Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

Circular: 30 de junio de 2016

REFERENCIA:

PROTOCOLO DE ORGANIZACIÓN DE TORNEOS Y ANEXOS

DIRECTRICES PARA LA ORGANIZACIÓN DE TORNEOS

1. DIRECTOR DEL TORNEO.

Cometidos:

- Debe coordinar con la Federación las mejores condiciones para lograr los resultados propuestos.

- Elaborar un plan estratégico de trabajo con el equipo de colaboradores, Comisión de Torneos, Comisión de árbitros, Comisión de Imagen, secretaría de la Federación, entrenadores, y demás que considere necesarios.

- Coordinar con las personas encargadas para hacer la difusión y publicitar el torneo antes y durante la duración del mismo facilitando toda la información a los medios y páginas web.

- Elaborar una lista de verificación para definir las necesidades de planillas, sillas, mesas, relojes, tableros y juegos y resto de material necesario.

- Determinar el número de árbitros y demás personal técnico necesario para el buen devenir de la competición.

- Realizar un plano de distribución de montaje de la sala y material de juego de acuerdo con el Árbitro Principal, en función del espacio en la sala de juego, análisis, ubicación de la publicidad e información, señalizaciones, entre otros.

- Corroborar las adecuadas condiciones de luz y climatización de la sala, que el mobiliario sea el preciso y su colocación la correcta de acuerdo al plano de distribución previamente realizado, a fin de que esté todo a punto y preparado para poder dar comienzo al evento sin contratiempos y a la hora prevista.

- Trabajar en equipo con el árbitro designado, árbitro auxiliar, y demás personal durante el evento.

- Verificar que todas las labores se ejecuten de manera oportuna y en el plazo adecuado.

- Durante el torneo debe hacer presencia física y atender cualquier eventualidad.

- Presentar un informe final de todos los aspectos.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

2. LOGÍSTICA

Se elaborará una lista detallada del material necesario del que se debe disponer en la sala de juego para la disputa del torneo y su correcto desarrollo. A tener en cuenta:

- Sonido y megafonía para dar la bienvenida, instrucciones del árbitro principal al inicio de cada ronda y en la clausura

- Ordenador con el programa de emparejamientos correspondiente, impresora con un cartucho de reserva de tinta negra y un paquete de folios.

- Planillas de anotación de partidas (una por jugador y ronda más el 30% multiplicado por el número de rondas)

- Clips, dos rollos de cinta adhesiva, bolígrafos, tijeras, pilas para los relojes, chinchetas, grapadora y grapas.

- Cartelitos y portas para cada jugador y actas de encuentros.

- Espacios y ambientes amplios y aireados con luces adecuadas, baños, y donde también los espectadores puedan disfrutar de las partidas.

- Separadores para delimitar el acceso del público (distancias estimadas de la mesa de juego al espectador)

- Señalizaciones e indicaciones.

- La mesa arbitral tendrá las conexiones eléctricas suficientes para ubicar todo el material tecnológico, los ordenadores, proyector y tableros de transmisión por internet.

- Se dispondrá lo necesario para tener acceso a internet, vía wifi exclusiva para evitar problemas, en la sala de juego durante los días de duración de los torneos.

Se transmitirán a través de internet al menos las cuatro primeras partidas y se proyectarán los tableros en la sala en una pantalla en tiempo real.

- Numero de sillas, mesas, juegos de ajedrez, tableros y relojes. Se dispondrá de un 10% más de juegos y relojes para prever cualquier eventualidad.

3. DISPOSICIÓN DE LA SALA DE JUEGO

Exponemos a continuación las condiciones ideales a observar en un torneo:

1. Se utilizará una iluminación de al menos 400 lux.

Se medirá la intensidad de la luz de antemano y se dispondrá la iluminación adicional que sea necesaria. La iluminación no debe proyectar sombras o causar puntos de luz que se reflejen en las piezas.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

Hay que vigilar la luz solar directa, especialmente si va cambiando durante la partida.

