



I OPEN GAMBITO DE CABRA

I. ORGANIZACIÓN

1. Organiza CLUB DE AJEDREZ CIUDAD NARANCO.
2. La dirección técnica estará formada por:
 - a. Director del torneo: ALBERTO LLANEZA VEGA
 - b. Árbitro principal: VÍCTOR LLANEZA VEGA
 - c. Árbitro(s) adjunto(s): ALBERTO SÁNCHEZ VERGARA

II. LOCAL DE JUEGO

1. Las partidas se disputarán en: Polideportivo de Cabranes (Santaolaya de Cabranes).

III. CALENDARIO DE JUEGO

1. Día 26 de junio 11:00 Primera ronda
2. Día 26 de junio 11:45 Segunda ronda
3. Día 26 de junio 12:30 Tercera ronda
4. Día 26 de junio 13:15 Cuarta ronda
5. Día 26 de junio 16:00 Quinta ronda
6. Día 26 de junio 16:45 Sexta ronda
7. Día 26 de junio 17:30 Séptima ronda
8. Día 26 de junio 18:15 Octava ronda

IV. PARTICIPACIÓN

1. El torneo está abierto a la participación de todas aquellas personas que se inscriban.

V. SISTEMA DE JUEGO

1. 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 no será válido para Elo FIDE Rápido.
5. El orden de fuerza inicial será el siguiente:
 - a. Elo FIDE rápido
 - b. Elo FIDE estándar
 - c. Titulación FIDE
 - d. Elo FEDA
 - e. Orden alfabético



6. Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado, otorgándole 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 -1
 - b. Bucholz FIDE total
 - c. Sonneborn-Berger
 - d. Progresivo
 - e. Sorteo

IX. PREMIOS

1. Los premios serán los siguientes:
 - a. 1^{er} Clasificado → 250€ y trofeo
 - b. 2^o Clasificado → 150€
 - c. 3^{er} Clasificado → 120€
 - d. 4^o Clasificado → 80€
 - e. 5^o Clasificado → 60€
 - f. 6^o Clasificado → 40€
 - g. Mejor jugador con menos de 2000 Elo → 30€
 - h. Mejor jugador con menos de 1600 Elo → 30€
 - i. Mejor jugador sub18 → Trofeo
 - j. Mejor jugador sub12 → Trofeo

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

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. El artículo 9.6 de las Leyes del Ajedrez indica que la partida es tablas en los siguientes casos:
 - a. La misma posición ha aparecido, como en 9.2b, por al menos cinco movimientos alternativos consecutivos de cada jugador.
 - b. Se ha completado cualquier serie consecutiva de 75 movimientos por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta de jaque mate, este prevalecerá.
6. 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.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:



un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y

cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:

- a. Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,
 - 1) No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.
 - 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.
- b. 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.
- c. 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.
- d. 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.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

7. Apéndice B Ajedrez Relámpago:

B.1 Una partida de "Ajedrez Relámpago" es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.



B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

B.3 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

- a. cada arbitro supervisa una partida y
- b. cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

B.4 De lo contrario, el juego se regirá por las Leyes de Ajedrez Rápido como en el Apéndice A.4.

B.5 Las bases de la competición deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

XII. APELACIONES

1. La Dirección Técnica del torneo resolverá todas las reclamaciones que efectúen los jugadores. Sus decisiones serán irrevocables.
2. Dado el carácter Rápido de las partidas, las decisiones arbitrales serán inapelables.

XIII. 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.).

XIV. 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.