

III TORNEO POR EQUIPOS “RAMÓN Y CAJAL”
PARA ALUMNOS DE SECUNDARIA Y BACHILLERATO

BASES

1. Día de juego: 27 de marzo de 2018. De 11 a 14 horas.
2. Lugar: IES Ramón y Cajal, c/ Ramón Pignatelli s/n (detrás DGA, junto Plaza de toros)
3. Equipos participantes: Hasta 20 equipos de 4 jugadores, alumnos de ESO y Bachillerato. Cada equipo nombrará un capitán.
4. Todos los equipos vendrán acompañados de un profesor y los alumnos contarán con autorización paterna, al ser un día lectivo en horario escolar. Se ruega incluir en la autorización paterna permiso para fotografiar a los participantes, así como la difusión de las imágenes para fines educativos sin ánimo de lucro.
5. 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.
6. 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.
7. Ritmo de juego: 10 minutos a caída de bandera. El primer jugador que agote su tiempo pierde la partida.
8. Sistema de juego: Suizo a seis rondas. 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.
9. 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 (un punto) y pierde otro (cero puntos). En caso de incomparecencia la primera ronda, el equipo presente recibirá un punto y el ausente será descalificado.
10. Partidas en cada encuentro: 1 punto por partida ganada, medio punto por tablas y cero puntos por partida perdida.
11. 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.
12. Los equipos cumplimentarán un acta con los nombres y resultados que firmará el capitán del equipo.
13. Los jugadores podrán consultar a su capitán sólo las ofertas de tablas.
14. 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, se avisa a un árbitro que anotará quién la ha hecho en el acta, se volverá a la posición anterior y continuará el juego. 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
15. 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 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.
16. Los equipos participantes autorizan la realización de imágenes del torneo, así como su difusión para fines educativos.
17. Para lo no establecido en estas bases, rigen las reglas de partidas rápidas de la FIDE.

III TORNEO “RAMÓN Y CAJAL” DE AJEDREZ POR EQUIPOS

Lugar: IES Ramón y Cajal (Zaragoza)

27 de marzo, de 11 a 14 horas



Foto: Graciela Torres

Equipos de 4 tableros con alumnos del mismo Instituto. Cada equipo puede contar con un reserva y con hasta un jugador federado.

¿Os animáis? ¡Es gratis!

Inscripciones: albertohistoria@hotmail.com (Alberto Martínez)

Nombre del Instituto, equipos y orden de tableros. Hasta el 16 de marzo.