2. La insonorización interior de la sala vacía de jugadores, con las puertas de acceso cerradas, en las mismas circunstancias y en el horario de juego, será inferior a 35 dBA con suelo alfombrado o enmoquetado en su defecto, con una superficie que no genere ruidos. La climatización interior se establece entre 18 y 22 grados, debiendo garantizarse una temperatura adecuada y estable durante el horario de competición.

3. Todas las áreas a las que los jugadores pueden acceder durante el juego han de ser inspeccionadas cuidadosamente.

4. En un torneo cada jugador ha de contar con 3 metros cuadrados.
Las mesas de juego estarán distanciadas a 1,5 metros de cualquier obstáculo y no se deben colocar cerca de las puertas.

Entre las filas de jugadores debe haber un mínimo de 2 metros. Es mejor no tener filas largas sin interrupción. Lo ideal es que las partidas se disputen en mesas individuales.

5. El tamaño de una mesa de ajedrez debe tener una longitud mínima de dos veces la longitud del tablero y un ancho de 15 a 20 cm más que éste por ambos lados.

La altura de la mesa debe tener de 70 a 80 cm y las sillas deben ser cómodas, sólidas, estables y sin articulaciones, su altura será de 30 cm menos que las mesas y con un respaldo mayor de 40 cm. Hay que poner especial atención en torneos infantiles. Las sillas no deben de hacer ruido al moverlas.

6. Las condiciones de juego de ambos jugadores en una partida deben ser idénticas. Si es posible, habrán de ser también idénticas para todos los jugadores.

4. EQUIPAMIENTO

1. Se utilizarán tantos tableros de madera como estén disponibles. En todos los casos los tableros habrán de ser rígidos y estar fijos de tal forma que no se puedan mover durante la partida. El tamaño de una casilla debe ser el doble del diámetro de la base de un peón. Se puede encajar el tablero en una mesa. Se fija como modelo de piezas el Staunton número 5.

2. Se utilizarán relojes electrónicos homologados por la FIDE. El reloj no debe brillar, ya que puede hacer que sea difícil de ver. Debe funcionar de forma silenciosa a fin de no molestar a los jugadores durante la partida y se desconectará cualquier alarma que incorpore.

- La pantalla debe mostrar en todo momento el tiempo disponible de un jugador para completar el siguiente movimiento.

- La pantalla debe ser legible desde una distancia de por lo menos 3 metros.

- Desde una distancia de al menos 10 metros, un jugador debe tener una indicación claramente visible de qué reloj está en marcha.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

- En caso de superarse un control de tiempo, una señal en la pantalla debe indicar claramente qué jugador lo superó primero.

- Los relojes con pilas tendrán un indicador de batería baja.

- En el caso de una indicación de batería baja, el reloj debe seguir funcionando sin problemas durante al menos 10 horas.

- Se debe prestar especial atención a la correcta indicación de la superación de controles de tiempo.

- En el caso de los sistemas de tiempo acumulativo o de retraso, el reloj no debe añadir ningún tiempo adicional cuando un jugador supere el último control.

- En caso de penalizaciones de tiempo el árbitro ha de poder ajustar el tiempo y el contador de jugadas en menos de 60 segundos.

- Ha de ser imposible borrar o cambiar los datos en pantalla con una simple manipulación.

- Los relojes han de contar con un breve manual de usuario. Los relojes electrónicos que se utilicen en torneos oficiales de la FIDE deben estar homologados por la Comisión Técnica de la FIDE.

- Se debe utilizar el mismo tipo de relojes durante todo el torneo.

5. LAS PARTIDAS

1. Todas las partidas se jugarán en la sala de juego a las horas especificadas de antemano por los organizadores, salvo que el Árbitro Principal decida otra cosa.

2. El área de juego por donde podrán moverse los jugadores incluirá también unos lavabos higiénicos y adecuados situados cercanos a la sala y una zona determinada, de fácil acceso, donde se podrá fumar. Se debe disponer además de una sala de análisis con una equipación completa para un mínimo de la quinta parte de las partidas que se disputen.

