

## **II TORNEO DE AJEDREZ POR EQUIPOS DE SECUNDARIA “ENRIQUE DE OSSÓ”**

### **BASES**

1. Día de juego: martes 10 de octubre de 2017. De 10 a 14 horas.
2. Lugar: Colegio Enrique de Ossó, situado en la calle Enrique de Ossó 2-4 (Barrio de Las Delicias).
3. Equipos participantes: 20 equipos de 4 jugadores de Secundaria del mismo Centro. Cada equipo nombrará un capitán.
4. Premios: Los tres primeros equipos clasificados recibirán un reloj digital cada uno. Si dos equipos son del mismo Centro, solo recibirá uno, pasando el premio al siguiente clasificado. Diploma para cada equipo.
5. Todos los equipos vendrán acompañados de un profesor y los alumnos contarán con autorización paterna, al ser un día lectivo en horario escolar.
6. Los equipos formarán un orden de fuerza (orden en los que se sentarán en los tableros) que no se podrá alterar durante la competición. Si un equipo cuenta con un jugador federado, éste figurará como tablero 1.
7. Los equipos podrán contar con cinco jugadores, reservando uno por ronda. En caso de contar con dos jugadores federados, deberán turnarse en el tablero 1.
8. Ritmo de juego: 15 minutos a caída de bandera. El primer jugador que agote su tiempo pierde la partida.
9. Sistema de juego: Suizo a cinco rondas. Si el tiempo lo permite, se añadiría una sexta ronda avisándola con antelación. Emparejamientos con apoyo informático. El equipo nombrado en primer lugar juega con blancas en el primer y tercer tablero, y con negras en el segundo y cuarto.
10. Puntuación: un punto por encuentro ganado, medio punto por encuentro empatado y cero por encuentro perdido. Los encuentros se consideran empatados si el resultado es de 2-2, otorgando medio punto a cada equipo. Con cualquier otro resultado gana un equipo (1 punto) y pierde otro (0 puntos). En caso de incomparecencia la primera ronda, el equipo presente recibirá un punto y el ausente será descalificado si no está presente en el comienzo de la segunda ronda.
11. Partidas en cada encuentro: 1 punto por partida ganada, medio punto por tablas y cero puntos por partida perdida.

12. En caso de empate en la clasificación final se aplicarán los siguientes sistemas de desempate:
  - a) Puntos totales obtenidos en todas las partidas del torneo por el equipo.
  - b) Resultado particular si lo hubiese.
  - c) Bucholz: suma de los puntos por encuentro obtenidos por los rivales de cada equipo.
13. Los equipos cumplimentarán un acta con los nombres y resultados que firmará el capitán del equipo.
14. Los jugadores podrán consultar a su capitán sólo las ofertas de tablas.
15. Normas de juego en las partidas:
  - a) Tras realizar la jugada, el jugador pulsa el reloj sin golpearlo.
  - b) Pieza tocada, pieza jugada. Pieza que se suelta en la mesa, se deja en ese lugar.
  - c) No es obligatorio anunciar el jaque.
  - d) En caso de jugada ilegal: Se para el reloj y el propio jugador lo comenta a su adversario que la ha realizado. Los jugadores deben contabilizar las jugadas ilegales. En caso de duda o incidencia, se avisa a un árbitro. Hacer tres jugadas ilegales en la misma partida supondrá perderla.
  - e) Al dar mate: se da la mano al rival, se avisa al árbitro, se anota el resultado y se colocan las piezas.
  - f) Si se agota el tiempo de los dos jugadores la partida es tablas.
  - g) Si al agotar el tiempo un jugador su rival no tiene material para ganar, la partida es tablas.
16. Normas en la sala:
  - a) Está prohibido intervenir en las partidas ajenas: hablar, hacer un comentario acerca del reloj o comentar jugadas. Sólo el jugador puede reclamar que el tiempo del rival se ha agotado o que ha habido jugada ilegal.
  - b) El uso del móvil supondrá la pérdida de la partida (consultarlo o que suene).
  - c) Se procurará ir al baño al terminar la partida (si es durante, sólo de forma excepcional y consultando a un árbitro).
  - d) Se observarán las normas de deportividad: dar la mano al empezar y acabar la partida, no golpear los relojes.
17. Para lo no establecido en estas bases, rigen las reglas de partidas rápidas de la FIDE.