

IX Torneo de ajedrez para Aficionados, "Reina Juana I de Castilla"

BASES

Lugar: Patio interior de "Las Casas del Tratado". *Tordesillas* (Valladolid).
Fecha: 27 de agosto de 2017.

TORNEOS:

Se organizarán **dos** torneos paralelos: uno para **aficionados** con elo inferior a 2000 puntos y Sub-16 y otro **infantil** para las categorías sub-8, sub-10 y sub-12. Si algún jugador de estas últimas categorías prefiere jugar el torneo de aficionados, deberá precisarlo cuando se inscriba.

HORARIO:

1ª ronda: **10:00 h.**

Entrega de premios y trofeos: **14:00 h.** aproximadamente

RITMO DE JUEGO:

7/8 rondas de 10 minutos por jugador más 2 segundos de incremento por jugada. Sistema suizo. El número de rondas final, podrá variar en función del número de participantes.

EMPAREJAMIENTOS Y DESEMPATE:

Los emparejamientos se realizarán con el programa Swiss Perfect. Finalizada la última ronda, se procederá a realizar un sorteo entre *Bulcholz total*, *Bulcholz mediano* y *Progresivo*, para establecer el orden de los desempates.

PARTICIPACIÓN:

El torneo está abierto a la participación de **80** jugadores aproximadamente

INSCRIPCIONES:

La cuota de inscripción es de **5 €** para los mayores de 14 años. Se ingresará en la cuenta de **CAJA ESPAÑA** nº [ES03 2108 4348 7100 1336 3319](#) indicando el nombre y dos apellidos. Para formalizar la inscripción, habrá que enviar un correo electrónico a: ReinaJuanaAjedrez@hotmail.com con los siguientes datos: Nombre y apellidos, fecha de nacimiento, Elo FEDA, Elo FIDE y procedencia. La fecha tope de inscripciones es el **25 de agosto de 2017**. No obstante lo anterior, los jugadores previamente inscritos podrán abonar la cuota de inscripción el mismo día del torneo de 09:30 h a 09:45 horas, siendo en este caso el importe de **10 €**. Se tendrá en cuenta el orden cronológico de inscripción si se llega al cupo de jugadores. La lista de jugadores inscritos se publicará en la página web de la Delegación Vallisoletana de Ajedrez: www.dvajedrez.com

La inscripción de los jugadores locales será gratuita.

PREMIOS:

TRAMO ELO < 2000		SUB-16	
1º	100 € y trofeo	1º	20 € y trofeo
2º	75 € y trofeo	2º	15 € y trofeo
3º	60 €	3º	10 €
4º	50 €		
5º	40 €		SIN ELO
6º y 7º	30 €	1º	25 €
8º a 12	20 €	2º	20 €

Premios y trofeos a jugadores locales

1º- 30 € y trofeo 2º- 20 € y trofeo 3º- 20 €

Premios y trofeos a jugadores locales sin elo

1º- 20 € y trofeo 2º- 15 € y trofeo

PREMIOS TORNEO INFANTIL

Trofeos para los **dos** primeros clasificados en las categorías sub-12, sub-10 y sub-8

Trofeos a los **dos** primeros clasificados locales en las categorías: sub-12, sub-10 y sub-8.

Trofeos jugadores locales. Los trofeos de los jugadores locales se recogerán el día y lugar que establezca el Ayuntamiento de Tordesillas para la entrega de trofeos de las fiestas patronales de 2017. Los trofeos de los jugadores locales desde sub-8 a sub-12, serán compatibles con los trofeos de su categoría, y los de la categoría de aficionados se asignarán por orden de la lista general.

OTRAS NORMAS DEL TORNEO:

- Se aplicará el reglamento de la FIDE. La primera ilegal pierde la partida.
- Penalización de acuerdos prematuros: Se prohíbe la oferta de tablas antes de la jugada 30. El incumplimiento del espíritu de esta norma (búsqueda de combatividad y deportividad) puede ocasionar la pérdida de la partida para ambos jugadores. Este sistema respeta las leyes del Ajedrez. Las decisiones del árbitro serán inapelables.
- Se pide a los jugadores un comportamiento deportivo durante el desarrollo del torneo.
- Los premios no son acumulables, con la excepción ya citada antes. Se obtendrá el de mayor cuantía económica, y a igual cuantía prevalece el que lleve trofeo y en el orden de premios que figura en éstas bases. La organización podrá pedir a los participantes el DNI para comprobar datos. En todo caso, los jugadores que obtengan premio presentarán el DNI a la organización antes de la entrega de premios.
- Será necesaria la confirmación de la presencia en la primera ronda, 10 minutos antes del comienzo de la misma, para poder emparejar al jugador. De lo contrario, los jugadores se incorporarán al torneo en la ronda que confirmen su presencia. Una vez incorporado al torneo, la no participación en dos rondas seguidas supondrá la eliminación del jugador. Para cualquier incidencia se deberá llamar al teléfono 659 05 67 41.
- La organización se reserva el derecho de no admitir aquellas inscripciones que estime oportunas, para el buen funcionamiento del torneo.
- Serán considerados *Sub-16* los nacidos en 2001 o posteriores; *Sub-12* los nacidos en 2005 o posteriores; *Sub-10* los nacidos en 2007 o posteriores y *Sub-8* los nacidos en 2009 o posteriores.
- Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación y redes sociales que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, imágenes, partidas, etc.).
- La participación en el torneo supone la aceptación de estas bases, pudiendo la organización modificarlas con la intención de mejorar las condiciones del mismo.

Más información en el correo electrónico: ReinaJuanaAjedrez@hotmail.com

Cartel y Bases publicadas en: www.dvajedrez.com y www.capvalladolid.es

ANEXO a las bases de juego:

▪ LA CONDUCTA DE LOS JUGADORES.

- Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez. Todos los participantes vestirán de forma apropiada.
- El "recinto de juego" se define como la "sala de juego", aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.
- La "sala de juego" se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.
- 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 sala de juego.

▪ CONSIDERACIONES REGLAMENTARIAS.

- **El árbitro velará por que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.**
- **Han de evitarse los comentarios sobre las partidas en juego.**
- Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro.
- Los espectadores, o los jugadores de otras partidas, no pueden interferir de ningún modo en una partida.
- Un jugador que haya finalizado su partida pasa automáticamente a ser espectador.
- El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.
- Está estrictamente prohibido para cualquiera llevar cualquier dispositivo electrónico dentro del recinto de juego.
- Los jugadores no pueden portar, ni usar, dispositivos electrónicos o aparatos de otro tipo, salvo en los términos autorizados por el árbitro principal.
- La Organización no aceptará el depósito de estos dispositivos o complementos.
- **Si durante las partidas suena el móvil de un jugador, éste perderá su partida.**
- **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.** El árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.

▪ APÉNDICE AJEDREZ RÁPIDO.

- 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.
- **Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos.**
- Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador, no se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente, y 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.
- **Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj.**
- Si el árbitro observa esto, declarará la partida perdida por el jugador, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar la victoria, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales.
- 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.
- Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, el reclamante debe tener todavía tiempo en su propio reloj, después de haber detenido el reloj de ajedrez. 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.
- **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.**