3. Asimismo se ofrecerá servicio de restauración durante el horario completo de cada ronda y media hora antes del comienzo de las mismas y se facilitará zona de aparcamiento cercana a la sala de juego.

4. En los torneos se anunciará por megafonía el inicio de la ronda con 5 y con 1 minuto de antelación. Se realizará un control de dispositivos electrónicos durante la duración completa de cada ronda de todos los jugadores, árbitros y espectadores.

5. Al finalizar la partida el árbitro o los jugadores colocarán el/los rey/reyes en el centro del tablero para indicar el resultado y luego colocarán las piezas. Para una victoria de las piezas blancas, los reyes se colocará en e4 y d5 (los cuadrados del centro blancos); para una victoria de las piezas negras, los reyes se colocará en d4 y e5 (los cuadrados del centro negros); en el caso de empate los reyes se pondrán en d4 y d5 o en e4 y e5.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

6. FILMACIONES y FOTOGRAFÍAS

1. Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del Organizador Principal y el Árbitro Principal sólo si operan silenciosa y discretamente.

El árbitro principal se asegurará de que los jugadores no sean distraídos o molestados de ninguna forma por la presencia de TV, vídeos, cámaras u otro equipamiento.

2. Sólo los fotógrafos autorizados pueden tomar fotografías en la sala de juego. La autorización para hacerlo al resto de público se restringirá a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los cinco primeros de cada una de las demás, a no ser que el Árbitro Principal decida otra cosa

7. LOS ÁRBITROS

Las obligaciones de los árbitros en un torneo están descritas en las Leyes del Ajedrez (art. 12.1, 12.2, 12.3).

El buen arbitraje durante las partidas juega un papel muy importante en el éxito del torneo.

El número de los árbitros requeridos en una competición varía, dependiendo del tipo de torneo (individual, por equipos), y el sistema de las partidas (Round Robin, sistema suizo, KnockOut, Encuentros), del número de participantes y en la importancia del evento.

Normalmente un Árbitro Principal, un Árbitro Adjunto y un número de árbitros (aproximadamente una por cada 20 a 25 jugadores) son designados para una competición. En casos especiales (por ejemplo, partidas de desempate con la supervisión adecuada), pueden ser nombrados más árbitros asistentes.

Requisitos a observar en los árbitros en un torneo:

1. Mostrarán un comportamiento digno y respetuoso con jugadores, capitanes y espectadores. Evitarán cualquier disputa durante las partidas y cuidaran de la buena imagen de la torneo.

2. Controlaran tantas partidas como sea posible durante cada ronda de la competición.

Tienen que hacerse cargo de las partidas de las que son responsables, para controlar y verificar el progreso de las partidas especialmente cuando hay apuros de tiempo.

No es aceptable que los árbitros abandonen el área de juego saliendo de su sector dejándolo sin control. No es aceptable que los árbitros permanezcan sentados en sus sillas leyendo o estén delante de un ordenador dejando las partidas sin observación. Tampoco es aceptable que los árbitros hablen con sus teléfonos móviles en la sala de juego durante las partidas (las Leyes del Ajedrez con respecto a los móviles es válido no sólo para los jugadores y espectadores, sino también para los árbitros).

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

Los mayores problemas durante las partidas son causados debido a la ausencia o la falta de atención del árbitro y por lo tanto ignoran lo que realmente ocurrió en caso de un incidente. ¿Cómo puede un árbitro ausente tomar una decisión justa en una disputa entre dos jugadores sin saber lo que realmente ocurrió?, el árbitro tiene el 50% posibilidades de tomar una decisión correcta y el 50% de equivocarse, perdiendo de esta manera su credibilidad y la confianza de los jugadores.

Por supuesto, los árbitros son seres humanos y pueden cometer errores, pero tienen para tratar en lo que pueden para evitar este tipo de problemas.

3. Para demostrar la responsabilidad en la ejecución de sus funciones llegarán a la sala de juego a la hora exacta determinada antes del inicio de la ronda y deberán seguir de las instrucciones del árbitro principal, son parámetros que ayudan a la buena marcha del torneo.

