de Ajedrez.

B. Todo jugador federado está obligado a someterse a los controles de dopaje legalmente establecidos. Quien se negara a una prueba de control de dopaje durante el transcurso de una competición, será inmediatamente expulsado de la misma, sin perjuicio de otras sanciones que le pudieran corresponder.

XVI. PUBLICIDAD, FILMACIONES Y FOTOGRAFÍAS

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.).

XVII. DISPOSICIÓN ADICIONAL

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

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