

XX Torneo Internacional de Ajedrez Ciudad de Santander

BASES DEL TORNEO

- 1.- Sistema Suizo a 6 o 7 rondas (en función del número de participantes), 3 minutos por jugador + 2 segundos por cada jugada, modalidad de "pasapiezas". La participación en este Torneo supone la aceptación de las bases.
- 2.- Debido al ritmo de juego se aplicará el reglamento de ajedrez rápido de la FIDE. (La primera jugada ilegal supondrá la pérdida de la partida).
- 3.- Reglamento de PASAPIEZAS.
 - Las partidas se disputarán por parejas en la modalidad de "pasapiezas". Las parejas podrán acordarse con anterioridad a la inscripción, si algún jugador se apunta sin contar con una pareja de juego, se realizará un sorteo previo a la primera ronda para emparejar a estos jugadores.
 - Cada equipo tendrá un jugador que lleve las piezas blancas y un jugador que lleve las piezas negras que se situarán en el mismo lado de la mesa, el jugador con mayor elo de la pareja conducirá las piezas blancas.
 - El juego terminará cuando se anuncie mate en una mesa o caiga una bandera. En caso de mate simultaneo de ambas parejas, el resultado del match será de empate.
 - Las piezas capturadas por cada jugador quedarán en manos del compañero.
 - Las piezas recibidas por parte del compañero podrán ser introducidas en el propio tablero (en cualquier casilla del tablero que no esté ocupada) sustituyendo esta introducción al movimiento propio y pasando de este modo al turno del rival.
 - Se pueden introducir peones en la séptima fila, pero no directamente en la octava.
 - Se pueden introducir piezas en jaque, pero no dando mate. La entrada de una pieza en Jaque Mate se considera por lo tanto una jugada ilegal, será considerado jaque mate, si el jaque no es evitable con las piezas colocadas en el tablero en ese momento.
 - Si el peón corona, se le quita al rival una pieza que esté sobre el tablero (salvo el rey). El peón desaparecerá y pasará a la pareja rival y la pieza que se quite del tablero será para la pareja que corona, como si hubiera sido capturada.
 - La jugada no se completa hasta que se pulsa el reloj. Sólo existe la regla de "tocada-movida" si se toca una pieza que está en el tablero. Con las piezas de fuera podremos rectificar (siempre que no se haya soltado la pieza).
 - Las piezas que cada jugador tenga para introducir en el tablero deberán estar visibles en todo momento.
 - Los jugadores de cada equipo pueden pedirse piezas mutuamente, pero no decir la jugada al compañero.
 - El arbitro podrá sancionar con la pérdida de la partida a los jugadores que a su entender no se comporten de forma apropiada.
- 4.- Los responsables técnicos del Torneo son los siguientes:

Director del Torneo:	José A. Pérez Tovar
Arbitro Principal:	Jesús A. García
Arbitro Adjunto:	José Miguel Lantarón
- 5.- No se podrá fumar en el local de juego. Los teléfonos móviles deberán ser desconectados
- 6.- Los empates en la clasificación final se resolverán de acuerdo con los siguientes criterios:
 - 1º.- Sistema Bucholz FIDE completo.
 - 2º.- Sonneborg-berger.
 - 3º.- Numero de victorias.
 - 4º.- Sorteo.
- 7.- Los emparejamientos se realizarán mediante un sistema informático y no se admitirán reclamaciones salvo error en la introducción de los resultados.
- 8.- Antes de comenzar las partidas, los jugadores verificarán el reloj y la posición de las piezas sobre el tablero. Si han omitido hacerlo, no se aceptará reclamación al respecto después de que cada jugador haya hecho 3 movimientos, excepto que ambos jugadores estén de acuerdo.
- 9.- Cada jugador deberá accionar el reloj con la misma mano con la que mueve sus piezas. Los árbitros impondrán sanciones a los jugadores que golpeen o cubran el botón del reloj, de la siguiente forma:
 - La primera vez, el jugador recibe una amonestación;
 - La segunda vez, se añadirán 2 minutos de tiempo extra en el reloj del adversario;
 - La tercera vez, el jugador perderá la partida.
- 10.- Los jugadores serán responsables de la correcta utilización de los relojes y verificar que están correctamente pulsados. Con relojes digitales la primera caída de bandera conllevará la pérdida de la partida.
- 11.- En caso de disputa, cualquiera de los jugadores puede detener los relojes para requerir la presencia del árbitro.
- 12.- Los espectadores o participantes en otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en el desarrollo de una partida. Si esto ocurre, el árbitro puede anular la partida y ordenar que se juegue otra nueva en su lugar, así como expulsar al infractor de la sala.
- 13.- Se considera jugada ilegal poner en marcha el reloj del rival sin hacer previamente una jugada. En caso de desplazamientos de piezas o jugadas ambiguas se deberá detener los relojes y solicitar la presencia del árbitro, que podrá imponer sanciones a los culpables.
- 14.- Las jugadas ilegales que pasen inadvertidas o que no sean reclamadas en el momento, no podrán ser corregidas después de que se haya efectuado una jugada posterior.
- 15.- El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez de la FIDE. Debido a las condiciones especiales de esta modalidad de ajedrez, los jugadores deberán conducirse de forma ética en el espíritu de la nobleza deportiva. Se tomarán medidas disciplinarias contra los jugadores que no observen estos principios.
- 16.- Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los diferentes medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (listados de resultados, clasificaciones, participantes, partidas, etc.).