



Campeonato de Asturias Relámpago

Individual

BASES TÉCNICAS

1. ORGANIZACIÓN

1. Organiza Federación de Ajedrez del Principado de Asturias.
2. La dirección técnica estará formada por:
 - a. Director del torneo: Arturo González Pruneda
 - b. Árbitro principal: Mario Menéndez Menéndez (AN)
Árbitros adjuntos: Jorge López de Bustamante Ramos (AR),
Víctor Llana 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 17:00 a 21:00.

3. PARTICIPACIÓN

Podrán participar todos los jugadores federados.

4. SISTEMA DE JUEGO

Se jugará por Sistema Suizo a 10 rondas.

El Campeonato será válido para evaluación FIDE de Ajedrez Relámpago.

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 orden de fuerza inicial será el siguiente:

- a. Elo Fide Relámpago/Fide Estándar/Feda/Fide Rápido
- b. Título
- c. Universal Rating System
- d. Orden alfabético

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



Campeonato de Asturias Relámpago

Individual

BASES TÉCNICAS

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 provisionales serán publicados tras la finalización de cada ronda. Los emparejamientos se efectuarán por ordenador (programa Vega, 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 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.

7. INCOMPARECENCIAS

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



Campeonato de Asturias Relámpago

Individual

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 Vega 8):

- a. Performance media de los rivales (9: Av. Perf. Rat. Opp.)
- b. Sistema Bucholz (2: Buchholz Total)
- c. Bucholz mediano o Corte de Buchholz (3: Buchholz Median)
- d. Valoración media de los rivales (6: AverageRat. Opp.)
- e. Mayor número de partidas ganadas (8: MostWins)
- f. 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

El Campeón representará a la FAPA en el Campeonato de España Relámpago con gastos de inscripción, alojamiento y manutención a cargo de la FAPA. Todo ello siempre que se celebre el Campeonato de España en esta temporada.

La FAPA pagará a sus representantes una compensación por el kilometraje. 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 justificados ante la FAPA mediante el envío por email 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.



Campeonato de Asturias Relámpago

Individual

BASES TÉCNICAS

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.

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

Individual

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



Campeonato de Asturias Relámpago

Individual

BASES TÉCNICAS

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.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.