



Campeonato de Asturias Relámpago

Equipos

BASES TÉCNICAS

1. ORGANIZACIÓN

1. Organiza Federación de Ajedrez del Principado de Asturias.
2. La dirección técnica estará formada por:
 - a. Árbitro principal: Mario Menéndez Menéndez (AN)
Árbitros adjuntos: Jorge López de Bustamante Ramos (AR),
Víctor Llaneza Vega (AR), Guillermo Pulido Fernández (ARP),
José Fermín Pérez Reñones (ARP).

2. LUGAR Y CALENDARIO DE JUEGO

El Campeonato se disputará en el Restaurante La Llorea Golf, el 11 de enero, con horario de sesión de juego será de 11:00 a 14:00.

3. PARTICIPACIÓN

Podrán participar todos los clubes federados. Cada club podrá inscribir los equipos que desee, no permitiéndose la cesión de jugadores entre equipos. Cada equipo estará formado por un máximo de 15 jugadores.

4. SISTEMA DE JUEGO

Se jugará por Sistema Suizo a 8 rondas. Cada encuentro se jugará a 6 tableros, respetándose el orden de fuerza. La alineación indebida supondrá la pérdida de los puntos a partir del tablero donde se produjo la irregularidad. Que un equipo juegue de blancas quiere decir que los tableros impares conducen las piezas blancas.

La puntuación será 2, 1, 0, según se haya ganado, empatado o perdido el encuentro al sumar los puntos individuales. El ritmo de juego será de 3 minutos por jugador para toda la partida con 2 segundos de incremento por jugada desde el primer movimiento.

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

El Campeonato será válido para evaluación FIDE de Ajedrez Relámpago.

Para medir la fuerza de los jugadores se utilizará, por orden de prioridad, el Elo FIDE Relámpago/ FIDE Standard/FEDA/FIDE Rápido.

El orden de fuerza de los equipos será establecido por la "Regla del Sistema" implementada en el programa Orión.



Campeonato de Asturias Relámpago

Equipos

BASES TÉCNICAS

5. COMUNICACIÓN DE RESULTADOS

Los capitanes de cada equipo deben rellenar las actas de los encuentros antes del comienzo de las partidas de cada ronda. Las actas deberán reflejar la alineación que presente cada equipo: nombre y dos apellidos de los jugadores, nombres de los equipos, número de ronda, etc.

Una vez terminado el encuentro, el capitán del equipo que conduzca las blancas en el primer tablero deberá entregar, al árbitro adjunto correspondiente o en su defecto al árbitro principal, la copia blanca del acta, con los resultados del encuentro y los particulares reflejados, firmada por los capitanes de ambos equipos. Cada equipo se quedará con una copia (amarilla y azul) del acta.

6. EMPAREJAMIENTOS

Los emparejamientos provisionales serán publicados tras la finalización de cada ronda. Los emparejamientos se efectuarán por ordenador (programa Orión, motor JavaFo). No se admitirán reclamaciones a los mismos excepto por incorrecta introducción de resultados. Las posibles reclamaciones a los mismos deben hacerse antes del comienzo de la ronda.

Los capitanes 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.

7. INCOMPARENCIAS

No se establece tiempo de tolerancia para presentarse en la partida. Por lo tanto, se perderá por caída de bandera a los 3 minutos desde la hora de inicio real de cada ronda.

La suma de diez incomparencias individuales o la incomparencia de todo el equipo a un encuentro, supondrá la eliminación del equipo, independientemente de la sanción que se le imponga por el Comité de Competición y Disciplina de la FAPA.



Campeonato de Asturias Relámpago

Equipos

BASES TÉCNICAS

8. DESEMPATES

Los posibles empates a puntos en la clasificación final serán resueltos de la siguiente forma (entre paréntesis la configuración de desempates utilizada en Orion 0.18.5):

- a. Puntos de partida (2: Game Point)
- b. Resultado particular respecto a puntos de match (16: DirectEncounter)
- c. Sistema Buchholz, basado en puntos de encuentro (11: BuchholzOpponent Match Point)
- d. Sonneborn-Berger para Campeonatos por equipos (4: Sonn.-Ber:MatPnt x MatPnt)
- e. Cada equipo implicado elige a uno de sus jugadores, y ambos se enfrentarán en una partida de ajedrez relámpago, sorteando el color, 4'+2" vs 3'+2". En caso de tablas se declarará vencedor al jugador de negras.

9. PREMIOS

Se proclamará Campeón de Asturias el equipo que quede clasificado en primer lugar.

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.



Campeonato de Asturias Relámpago

Equipos

BASES TÉCNICAS

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.

10. CONSIDERACIONES REGLAMENTARIAS

11.4.2.1 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").

12.4.2.2 Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.

13.7.7.1 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un movimiento (en caso de enroque, captura o promoción), se considerará como un movimiento ilegal.

14.7.8.1 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará como un movimiento ilegal.



Campeonato de Asturias Relámpago

Equipos

BASES TÉCNICAS

Reglamento Fide. B. Ajedrez Relámpago

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.

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.

B4. La partida se regirá por las leyes de Ajedrez Rápido como en los Art. A.2 y A.4.

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.4 Se aplicará lo siguiente:

A.4.1 Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,

A.4.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.

A.4.1.2 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.4.2 Si el árbitro observa una acción del 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 oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. 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.

A.4.3 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.



Campeonato de Asturias Relámpago

Equipos

BASES TÉCNICAS

A.4.4 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.4.5 El árbitro también debe cantar una caída de bandera si lo observa.

12. APELACIONES

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

13. CONTROL DEL DOPAJE

1. En todas las competiciones será de aplicación el Reglamento de Control del Dopaje de la Federación Española de Ajedrez.
2. 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.

14. 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.).

15. DISPOSICIÓN ADICIONAL

1. 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).
2. La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.