4. El trabajo de un árbitro en una competición es principalmente un trabajo en equipo y los árbitros deberán ayudarse y cubrirse entre sí, para evitar o corregir, si es posible, cualquier problema que surja durante las partidas. El árbitro tiene que consultar con el Árbitro Principal, cuando no se sienta capacitado para tomar una decisión importante en relación con la partida que controla.

5. El árbitro tiene que saber las Leyes del Ajedrez y estar actualizado de cualquier cambio, además de conocer el Reglamento del torneo. Asimismo tendrá un buen conocimiento de la manipulación de los relojes electrónicos. Debe poder tomar una decisión de inmediato o ajustar un reloj con destreza cuando sea necesario. No es aceptable que un árbitro haga esperar a los jugadores durante mucho tiempo. Los árbitros deben ser capaces de fijar o establecer cualquier reloj en un tiempo máximo de 1 minuto.

6. Código de vestimenta.

Los árbitros de la competición deberán vestirse adecuadamente, ayudando a la imagen del ajedrez como un deporte.

Jorge Pérez Inclán
Secretario General

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

ANEXO I

TORNEOS CON JUGADORES CON DISCAPACIDAD

1. DIRECTRICES

1. Cualquier jugador con discapacidad tiene el derecho a ser situado en un tablero u orientación concretos, solicitándolo con tiempo, siempre y cuando esto no sea inconveniente para su oponente u otros jugadores. El organizador del evento tiene que asegurarse de que las necesidades de ambos jugadores sean atendidas.

2. Toda la información del torneo se expondrá antes del comienzo del evento, incluyendo indicadores de la ubicación de los baños, sala de análisis, cafetería y salidas de emergencia.

3. En todos los torneos el organizador y el árbitro principal deberán conocer el número de teléfono del hospital local y del médico.

4. Si un competidor no puede acceder una de las zonas se harán los preparativos necesarios para satisfacer sus necesidades.

5. Si un jugador no puede accionar el reloj o mover sus piezas, deberá haber disponible un ayudante a menos que el oponente esté dispuesto a hacerlo. Si el oponente actúa como asistente, el árbitro principal puede añadirle tiempo.

6. Si un jugador con discapacidad ha hecho una solicitud previa, las copias de toda la información del torneo deben estar disponibles en tamaño de letra grande. Si un jugador no es capaz de leer letras grandes, entonces los avisos le deben ser leídos.

7. En todos los eventos por equipos si un equipo visitante indica apropiadamente que tiene un jugador con discapacidad al equipo local, éste garantice que el jugador pueda participar.

2. ORGANIZACIÓN DE LA SALA DE JUEGO:

1. Sólo una partida por mesa: en caso de que se necesite un asistente, las mesas deben ser más grandes (2 m de ancho con el fin de colocar a los asistentes para personas con discapacidad) y deben colocarse por separado.

2. Los pasillos entre las filas de las mesas deben ser dos veces más grandes (sillas de ruedas).

3. Los árbitros deben ser fácilmente accesible para todos los jugadores.

4. Prever puntos de conexión eléctrica adicionales: algunos jugadores con discapacidad visual utilizar una lámpara para su tablero de ajedrez. Esta lámpara no debe molestar al oponente.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

5. Juntar a todos los jugadores con discapacidades en el mismo lugar tanto como sea posible con indicaciones claras del acceso a los baños y darles el mismo asistente durante todo el torneo.

3. ASISTENTES

1. Los asistentes deben tener un conocimiento mínimo de ajedrez y deben anotar siempre las jugadas, se trata de una ayuda importante para el árbitro.

2. Los asistentes para jugadores con discapacidades visuales deben conocer el nombre de las piezas e informar al jugador cuando haya una pausa temporal durante la partida.

4. ORGANIZACIÓN DEL TORNEO:

1. Se deberá hacer una reunión con todos los jugadores con discapacidades antes de la primera ronda, preferentemente en la sala de juego.

