

## **II Open Navidad Naranco**

### **I. ORGANIZACIÓN**

1. Organiza Club de Ajedrez Ciudad Naranco.
2. La dirección técnica estará formada por:
  - a. Director del torneo: Juan Alberto Llana Vega
  - b. Árbitro principal: Marcos Caso Huerta
  - c. Árbitro(s) adjunto(s): Alberto Sánchez Vergara

### **II. LOCAL DE JUEGO**

1. Las partidas se disputarán en: Club de Ajedrez Ciudad Naranco (Calle Montes del Sueve nº28 de Oviedo)

### **III. CALENDARIO DE JUEGO**

- |    |                     |       |               |
|----|---------------------|-------|---------------|
| 1. | Día 22 de diciembre | 17:00 | Primera ronda |
| 2. | Día 23 de diciembre | 10:00 | Segunda ronda |
| 3. | Día 23 de diciembre | 17:00 | Tercera ronda |
| 4. | Día 26 de diciembre | 17:00 | Cuarta ronda  |
| 5. | Día 27 de diciembre | 10:00 | Quinta ronda  |
| 6. | Día 27 de diciembre | 17:00 | Sexta ronda   |
| 7. | Día 28 de diciembre | 17:00 | Séptima ronda |
| 8. | Día 29 de diciembre | 17:00 | Octava ronda  |
| 9. | Día 30 de diciembre | 16:30 | Novena ronda  |

### **IV. PARTICIPACIÓN**

1. Podrán participar todos los jugadores federados.



## **V. SISTEMA DE JUEGO**

1. El sistema de juego será el Suizo a 9 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 estándar con 90 minutos por jugador para toda la partida, acumulándose 30 segundos por cada jugada realizada. Será obligatorio anotar durante todo el transcurso de la partida.
3. El torneo será válido para Elo FEDA y FIDE.
4. El orden de fuerza inicial será el siguiente:
  - a. Elo FIDE
  - b. Elo FEDA
  - c. Orden alfabético
5. Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado, otorgándole medio punto.

Habrà hasta 3 byes a disposición de los jugadores. Los byes son rondas libres que puede solicitar el jugador antes del comienzo de la ronda anterior a la que se desea descansar (siempre por escrito). En las dos últimas rondas los byes serán de cero puntos.

## **VI. EMPAREJAMIENTOS**

1. Los emparejamientos provisionales serán publicados en <https://info64.org/ii-open-navidad-naranco>, tras la finalización de la ronda. Las posibles reclamaciones a los mismos deben hacerse antes de las 23:00 horas, por teléfono 644864173 o mail [ctdnaranco@hotmail.com](mailto:ctdnaranco@hotmail.com). Los emparejamientos serán definitivos a las 23:30 horas. En las rondas matutinas habrá un plazo de media hora para reclamar desde que los emparejamientos sean publicados, siempre y cuando este tiempo no supere el del inicio de la ronda vespertina.
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. INCOMPARENCIAS**

1. Se perderá la partida por incomparecencia pasada media hora desde la fijada como oficial de comienzo del encuentro.

La incomparecencia justificada o no, a dos rondas de juego, consecutivas o alternas, o la incomparecencia a la primera ronda podrá suponer a juicio del Árbitro Principal, la eliminación del jugador de la competición.

La no asistencia a 4 rondas, por cualquier causa, supondrá para el jugador la eliminación del torneo. Se entiende por no asistencia la incomparecencia o la solicitud de un bye (de medio punto o de 0 puntos).

## **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. Elo medio de los oponentes
  - f. Sorteo

## **IX. PREMIOS**

1. Los premios serán los siguientes:
  - a. 1<sup>er</sup> clasificado/a → 200€
  - b. 2<sup>o</sup> clasificado/a → 150€
  - c. 3<sup>er</sup> clasificado/a → 100€
  - d. 4<sup>o</sup> clasificado/a → 50€
  - e. 5<sup>o</sup> clasificado/a → 30€

## **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. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.
5. Después de actuar conforme al Artículo 7.5.a, para el primer movimiento ilegal completada el árbitro concederá dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completada del mismo jugador, 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.
6. La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).
7. 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.

Siguen vigentes los artículos 9.2 (reclamación de tablas cuando la misma posición se repite por tercera vez), y 9.3 (reclamación de tablas por 50 movimientos, sin captura o movimiento de peón).

## **XII. APELACIONES**

1. El Comité de Competición del torneo resolverá todas las reclamaciones que efectúen los jugadores contra fallos arbitrales, en asuntos relacionados con las Leyes del Ajedrez, Bases Técnicas, Reglamento de Competiciones de la FAPA o normas FIDE.
2. Sus decisiones serán irrevocables, salvo los supuestos en los que actúe como Comité de Apelación en materia de disciplina deportiva.
3. Las decisiones técnicas del Árbitro Principal en el transcurso de las partidas son inapelables. Las reclamaciones ante una decisión arbitral habrán de dirigirse a la Comisión de Competición y Disciplina Deportiva del torneo, en primera instancia, por escrito, en el plazo de una hora después de finalizada la partida en que se produjo el hecho objeto de reclamación.

**XIII. 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.

**XIV. 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.).

**XV. 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.