

Campeonato de Asturias Rápido Edades 2021

I. ORGANIZACIÓN

1. Organiza la Federación de Ajedrez del Principado de Asturias.
2. La dirección técnica estará formada por:
 - a. Director del torneo: Arturo González Pruneda (AF)
 - b. Árbitro principal: Mario Menéndez Menéndez (AN)
 - c. Árbitros adjuntos: Abel Busto Prendes (Árbitro Nacional en Prácticas), Luis Miguel Carrera Casado (Árbitro Regional)
 - d. Fotógrafo: Enrique Iglesias Valle

II. LOCAL DE JUEGO

- a. El torneo se disputará el domingo 6 de junio en el Polideportivo de la Magdalena (Calle Sabino Álvarez Gendín) de Avilés a partir de las 10:30 horas.

III. CALENDARIO DE JUEGO (Orientativo)

- | | | |
|----|-------|------------------------------------|
| 1. | 10:30 | Primera ronda |
| 2. | 11:00 | Segunda ronda |
| 3. | 11:30 | Tercera ronda |
| 4. | 12:00 | Cuarta ronda |
| 5. | 12:30 | Quinta ronda (Sub 18) |
| 6. | 13:00 | Sexta ronda (Sub10, Sub14 y Sub16) |
| 7. | 13:30 | Séptima ronda (Sub12) |

IV. PARTICIPACIÓN

1. Podrán participar todos los jugadores federados nacidos en el año 2003 y posteriores.

V. SISTEMA DE JUEGO

1. Habrá un torneo independiente por cada categoría: sub10, sub12, sub14, sub16 y sub18. El sistema de juego será el Suizo a 7 rondas en la categoría sub12, suizo a 6 rondas en las categorías sub10, sub14 y sub16 y liga a una vuelta en sub18. Los emparejamientos se efectuarán por ordenador (programa Vega). No se admitirán reclamaciones a los mismos excepto por incorrecta introducción de resultados.
2. El ritmo de juego será rápido con 10 minutos por jugador para toda la partida, acumulándose 3 segundos por cada jugada realizada. No será obligatorio anotar durante todo el transcurso de la partida.

3. Se aplicará el artículo A.4 de las Leyes del Ajedrez (Apéndice Ajedrez Rápido).
4. El torneo será válido para Elo FIDE Rápido.
5. El orden de fuerza inicial será el siguiente:
 - a. Elo FIDE (si el jugador no tiene FIDE rápido se utiliza el estándar o el Feda).
 - b. Título
 - c. Elo Feda
 - d. Rating Urs.
 - e. Orden alfabético.
6. Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado, otorgándosele cero puntos.

VI. EMPAREJAMIENTOS

1. Los emparejamientos provisionales serán publicados tras la finalización de cada ronda. Las posibles reclamaciones a los mismos deben hacerse antes del comienzo de la siguiente ronda.
2. 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.

VII. INCOMPARENCIAS

Se perderá la partida por incomparecencia pasados 10 minutos desde la hora fijada como oficial de comienzo del encuentro. La incomparecencia a una ronda, justificada o no, podrá suponer la eliminación del jugador de la competición.

VIII. 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):

Sub 10, Sub 12, Su 14 y Sub 16

- a. Sistema Bucholz (2: Buccholz Total)
- b. Bucholz mediano o Corte de Buchholz (3: Buccholz Median)
- c. Mayor número de partidas ganadas (8: MostWins)
- d. Partida de ajedrez relámpago, sorteando el color, 4'+2" vs 3'+2". En caso de tablas se declarará vencedor al jugador de negras (solo para decidir el título)

Sub 18

- a. Resultado particular (12. Direct Encounter)
- b. Sonneborn-Berger (4. Sonneborn-Berger)
- c. Mayor número de partidas ganadas (8. Most Wins)
- d. Sistema Koya (7. Koya)
- e. Partida de ajedrez relámpago, sorteando el color, 4'+2" vs 3'+2". En caso de tablas se declarará vencedor al jugador de negras (sólo para decidir el título).

IX. PREMIOS

El Campeón de cada categoría representará a la FAPA en el Campeonato de España de Ajedrez Rápido. La FAPA pagará a sus representantes la inscripción, alojamiento y manutención al Campeonato de España correspondiente y 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.

X. 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 de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.
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.
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.

XI. 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.

Leyes de Ajedrez. Apéndice 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.4 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.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.

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.

XII. APELACIONES

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

XIII. 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.

XIV. 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.).

XV. PROTOCOLO SANITARIO

Los jugadores se comprometen a respetar escrupulosamente los protocolos anti-COVID 19 de la FAPA y de la sala de juego. En caso de conflicto entre ambos, se aplicaría el más seguro para los participantes.

<https://www.ajedrezastur.es/documentos/circulares/2020/Federacion de Ajedrez del Principado de Asturias Protocolo Anticovid 2020 10 07.pdf>

Resumen de Normas Sanitarias

- Los jugadores entrarán escalonadamente en la Sala de Juego.
- Los jugadores no podrán andar libremente por la sala de juego, salvo para ir al baño. Deben de permanecer delante de su mesa, ya sea sentados o de pie.
- Junto a las puertas de entrada y salida y en las mesas de la sala de juego habrá gel hidroalcohólico. Es obligatorio lavar las manos con el gel al entrar y salir de la sala de juego.
- Los jugadores deberán llevar mascarilla en todo momento. La organización dispone de mascarillas de repuesto por si algún jugador no la lleva o necesita cambiarla.
- El acceso a los servicios estará indicado así como el número máximo de personas que pueden entrar simultáneamente.
- No se permite la entrada de público. La organización permitirá únicamente la entrada a personal acreditado: director de torneo, árbitros, fotógrafo o demás personal organizativo, si bien reducirán todo lo posible su proximidad con los jugadores.
- Los jugadores no se darán la mano ni al empezar ni al finalizar la partida. No se podrá analizar las partidas.

XVI. 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 y del Protocolo Sanitario.
- 3.- Más información en <https://www.ajedrezastur.es/campeonato-de-asturias-de-ajedrez-rapido-individual/>