2. Sólo se jugara una ronda por día.

5. EL ÁRBITRO PRINCIPAL:

1. Después de realizar los emparejamientos el árbitro principal debe decidir de forma manual en qué tableros deberán jugar: algunos jugadores (con discapacidad visual) siempre deben jugar en el mismo tablero, mientras que el mayor espacio debe preverse para los jugadores en silla de ruedas.

2. Las propuestas o reclamaciones se harán a través del asistente.

Todos los jugadores presionan el reloj ellos mismos, a excepción de los jugadores que son físicamente incapaces de hacerlo.

3. En el caso de que haya una situación de apuros de tiempo con los jugadores con discapacidad visual, el árbitro debe tener en cuenta que el rival (sin discapacidades visuales) puede responder casi de inmediato. Por tanto, los reglamentos del torneo deben liberar el jugador con discapacidad visual de la obligación de anotarlos movimientos en los últimos cinco minutos, incluso cuando se juega con un incremento de al menos 30 segundos. El jugador con discapacidad visual entonces debe actualizar su planilla después del apuro de tiempo.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

ANEXO II

FUNCIONES PRINCIPALES DE UN ÁRBITRO

Las siguientes obligaciones generales se refieren a los árbitros que actúan en los torneos individuales o por equipos independientemente del número de participantes.

Antes del inicio del juego

a. Un árbitro debe llegar a la sala de juego por lo menos treinta minutos antes del comienzo de la ronda. En la primera ronda del torneo es recomendable llegar al menos una hora antes del comienzo de la ronda. El árbitro principal siempre decide el momento de la llegada de los árbitros en la sala de juego.

b. La sala de juego en conjunto (sala de juego, aseos, zona de fumadores, sala de análisis, bar) y la condiciones técnicas (luz, ventilación, aire acondicionado, espacio suficiente para los jugadores, etc.) tiene que ser comprobado cuidadosamente antes de la llegada de los jugadores o espectadores.

c. La comprobación del material (tableros de ajedrez, piezas, planillas, bolígrafos).

d. Disposición de las mesas, sillas, acordonamiento para el área de juego, tablillas con los nombres de los jugadores y las banderas de las federaciones o el número de mesa.

e. Comprobación de los relojes electrónicos, el ajuste correcto del control del tiempo, de verificación de las baterías y la correcta colocación de los relojes.

f. Para las competiciones por equipo es muy importante comprobar antes del inicio de las partidas si las composiciones de los equipos siguen el orden de lista de jugadores.

Durante las partidas

a. Controlar las incomparecencias (si los jugadores no llegan a tiempo para poder jugar su partida y pierden) e informar al árbitro principal.

b. Control periódico de los relojes electrónicos mediante el uso de las hojas de control de tiempo (cada hora) y de las hojas de evaluación y el número de movimientos por escrito.

c. Control discreto de los jugadores, que salen de la zona de juego muy a menudo, por su contacto con otros jugadores, espectadores y otras personas, de acuerdo con el artículo 12.5 de las Leyes del Ajedrez.

d. La observación de todas las partidas, sobre todo cuando hay apuros de tiempo, con la ayuda de un asistente, si es necesario.

e. Revisar cuidadosamente las reclamaciones de los jugadores, junto con el árbitro principal, si es necesario, antes de tomar cualquier decisión.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

f. Al final de la partida verificar el resultado de ambos jugadores y verificación de la puntuación en las planillas firmadas por ambos jugadores.

g. Actualización de la hoja de resultados mediante el registro del resultado de cada partida terminada.

Después de acabada la ronda

a. Control minucioso de los resultados de todas las partidas, controlando la hoja de resultados y las planillas o las actas del encuentro (en pruebas por equipos), remitiéndolo al Árbitro Principal.

b. Preparar todos los tableros de ajedrez y el resto de equipo (piezas, planillas, bolígrafos, relojes), para la siguiente ronda.

