

XXI TORNEO “VILLA DE MIGUELTURRA”

REGLAMENTO

1. Una vez efectuadas diez jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes, salvo error en la programación.
2. Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.
3. Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del reloj (Artículo 6.5).
4. A lo largo de la mañana se publicarán diferentes listados de jugadores en los que se especificará la/s categoría/s de premios a las que opta cada jugador. Es responsabilidad de los participantes comprobar que sus datos son correctos y, si encontraran algún error, comunicarlo al árbitro. No se aceptarán reclamaciones al respecto una vez comenzada la penúltima ronda.
5. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.
6. Ningún jugador podrá coger el reloj durante la partida.
7. **Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas (TIKET de control), indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.**
8. Se aplicará el Reglamento de la FIDE y el de Ajedrez Rápido en particular, en concreto el apéndice A y su artículo A4.
9. **El reloj digital sólo indicará la caída de bandera de un solo jugador.** 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. (A4.c.)
10. 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. (A4.d.)
11. Si un jugador desplaza accidentalmente una o más piezas, deberá colocarlas correctamente con cargo a su tiempo. Si es necesario se pueden detener los relojes y solicitar la presencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.
12. El árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4 (pieza tocada) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.
13. 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. (A4.b.)
14. En caso de disputa los jugadores pueden parar los relojes mientras se avisa al árbitro.
15. Como complemento al artículo 11.3 b de las Leyes del Ajedrez, en este torneo se permitirá a los jugadores portar dispositivos electrónicos de comunicación (móviles, tabletas, ...) siempre que estén completamente apagados. En el caso de que el dispositivo de un jugador emitiese sonido, éste perderá inmediatamente la partida. También perderá la partida el jugador que teniendo su partida en juego se le vea por el equipo arbitral manipulando o mirando cualquiera de los dispositivos citados.
16. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores.
17. El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez de la FIDE, mientras no sean contradictorias con estas reglas.
18. Las decisiones del árbitro serán inapelables.
19. A causa de las condiciones especiales que se dan en el Ajedrez Rápido, los jugadores deberán conducirse según unos modos éticos, dentro del espíritu del “fair play”. El árbitro puede tomar medidas disciplinarias contra los jugadores que no observen tal conducta.
20. Los jugadores que habiéndose inscrito en alguna de las ediciones anteriores no hubieran comparecido en la sala juego, se les podrán pedir presentación previa para emparejarlos en el torneo. Dicho requisito se les manifestará en la confirmación de la inscripción.

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

NORMAS PARTICULARES DE LA COMPETICIÓN

1º Participantes: Campeonato abierto a todos los jugadores/as sin distinción de edad y en grupo único.

2º Sistema de Juego: Suizo a 7 rondas de 20 minutos más 3 segundos por jugada para cada jugador a caída de bandera.

3º Emparejamientos: Las rondas se harán con ordenador, programa VEGA y este en sistema de puntuación: 3 - 1 - 0 . De no existir error humano en la introducción de los resultados, no se admitirán reclamaciones por los emparejamientos resultantes en cada ronda.

Una vez colocada la ronda en el tablero de información, los jugadores dispondrán de 3 minutos para efectuar las posibles reclamaciones por emparejamientos defectuosos. Pasado ese plazo, la ronda será válida a todos los efectos.

4º Sistemas de desempate: Se sortearán después de la finalización de la última ronda con el lanzamiento de un dado al aire, utilizándose el que coincida con la cara del dado que caiga para arriba, en todos los casos el Bucholz se considera el corregido recomendado por la FIDE para este tipo de torneos.

1º	2º	3º
1º Progresivo	1º Bucholz total.	1º Bucholz Mediano (0;-1)
2º Bucholz total.	2º Bucholz Mediano (0;-1)	2º Progresivo
3º Bucholz Mediano (0;-1)	3º Progresivo	3º Bucholz Total
4º	5º	6º
1º Resultado Particular	1º Mayor número Victorias	1º Bucholz Mediano
2º Bucholz Mediano (0;-1)	2º Progresivo	2º Bucholz Total
3º Bucholz Total	3º Bucholz Mediano (0;-1)	3º Progresivo

Para el cálculo de desempates basados en resultados de los oponentes, se realizará corrección en los encuentros no disputados según las recomendaciones de la FIDE para este tipo de torneos.

