

# **BASES DEL XIX TORNEO SOCIAL DE AJEDREZ REAL CANOE N.C. 2020-2021**

## **1ª LIGA DE TODOS CONTRA TODOS A DOBLE VUELTA**

El sistema de juego es una liga de todos contra todos, a doble vuelta. En el caso de que la inscripción superase los 16 jugadores, se estudiaría la constitución de 2 grupos, atendiendo a la clasificación de años anteriores.

## **2ª LUGAR DE LAS PARTIDAS**

El Torneo tendrá lugar en el salón social del Real Canoe N.C.

## **3ª DIAS DE JUEGO**

Los días de juego serán los jueves de cada semana. Se aportará un calendario con todas las fechas, donde se indicará los días de juego, y los días de descanso por fiestas o vacaciones.

## **4ª HORARIO DE JUEGO**

Las partidas comienzan a las 19:00 con 10 minutos de cortesía, si ambos contrincantes no han llegado previamente a otro acuerdo. Cada jugador dispone de 60 minutos para toda la partida. Si se supera este tiempo, se pierde automáticamente la partida.

## **5ª RETRASOS**

Caso de que llegue la hora de comienzo de la partida, y no se presentase un jugador, sin haber dado conocimiento de su ausencia o retraso, se procederá de la siguiente forma:

- a) Si el jugador que no comparece es el que conduce las piezas negras, el otro jugador deberá efectuar la primera jugada, poniendo a continuación el reloj en marcha.
- b) Si el jugador que no comparece es el que conduce las piezas blancas, al llegar la hora de la partida, su contrario pondrá el reloj en marcha, y esperará la llegada de su rival, que deberá efectuar su primera jugada, y pulsar para que cambie el sentido del reloj. En ambos casos los jugadores que lleguen con retraso jugarán el resto de la partida con el tiempo que les quede, y si éste se agota se pierde por tiempo o incomparecencia.

## **6º INCOMPARECENCIA**

La incomparecencia se produce si al finalizar el tiempo, el jugador contrario no se ha presentado a jugar.

## **7ª APLAZAMIENTOS**

El jugador que por cualquier causa justificada no pudiera jugar el día del Torneo (jueves), deberá ponerse en contacto telefónico con su rival de ese día al menos dos horas antes de la partida para solicitar un aplazamiento. De esta manera se evitará que su rival se desplace al Canoe. Si no es así, se aplicará el punto nº 5 de este reglamento, ya que el jugador contrario no está obligado a aceptar el aplazamiento. En cualquier caso, si se acuerda jugar la partida aplazada, ésta deberá jugarse en el plazo máximo de 20 días, de lo contrario, perdería la partida el jugador que pidió el aplazamiento\*. Se recomienda adelantar las partidas, cuando se sepa que no se podrá ir a jugar el jueves.

\*En caso de que ambos jugadores pidieran un aplazamiento mutuo, al finalizar el plazo de los 20 días sin que hayan jugado su partida, esta se les dará por perdida a los dos.

Si se produce el aplazamiento, lo ideal es que se juegue la partida antes del siguiente jueves en cualquier día de la semana, así se evitará perder la ronda y no se acumulan aplazamientos.

Habrà una clasificación al final de la primera vuelta del Torneo, y otra definitiva al final de la segunda vuelta; en ambos casos, aquellas partidas aplazadas que no se hayan jugado en esos plazos, se perderían por aquellos que pidieron el aplazamiento.

## 8ª PUNTUACIÓN

A cada jugador se anotará un punto por partida ganada, medio por partida empatada o tablas y cero por partida perdida.

## 9ª ANOTACIÓN DE JUGADAS

Se recomienda, aunque no es obligatorio, que cada jugador anote las jugadas de la partida.

## 10ª TABLAS O EMPATES

Se producirán tablas según el reglamento internacional de la F.I.D.E. (federación internacional de ajedrez), que son:

- A)** Por mutuo acuerdo entre los jugadores.
- B)** Por triple repetición de posición.
- C)** Por falta de material para dar mate. (ej. Rey y caballo contra Rey)
- D)** Si se producen 50 jugadas sin la toma de un peón o pieza.
- F)** Si un jugador no tiene material suficiente para ganar la partida, pero gana por tiempo la partida será declarada tablas.
- G)** Por Rey ahogado.

## 11ª PIEZA TOCADA, PIEZA MOVIDA

Durante el desarrollo de la partida, "pieza tocada, pieza movida". Es decir, si el jugador no ha avisado previamente a su adversario la palabra "compongo", podrá ser obligado a mover la pieza tocada si le corresponde jugar. Si la pieza que toca es una pieza del oponente, podrá ser obligado a capturarla si tal jugada fuese posible. Una vez la pieza se suelta en el tablero, ésta no podrá ser rectificadas en su posición.

## 12ª PROHIBICIONES

**A)** Durante la partida a los jugadores les está prohibido:

- Utilizar material manuscrito, impreso o registrado por cualquier otro procedimiento.
- Analizar la partida en otro tablero.
- Recurrir a consejos o avisos de terceros (incluyendo ordenadores o máquinas dedicadas), solicitadas o no.

**B)** Uso de notas hechas durante la partida, como ayuda memorística, exceptuando la anotación de las jugadas y el tiempo indicado por los relojes.

**C)** Realizar en la sala de juego análisis paralelos a las partidas en juego.

**D)** Distraer o molestar al oponente de cualquier manera o con cualquier cosa.

Las infracciones de estas normas pueden incurrir en sanciones que lleguen hasta la pérdida de la partida.

### **13ª COMITÉ DEL TORNEO**

El Comité del Torneo, estará formado por las siguientes personas: Juan Tamames (presidente), Rafael Pérez de Muñoz, Antonio Romero y Jorge Head.

El secretario recabará los resultados de cada jornada y realizará la clasificación

### **14ª CLASIFICACION FINAL**

El sistema a emplear para decidir la clasificación final, o los casos de empate serán:

Sonnenborg-Berger (la suma de los puntos obtenidos por los adversarios a los que se ha ganado y la mitad de los puntos conseguidos por los adversarios con los que se ha empatado), Enfrentamiento particular, Partida de desempate a 30 minutos.

### **15ª NOTA IMPORTANTE**

Los casos no previstos ni reglamentados en estas bases, se someterán a la decisión del Comité del Torneo, y sus decisiones serán inapelables.

El Comité de Ajedrez.