El Árbitro Principal es el responsable del control total de la competición, de la correcta aplicación de las Leyes del Ajedrez y del Reglamento del Torneo. Se hará cargo de todas las cuestiones técnicas y garantizará las mejores condiciones para los jugadores. Tiene que gestionar los árbitros disponibles y asignar sus funciones y responsabilidades. Es responsable de la buena marcha de la competición y tiene la responsabilidad de tomar decisiones en todos los casos e incidentes durante las partidas. Tiene que tratar de resolver todas las disputas que surjan antes de que sean remitidas al Comité de Apelaciones.

Sólo cuando está ausente, estas responsabilidades derivan al Árbitro Adjunto.

Después del final de la competición el árbitro principal hará a su debido tiempo el informe a la Federación en el que debe estar incluido:

- La lista de participantes

- Emparejamientos y resultados

- la clasificación final

- La lista de árbitros

- las normas y certificados

- Un informe sobre cualquier incidente que ocurrió durante las partidas

- Cualquier apelación que se presentó y la decisión tomada

- Cualquier otra cosa que sea importante para la futura organización del evento.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

ANEXO III

TORNEOS ESPECÍFICOS.

Reglas adicionales de torneo

Las reglas de torneo son la base del buen funcionamiento de un torneo. Deberían ser tan completas como sea posible para asegurar la marcha fluida de un torneo. Para cumplir con esta condición deberán tener que ser escritas por el organizador principal en estrecha cooperación con el árbitro principal del torneo.

Las reglas de torneo incluirán los siguientes aspectos:

- Las tasas de inscripción, que pueden depender de la calidad del jugador (por ejemplo, gratuita para GM y IM; reducida para FM e incrementada para los jugadores que tengan una valoración inferior a un umbral dado).

- El programa completo del torneo:

a. Fecha de llegada.
b. Lugar y hora de la ceremonia de inauguración.
c. Lugar y hora del sorteo para un torneo round-robin.
d. Fechas y horas de juego: es preferible comenzar todas las rondas a la misma hora del día
e. Lugar y hora de la ceremonia de clausura.
f. Fecha de salida.

- Ritmo de juego: el ritmo tiene que cumplir las condiciones para que el torneo sea valorado o en su caso para que sea válido para normas de títulos. En caso de que no se usen incrementos, debería indicarse si se aplicará un sistema a caída de bandera en el último período de tiempo.

- Desviaciones menores con respecto a las Leyes de la FIDE: por ejemplo cambio de la regla de "tolerancia cero" de retrasos por un período de tiempo determinado; un sistema de puntuación que dé más puntos a la combinación de una partida perdida y una ganada que a dos tablas; restricciones para ofrecer tablas al oponente…

- El sistema de emparejamiento que se use y el programa para aplicar este sistema. Se podría dar una recomendación sobre cómo se hará la ordenación inicial para los jugadores que sólo tienen valoración nacional. Teniendo en cuenta que el umbral mínimo de la FIDE ha descendido a 1000 es recomendable colocar las valoraciones FIDE y nacionales en orden descendente. En caso de que haya dos jugadores con la misma valoración FIDE y nacional, el jugador con valoración FIDE será considerado como el que tiene mejor ordenación. Cuando un jugador tiene una valoración nacional pero no de la FIDE usualmente podemos convertirla a un valor equivalente, en algunos casos directamente y en otras mediante fórmulas adecuadas. Análogamente cuando un jugador no tenga ninguna se debe hacer una estimación lo más precisa posible de su fuerza de juego, en conformidad con las prácticas habituales y las reglamentaciones nacionales. En todo caso se debe indicar el tratamiento de los jugadores que no tienen valoración: por ejemplo, en orden alfabético (o invertido) o según el orden en el que se han inscrito al torneo.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

- Hora y medios para anunciar los emparejamientos.

- Sistema de desempate. Este apartado puede incluir que se debieran jugar partidas adicionales (rápidas o relámpago) para conceder un trofeo o medallas.

- Fondo de premios. Aquí debería indicarse si los premios en metálico serán compartidos o concedidos según algún sistema de desempate (por ejemplo, el sistema Hort). El fondo de premios también podría indicar premios especiales, dinero puntual, la divisa en la que se repartirá el dinero, impuestos...