5º Inscripción: Hasta las 14 horas del día 16 de septiembre en el formulario On-Line **de la Pagina web del Campeonato; www.Miguelturra.ml; la inscripción se considera realizada cuando se confirme por la organización**, en casos extraordinarios a juicio de la organización, podrán ser aceptados jugadores fuera de plazo siempre que no estén confeccionadas las listas.

6º Lugar de juego: será en el **Centro de Exposiciones y Representaciones Escénicas (C.E.R.E.)** de Miguelturra sito el Parque Doctor Fleming, empezando la primera ronda a las 10 horas del día 18 de septiembre de 2016.

1ª Ronda: 10 Horas	5ª Ronda: 16:30 Horas
2ª Ronda: 11 Horas	6ª Ronda: 17:30 Horas
3ª Ronda: 12 Horas	7ª Ronda: 18:30 Horas
4ª Ronda: 13 Horas	Entrega de Premios: 19:45 Horas aproximadamente

7º Orden de Jugadores:

1º Elo FIDE RAPIDO (Si no tuviera se utilizara el Fide Estándar como tal)

2º Elo FEDA

3º Clasificación del año pasado

4º Orden de inscripción

8º Colores: el color del jugador de mayor elo en la primera ronda será blancas si el sorteo de la ONCE del viernes 16 de Septiembre de 2016 es par y negras si es impar

9º Retirada: Los jugadores que falten a la primera ronda o falten dos rondas consecutivas o alternas, sin previo aviso a la organización, serán retirados.

10º Resultados: En cada mesa existe un TIKET de control de la partida en donde el jugador que gana o hace tablas con blancas debe rellenar el RESULTADO de la partida y una vez firmado por los dos jugadores. El tiket será llevado por este jugador a la mesa de control. El jugador que pierde o hace tablas con negras, dejará colocadas correctamente las piezas sobre el tablero.

11º Arbitraje: Correrá a cargo de AI José Antonio González Valero cuyas decisiones serán inapelables.

12º Como complemento al artículo 6.7 de las Leyes del Ajedrez, se otorgará tiempo de cortesía para comparecer ante el tablero hasta la caída de cualquiera de las dos banderas.

13º Premios: Los premios son los que aparecen en el cartel adjunto, los premios en metálico no se dividirán, se entregaran por riguroso orden de clasificación, no pudiéndose acumular con los trofeos que también se entregaran por riguroso orden de clasificación no pudiendo elegir.

Se entregaran siguiendo el presente orden: Mayor importe económico y después: Primero Clasificación General, 1ª Dama, 1º veterano, 1º local, Sub 16 General, Sub 12 General, Sub 16 Local Y Sub 12 Local.

Ha efectos del trofeo de veterano se considera veterano la persona que cumpla 55 años o más en el año 2016.

Se consideraran jugadores locales los nacidos o residentes en la localidad de Migelturra.

La organización podrá solicitar a cualquier jugador que acredite su inscripción en cualquier categoría que no sea la general.

La inscripción en el torneo implica la aceptación de las presentes bases

Premios

Puesto	General	Local	Veterano + 55	Dama	Sub16	Sub 16 Local	Sub12	Sub 12 Local
1º	150 € + Trofeo	50 €+ Trofeo	35 €+ Trofeo	35 €+ Trofeo	Trofeo	Trofeo	Trofeo	Trofeo
2º	100 € + Trofeo				Trofeo		Trofeo	
3º	75 €							
4º	50 €							
5º	25 €							
6º	25 €							
7º	20 €							
8º	20 €							
9º	15 €							
10º	15 €							