

X TORNEO AJEDREZ CLUB DE AJEDREZ GAMBITO-UNIV CANTABRIA

BASES DEL TORNEO

- 1.- Sistema Suizo a siete rondas, 8 minutos por jugador + 3 seg. por jugada. La participación en este Torneo supone la aceptación de las bases.
- 2.- Debido al ritmo de juego se aplicará el reglamento de ajedrez rápido de la FIDE. (La primera jugada ilegal supondrá la pérdida de la partida).
- 3.- 3 minutos antes del comienzo de cada ronda, la organización realizará el sorteo de las piezas de la primera fila para cada uno de los dos colores, la posición será simétrica para ambos jugadores, los alfiles deberán ocupar casillas de distinto color. Está permitido el enroque siempre que el rey quede ubicado entre ambas torres, la posición final del rey y de la torre será la del ajedrez clásico. Los jugadores serán los responsables de la colocación de las piezas en sus casillas correspondientes, a fin de ayudarse en esta labor se contará en la sala de juego con un tablero mural de consulta para este momento. No se aceptará reclamación al respecto después de que cada jugador haya hecho 3 movimientos, excepto que ambos jugadores estén de acuerdo.
- 4.- Los responsables técnicos del Torneo son los siguientes:

Director del Torneo:	Pedro J. García
Arbitro Principal:	Jesús A. García
- 5.- No se podrá fumar en el local de juego. Los teléfonos móviles deberán ser desconectados
- 6.- Los empates en la clasificación final se resolverán de acuerdo con los siguientes criterios:
 - 1º.- Sistema Bucholz FIDE completo.
 - 2º.- Sonneborg-berger.
 - 3º.- Numero de victorias.
 - 4º.- Sorteo.
- 7.- Los emparejamientos se realizarán mediante un sistema informático y no se admitirán reclamaciones salvo error en la introducción de los resultados.
- 8.- El conductor de blancas será el responsable de notificar el resultado.
- 9.- Cada jugador deberá accionar el reloj con la misma mano con la que mueve sus piezas. Los árbitros darán por perdida la partida a los jugadores que golpeen o cubran el botón del reloj.
- 10.- Los jugadores serán responsables de la correcta utilización de los relojes y verificar que están correctamente pulsados. Con relojes digitales la primera caída de bandera conllevará la pérdida de la partida.
- 11.- Una partida es tablas de acuerdo a las leyes del Ajedrez, y también, si la bandera de un jugador cae cuando su adversario no tiene posibilidad de dar mate.
- 12.- En caso de disputa, cualquiera de los jugadores puede detener los relojes para requerir la presencia del árbitro.
- 13.- Los espectadores o participantes en otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en el desarrollo de una partida. Si esto ocurre, el árbitro puede anular la partida y ordenar que se juegue otra nueva en su lugar, así como expulsar al infractor de la sala.
- 14.- Se considera jugada ilegal poner en marcha el reloj del rival sin hacer previamente una jugada. En caso de desplazamientos de piezas o jugadas ambiguas se deberá detener los relojes y solicitar la presencia del árbitro, que podrá imponer sanciones a los culpables.
- 15.- Las jugadas ilegales que pasen inadvertidas o que no sean reclamadas en el momento, no podrán ser corregidas después de que se haya efectuado una jugada posterior.
- 16.- El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Debido a las condiciones especiales de esta modalidad de ajedrez, los jugadores deberán conducirse de forma ética en el espíritu de la nobleza deportiva. Se tomarán medidas disciplinarias contra los jugadores que no observen estos principios.
- 17.- Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, partidas, etc.).