- Cualesquiera aspectos financieros como gastos de viaje, alojamiento, tiempo durante el cual se provee de alojamiento y manutención, o el coste de dichos servicios, incluyendo los de los acompañantes del jugador, distribución de las comidas, dinero de bolsillo,… Estos costes pueden ser cubiertos por el organizador, la federación de un jugador o por el propio jugador.

- En caso de que el local de juego sea diferente al de alojamiento: medios para llegar y organización para el transporte. Los organizadores deben tener en cuenta que la realidad del transporte entre el local de juego y el alojamiento depende del tipo de torneo: los torneos para jóvenes así como los torneos para veteranos deberían tratarse de modo diferente a, por ejemplo, un torneo por sistema suizo.

- El número probable de participantes. En caso de un torneo por round robin, los nombres de los jugadores invitados. En caso de un abierto por sistema suizo, el máximo número de jugadores.

- La fecha límite para registro al inicio del torneo. Los jugadores que no se registren a tiempo no serán emparejados para la primera ronda.

- El nombre del árbitro principal.

- El sitio web del evento. En caso de que este sitio web se use para inscripción en línea, los organizadores deben tener en cuenta que los jugadores no tienen todos los datos – por ejemplo, fecha de llegada o número del vuelo – cuando se inscriben a un torneo; se debería permitir una actualización de los datos posteriormente.

- Datos de contacto completos de los organizadores.

- Responsabilidad de los jugadores hacia los medios de comunicación, público en general, patrocinadores, representantes gubernativos y otras consideraciones similares. Esto también incluye la presencia de los jugadores a las ceremonias de apertura y clausura. En caso de ausencia, el organizador puede prever una cláusula en la que no se le asigne una parte del dinero inicial o del premio.

- Aspectos sobre: turismo, eventos especiales, acceso a Internet, etc.

- Detalles completos sobre cómo realizar una apelación contra una decisión del árbitro (principal): máximo periodo de tiempo permitido después de terminar la ronda, fianza (indicando la divisa) que debería pagarse. Es preferible indicar que sólo se tendrán en consideración las apelaciones que se presenten por escrito.

Federación de Ajedrez del Principado de Asturias
C/ Carretera de Villaviciosa 23, bajo.33203 Gijón.
Teléfono: 985.13.05.46 – 627.72.84.04
Web: http://www.ajedrezastur.es
Correo electrónico: info@ajedrezastur.es

- Comité de apelación: si los miembros serán invitados por los organizadores o si serán elegidos entre los participantes.

- Si el torneo se juega con aplazamientos, debería indicarse el horario para la reanudación de las partidas.

- Indicación de si los resultados del torneo también se tendrán en cuenta para el sistema de valoración nacional.

- Medios permitidos en el local de juego: cámaras de televisión, vídeo, cámaras fotográficas u otros medios. El uso de estos medios puede estar supeditado a la autorización de los organizadores y debería solicitarse por adelantado. Debería indicarse si se permite el zoom o el flash. También debería indicarse el máximo tiempo permitido después del inicio de la ronda para hacer uso de dichos medios; en tal caso, debería haber un periodo de tiempo mayor para la primera ronda que para las restantes.

Para ciertos torneos puede ser necesario añadir uno o más de los siguientes aspectos:

- En torneos round robin jugadores invitados, de un abierto suizo o campeonatos oficiales: hotel en el que se alojarán los jugadores. Dependiendo del caso, se podrían ofertar una gama (de calidad 3*, 4* o 5*) de hoteles. El organizador podría prever también un pago para algún jugador que desee organizar su alojamiento por su cuenta. Se deben proporcionar, para cada hotel, los datos de contacto, como e-mail, fax, números de teléfono y sitio web.

- La fecha en la que un jugador debe dar una respuesta definitiva a la invitación y cuándo y dónde debe informar de su hora de llegada.

- Un mínimo código de vestimenta durante la partida.