

II Open internacional ciudad de gijon

BASES GENERALES

El torneo se disputará con el formato de tres torneos clasificatorios hasta llegar a la fase final de los premios de la general. No obstante, en cada torneo rápido y blitz se otorgarán premios.

El primer día será un open rápido donde la clasificación determinará los grupos de 10 jugadores que pasaran al segundo día al torneo blitz. Los tres primeros llevarán premio.

En este segundo torneo blitz, ROUND ROBIN para cada grupo, los campeones de cada grupo tendrán premio. Este torneo determinará la clasificación a efectos de jugar las finales a ritmo estándar del tercer día.

El tercer día, a ritmo estándar, se jugará a una partida por el puesto en la clasificación final y los premios especiales.

Para obtener premio en metálico es necesario jugar partidas en los tres torneos, y estar presente en la entrega de premios.

Ningún jugador quedará eliminado, todos clasifican para el siguiente día.

I. ORGANIZACIÓN

Organiza Gijón 64.

La dirección técnica estará formada por:

- a. Director del torneo: Francisco Javier Iglesias León (id:2212544)
- b. Árbitro principal: FA Vitorino Ferreira (id:1908790)

II. LOCAL DE JUEGO

El torneo se disputará en las instalaciones del Hotel la Boroña de Gijón. Carretera AS-II, 1.602 – 33213 Gijón.

III. INSCRIPCIONES

Las solicitudes de inscripción al torneo se efectuarán mediante correo electrónico dirigido a la organización ajedrezgijon64@gmail.com, indicando nombre, dos apellidos, año de nacimiento y su ID FIDE. No se admitirán aquellas inscripciones con datos incompletos.

En el correo, se adjuntará el justificante bancario del pago de la cuota de inscripción, que será ingresada en la cuenta de CLUB DEPORTIVO Gijón ajedrez 64 indicando en el concepto nombre y apellidos del jugador que va a participar.

IBAN: ES05 2103 7002 0500 3006 7992 (UNICAJA BANCO)

La inscripción no se entenderá efectiva hasta no haber recibido el justificante del pago correspondiente.

IV. Cuotas:

General: 35 €

Sub18: 25 €

GM, WGM, IM, WIM, FM, WFM: Gratis.

Las inscripciones realizadas antes del 31 de mayo, tendrán 5 € de descuento.

Cancelaciones: Se podrán solicitar antes del inicio del torneo, se reembolsará el importe de la inscripción mediante transferencia, menos un 20% en concepto de gastos de administración y de gestión.

V. ADMISIÓN

Los jugadores de bandera española deberán estar federados y tener la licencia en vigor de la temporada 2024. Los jugadores de bandera no española deberán tener código FIDE. La organización se reserva el derecho para la admisión de las solicitudes de inscripción. EL aforo estará limitado a 200 jugadores.

VI. Retrasos, incomparecencias y descalificaciones

Se permite un retraso máximo de caída bandera en rápido y blitz, y de 30 minutos en estándar.

VII. MEDIDAS SANITARIAS – PROTOCOLO COVID-19

El desarrollo del torneo quedará sujeto al Protocolo sanitario vigente de la Federación Asturiana de Ajedrez.

VIII. LA CONDUCTA DE LOS JUGADORES

Regirán las Leyes del Ajedrez, el Código de Ética de FIDE y las presentes Bases, que pueden ser modificadas, previo anuncio, por razón de fuerza mayor, por mejora técnica, o por cambio de las reglas oficiales de la Federación. La versión definitiva de las Bases será la versión en castellano expuesta en la sala de juego. La inscripción presupone la aceptación de las Bases. Los jugadores se atenderán a estas reglas durante el curso de sus partidas. El Árbitro Principal podrá imponer sanciones a los participantes por conducta no adecuada en el recinto de juego, aunque no guarden relación directa con una partida, si afectan al buen orden del torneo, incluyendo las reclamaciones ostensiblemente temerarias o de mala fe, al respeto debido a las personas asistentes, o al cuidado de las instalaciones. La sanción se corresponderá con la gravedad, el daño causado y la reincidencia; y serán las contempladas en el artículo 12.9 de

las Leyes del Ajedrez. Para salir de la zona de juego, los jugadores, estén o no en juego, seguirán las reglas previstas en las Leyes del Ajedrez y las instrucciones del Árbitro Principal.

