

# Bases del Torneo

1. El número de participantes será 30. Si la lista de inscritos fuese mayor, se haría una ronda eliminatoria previa establecida por sorteo entre todos los jugadores inscritos.

Sistema de juego en 2 fases:

a. – Primera fase: Sistema suizo.

b. – Segunda fase: eliminatoria con los 4 primeros jugadores, con 2 semifinales y una final.

2. Número de rondas de la primera fase: 5.

3. Lugar de juego: aula 208.

4. Días de juego: los **martes y jueves** durante los **meses de febrero a abril de 2019**. Los emparejamientos y resultados se anunciarán en el tablón de anuncios del hall del centro (al lado de Jefatura de Estudios) con antelación.

5. Horario: de **11:20 a 11:40 h**. La incomparecencia o retraso de más de 5 minutos supondrá la pérdida de la partida.

6. Ritmo de juego: **10 minutos** por jugador. El control de tiempo se realizará con apps de smartphones.

7. La competición será de carácter individual y se desarrollará por emparejamientos según el Sistema Suizo (según ranking de cada ronda, compatibilidad, alternancia de colores). El emparejamiento inicial del torneo se establecerá aleatoriamente.

8. La clasificación individual final de la primera fase se obtendrá por la suma de los puntos obtenidos por cada jugador en cada una de las rondas. En caso de empate entre varios competidores, este se resolverá por el sistema de desempate Buchholz.

9. La semifinal y final de la segunda fase se decidirá por partida única. En caso de tablas, se jugará otra partida de desempate. Los emparejamientos de semifinales se realizarán teniendo en cuenta la clasificación de la primera fase:

a. – Primera semifinal: primer y cuarto clasificado.

b. – Segunda semifinal: segundo y tercer clasificado.

10. Una jugada ilegal será sancionada con la pérdida de 2 minutos. Las reclamaciones ante una incorrección sólo las puede realizar el jugador afectado.

11. Los jugadores, al terminar su partida, deberán entregar la planilla firmada por ambos con el resultado final. Podrán permanecer en la sala pero manteniendo silencio y una actitud respetuosa hacia los demás jugadores.

12. Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los tableros de anuncios y la web del centro, para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, partidas, fotografías, etc.).

13. Está prohibido terminantemente portar teléfonos móviles encendidos u otros medios electrónicos de comunicación en el recinto de juego, exceptuando los utilizados para el control de tiempo en la partida. Si se detecta que el teléfono móvil de un jugador suena en el área donde se juegan las partidas, ese jugador perderá la partida y se le dará por ganada al rival.

14. Dos incomparecencias consecutivas o alternas supondrán la eliminación del participante en el torneo.

15. Todos los participantes en el torneo recibirán premio o certificado de asistencia al finalizar la competición, que variará en función de su clasificación final.

16. La participación en el torneo supone la aceptación de las presentes bases.

## Normas de arbitraje

En caso de conflicto entre dos jugadores, levantarán la mano y esperarán a que el árbitro acuda a su mesa a resolver el problema. Éste escuchará a las dos partes y tomará una decisión que será inapelable y será acatada por ambos jugadores.

## Reglas básicas que deben respetarse en el torneo

- A. Los jugadores se darán la mano antes de empezar la partida y al término de la misma.
- B. **Pieza tocada, pieza movida, pieza soltada, pieza dejada.** Si se toca una pieza propia, hay que moverla. Si se toca una pieza del contrario, en tal caso se debe capturar.
- C. **Está prohibido hablarle al rival durante el desarrollo de la partida.** Tampoco se puede hablar con un espectador en el turno de juego. Ni tampoco un espectador puede hablar con el jugador durante el desarrollo de la partida. Si hubiese algo que decir para interrumpir la partida, hay que dirigirse al árbitro en primera instancia. Esta regla tiene excepciones, ya que están permitidas ciertas acciones que obligan a hablar, como proponer tablas, parar el reloj para solicitar la asistencia del árbitro, etc. También está permitido levantarse en el turno del contrario, pero siempre en silencio.
- D. Una vez terminada la partida hay que comunicar el resultado. **La costumbre es que el ganador comunique el resultado al árbitro.** En caso de tablas, los dos jugadores tienen que informar del resultado. De no comunicar el resultado, se arriesgan a que el árbitro coloque un doble cero, es decir la pérdida de partida para los dos jugadores.
- E. Cuando se termine la partida se recogerán las piezas y se dejarán guardadas en las cajas.