

Campeonato de Asturias Rápido Edades 2018

I. ORGANIZACIÓN

1. Organiza la Federación de Ajedrez del Principado de Asturias.
2. La dirección técnica estará formada por:
 - a. Director del torneo: Sergio Arias Torío.
 - b. Árbitro principal: Arturo González Pruneda
 - c. Árbitro(s) adjuntos: Sergio Arias Torío, Antonio María Fernández Díez, Ainoa Fernández González, Eloy Marcilla Candás, Verónica Sagrado Crespo.

II. LOCAL DE JUEGO

1. Las partidas se disputarán en el hall del Centro Comercial Los Fresnos, Gijón.

III. CALENDARIO DE JUEGO

1. 26 de Mayo 11:00 Primera ronda
2. 26 de Mayo 11:45 Segunda ronda
3. 26 de Mayo 12:30 Tercera ronda
4. 26 de Mayo 13:15 Cuarta ronda
5. 26 de Mayo 16:30 Quinta ronda
6. 26 de Mayo 17:15 Sexta ronda
7. 26 de Mayo 18:00 Séptima ronda
8. 26 de Mayo 18:45 Séptima ronda
9. 26 de Mayo 19:30 Entrega de premios

IV. PARTICIPACIÓN

1. Podrán participar todos los jugadores federados.

V. SISTEMA DE JUEGO

1. Habrá un torneo independiente por cada categoría: sub8, sub10, sub12, sub14, sub16 y sub18. El sistema de juego será el Suizo a 8 rondas. 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 5 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, blitz o el Feda).
 - b. Rating Urs.
 - c. 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 citada 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. INCOMPARECENCIAS

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, a juicio del árbitro, podrá suponer la eliminación del jugador de la competición.

VIII. DESEMPATES

1. Los posibles empates a puntos en la clasificación final serán resueltos de la siguiente forma:
 - a. Bucholz FIDE total (Desempate 1 del Vega)
 - b. Buchholz mediano o Corte de Buchholz. (Desempate 2 del Vega)
 - c. Mayor número de victorias (Desempate 8 del Vega)
 - d. Sonneborn-Berger (Desempate 4 del Vega)

IX. PREMIO

1. Los premios serán los siguientes. Para cada categoría
 - 1º Vale 10€ Centro Comercial Los Fresnos + Medalla + Material de ajedrez + Clasificación Campeonato de España de Ajedrez Rápido de la categoría correspondiente*.
 - 2º Medalla + Material de ajedrez.
 - 3º Medalla + Material de ajedrez

* El Campeón de cada categoría representará a la FAPA en el Campeonato de España de Ajedrez Rápido. La FAPA pagará a su representante la inscripción al torneo.

Habrà un sorteo de material de juego entre todos los participantes presentes en la entrega de premios.

I. 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.

II. CONSIDERACIONES REGLAMENTARIAS

1. El árbitro velará por que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.
2. Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.
3. Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.
4. Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal.
5. Apéndice A (Ajedrez Rápido):

A.1 Una partida de "Ajedrez Rápido" es aquella en la que todas las 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.

A.4 Se aplicará lo siguiente:

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

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

1.2 no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de emplazamiento incorrecto 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 tipificada en el 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 adversario no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el adversario tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Si el adversario no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el adversario 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.

APELACIONES

1. La Comisión de Competición y Disciplina Deportiva de la FAPA resolverá todas las reclamaciones que efectúen los jugadores. Sus decisiones serán irrevocables, salvo los supuestos en los que actúe como Comité de Apelación en materia de disciplina deportiva.
2. Dado el carácter Rápido de las partidas, las decisiones arbitrales serán inapelables.

III. 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.

IV. 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.).

V. 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.