El incumplimiento de estas normas puede conllevar una sanción, conforme a las Leyes del Ajedrez y al Código de Ética de FIDE.

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 “zona de juego”, aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

La “zona 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 zona de juego.

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.

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.

No se permite analizar ni jugar partidas no oficiales en la sala de juego.

No se permite fumar ni comer en la sala de juego.

IX. CONSIDERACIONES REGLAMENTARIAS

El árbitro velará por que se cumplan estrictamente las Leyes del Ajedrez.

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.

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.

X. APELACIONES

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.

Las decisiones arbitrales serán inapelables.

XI. CONTROL DEL DOPAJE

En todas las competiciones será de aplicación el Reglamento de Control del Dopaje de la Federación Española de Ajedrez.

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.

XII. PUBLICIDAD, FILMACIONES Y FOTOGRAFÍAS

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.).

XIII. DISPOSICIÓN ADICIONAL

Lo no previsto en estas bases será regulado las Leyes del Ajedrez de la FIDE (Handbook).

La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.

XIV. INFORMACIÓN GENERAL DEL TORNEO En la dirección de correo electrónico ajedrezgijon64@gmail.com o teléfono 649755718 (León).

Primer día - BASES OPEN RÁPIDO

1. La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.

2. CALENDARIO DE JUEGO

01/07/2024	16:30	Ronda 1
01/07/2024	17:10	Ronda 2
01/07/2024	17:50	Ronda 3
01/07/2024	18:30	Ronda 4
01/07/2024	19:10	Ronda 5
01/07/2024	19:50	Ronda 6
01/07/2024	20:30	Ronda 7
01/07/2024	21:10	Ronda 8

3. PARTICIPACIÓN

Podrán participar todos los jugadores federados.

4. SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego será Suizo a 8 rondas. Los emparejamientos se efectuarán por ordenador (programa Swiss Manager). No se admitirán reclamaciones a los mismos excepto por incorrecta introducción de resultados.

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.

Se aplicará el artículo A.4 de las Leyes del Ajedrez (Apéndice Ajedrez Rápido).

El torneo será válido para Elo FIDE Rápido.

El orden de fuerza inicial será el siguiente:

1. Elo FIDE rápido

2. Elo FIDE estándar
3. Titulación FIDE
4. Elo FEDA
5. Orden alfabético

Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado, otorgándosele cero puntos.

5. EMPAREJAMIENTOS

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.

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.

6. INCOMPARECENCIAS

Se perderá la partida por incomparecencia por caída de bandera. La incomparecencia a una ronda, justificada o no, a juicio del árbitro, podrá suponer la eliminación del jugador de la competición.

7. DESEMPATES

Los posibles empates a puntos en la clasificación final serán resueltos de la siguiente forma:

1. Bucholz FIDE-1
2. Bucholz FIDE total
3. Sonneborn-Berger
4. Progresivo
5. Sorteo

8. PREMIOS

Los premios serán los siguientes:

CAMPEON	100 €
SUBCAMPEON	75 €
TERCERO	50 €

9. 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:

1. un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y
2. 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:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
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.
5. 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.

Segundo día - BASES OPEN BLITZ

1. La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.

2. CALENDARIO DE JUEGO

02/07/2024	16:30	Ronda 1
02/07/2024	17:00	Ronda 2
02/07/2024	17:30	Ronda 3
02/07/2024	18:00	Ronda 4
02/07/2024	18:30	Ronda 5
02/07/2024	19:30	Ronda 6
02/07/2024	20:00	Ronda 7
02/07/2024	20:30	Ronda 8
02/07/2024	21:00	Ronda 9

3. PARTICIPACIÓN

Podrán participar todos los jugadores que hayan disputado el torneo rápido.

4. SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego será Round Robin a 9 rondas. Los emparejamientos se efectuarán por ordenador (programa Swiss Manager). No se admitirán reclamaciones a los mismos excepto por incorrecta introducción de resultados.

El ritmo de juego será relámpago con 3 minutos por jugador para toda la partida, acumulándose 2 segundos por cada jugada realizada. No será obligatorio anotar durante todo el transcurso de la partida

Se aplicará el artículo B.4 de las Leyes del Ajedrez (Apéndice Ajedrez Relámpago).

El torneo será válido para Elo FIDE Relámpago.

El orden de fuerza inicial será el siguiente:

a. CLASIFICACION OPEN RAPIDO

Si un jugador no puede asistir a alguna de las rondas, solicitará no ser emparejado, otorgándole cero puntos.

5. EMPAREJAMIENTOS

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.

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.

6. INCOMPARECENCIAS

Se perderá la partida por incomparecencia pasados 3 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.

7. DESEMPATES

Los posibles empates a puntos en la clasificación final serán resueltos de la siguiente forma:

1. Encuentro directo
2. Koya
3. Sonneborn-Berger
4. Número de partidas ganadas

8. PREMIOS

Los premios serán los siguientes los campeones de cada grupo:

- Campeón grupo A 100 €
- Campeón grupo B 50 €
- Campeón grupo C 45 €
- Campeón grupo D 40 €
- Campeón grupo E 35 €
- Campeón grupo F 30 €
- Campeón grupo G 30 €
- Campeón grupo H 30 €
- Campeón grupo I 30 €
- Campeón grupo J 30 €
- Campeón grupo K 30 €

9. 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.

Tercer día - BASES FINALES ESTÁNDAR

1. La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.

2. CALENDARIO DE JUEGO

03/07/2024	10:00	Ronda única
03/07/2024	a continuación	Desempates

3. PARTICIPACIÓN

Podrán participar todos los jugadores que hayan disputado el torneo blitz.

4. SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego será final a 1 ronda. De la clasificación del torneo blitz jugará el primer clasificado contra el segundo, el tercero contra el cuarto, el quinto contra el sexto y así sucesivamente; con la excepción de los premios especiales, en los cuales los 2 primeros clasificados de cada premio especial que no estén en los seis primeros puestos de la clasificación jugarán entre ellos. Si algún jugador pudiera optar a dos premios especiales jugará en la categoría del premio de mayor valor económico.

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.

El orden de fuerza inicial será el siguiente:

1. Clasificación del torneo blitz

Si un jugador no puede asistir, solicitará no ser emparejado, otorgándole cero puntos.

5. EMPAREJAMIENTOS

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.

6. INCOMPARECENCIAS

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

7. DESEMPATES

Los posibles empates a puntos en la clasificación final serán resueltos de la siguiente forma:

- a) PARA LOS 6 PRIMEROS PUESTOS EL DESEMPATE SERA UN ARMAGEDON.
- b) Para los premios especiales, si ambos jugadores estaban en el mismo grupo del torneo blitz, será mediante sistema Armagedón; pero si estaban en distintos grupos, el desempate sería la clasificación del torneo blitz

8. PREMIOS

Los premios serán los siguientes:

El primer clasificado tendrá un premio especial del Elllobregat Open Chess, consistente en hotel en régimen de media pensión durante el ElllobregatOpenChess 2024.

- Primer clasificado 800 €
- Segundo clasificado 600 €
- Tercer clasificado 450 €
- Cuarto clasificado 200 €
- Quinto clasificado 100 €
- Sexto clasificado 75 €
- Femenino 75 €
- Veterano 45 €
- Sub 2200 40 €
- Sub 2000 35 €
- Sub 1800 30 €
- Sub 16 Libro de ajedrez
- Jugador del Gijón 64 50 €