

# TORNEO DE AJEDREZ “SUPERCOPA DE ZARAGOZA”

## BASES

**1.- LUGAR DE JUEGO:** Cada equipo deberá facilitar una sala de juego y comunicar su dirección a la organización. En el caso de no poseer local de juego se podrá solicitar a la organización la cesión para el tiempo de juego de una sala adecuada. Las dos últimas rondas la jugarán todos los equipos en el Parque de Atracciones de Zaragoza, donde se realizará una fiesta en la que se entregará los trofeos.

**2.- Fechas:** 1, 8, 15, 22, 29 de marzo; 19 de abril (ronda doble en Parque de Atracciones).

**3.- Horario:** 6 jornadas de juego matutinas, **comenzarán a las 11:30 (excepto la del día 19 de abril que comenzará a las 10:30).**

**4.- Ritmo de juego:** 60 minutos por jugador a caída de bandera

**5.- Emparejamientos:** Cada equipo constará de cinco titulares y un máximo de cuatro suplentes. Los emparejamientos se realizarán por el sistema suizo a 7 rondas, con apoyo informático, jugando el primer equipo de cada emparejamiento en su propio local de juego. No se admitirán reclamaciones al sorteo de emparejamientos.

**6.- Desempates:** Puntos por tablero, Bucholz total y Sonnen

**7. Para poder participar:** Se permiten equipos de cualquier procedencia; clubes federados, colegios, grupos de amigos, etc., de Zaragoza. **Elo Máximo 1505.** Deberán ser jugadores nacidos en el año 1995 y siguientes.

**8. Trofeos.** La Supercopa de Zaragoza se le entregará al campeón del torneo. También recibirán trofeo los dos siguientes de la clasificación final. Habrá un trofeo especial para el mejor equipo con todos sus jugadores nacidos en 1999 o después. Estos trofeos no serán acumulables. A todos los jugadores que logren el 100% de los puntos disputando un mínimo de 6 partidas se le entregará un trofeo.

## Y EN LA GRAN FIESTA DE CLAUSURA...:

**OBSEQUIO PARA TODOS LOS PARTICIPANTES QUE FINALICEN EL TORNEO  
ENTRADA GRATUITA AL PARQUE DE ATRACCIONES PARA LOS INSCRITOS Y SUS  
ACOMPAÑANTES.**

**DESCUENTO EN LAS PULSERAS DEL PARQUE  
SORTEO DE IMPORTANTES REGALOS**

**9. Inscripciones.** La cuota de inscripción será de 12 euros por equipo inscrito, el pago se realizará en la cuenta 2085/0145/75/03/301939/55 indicando el nombre del club, colegio o equipo que hace el ingreso. La inscripción al torneo se realizará preferentemente por correo electrónico en: [info@amigosdelajedrez.com](mailto:info@amigosdelajedrez.com) o en el teléfono móvil 696.352.594. **Hasta el día 20 de febrero,** después de esta fecha se podrán incorporar equipos y empezarán a jugar una semana después de su inscripción.. Los emparejamientos se publicaran en la página web: [www.amigosdelajedrez.com](http://www.amigosdelajedrez.com)

A la hora de la inscripción se deberá dar la lista de jugadores, con nombre, apellidos y fecha de nacimiento de cada uno, y la dirección completa de la Sala de Juego.

La lista de jugadores se presentará por orden de fuerza, que se mantendrá inamovible durante todo el torneo, a la organización el lunes anterior a la ronda en que se desee ser incorporado. Para la primera ronda esta condición se ampliará hasta el miércoles a las 24:00 (**si no se presenta a tiempo la lista de jugadores, se le dará el encuentro como perdido**). Si un equipo se inscribe pero no presenta la lista de jugadores en dicho plano no será emparejado.

La Sala de Juego se presentará a la organización el lunes anterior a la ronda en que se desee ser incorporado. Si un equipo no indica la sala de juego pero si presenta la lista de jugadores será emparejado como equipo visitante y hasta que comunique la sala o pida una sala de cesión seguirá siendo visitante.

**10. Orden de fuerza.** Los jugadores de cada equipo deberán seguir un **orden de fuerza** (indicado por los equipos en el momento de inscribirse), que **se respetará durante todo el torneo** a la hora de sentarse en los tableros. Los jugadores que posean elo deberán ser ordenados por elo y los jugadores sin elo como el delegado considere oportuno. Los ordenes de fuerza serán anunciados a la organización antes de la primera ronda. El equipo designado en primer lugar del emparejamiento llevará blancas en los tableros 1, 3 y 5, y negras en los tableros 2 y 4.

- **La colocación indebida de cualquier jugador acarreará la pérdida de las partidas que hayan jugado los mal colocados.** Se entiende por mal colocados aquellos jugadores que hayan sido alineados por delante de otros cuando, según la lista a que se refiere el punto anterior deben alinearse por detrás, y viceversa. Por lo tanto, todos ellos estarán mal colocados. Este punto deberá ser reclamado por el delegado del equipo antes de la realización del emparejamiento de la siguiente ronda.
- El plazo máximo para la presentación de alineaciones es de 30 minutos, a contar desde la hora oficial de inicio del encuentro. **Las alineaciones deberán entregarse en un papel doblado al delegado del otro equipo, que también entregará su alineación antes de conocer la contraria.**

**11.- INCIDENCIAS.-** Si durante el encuentro surgiera algún incidente, ambos delegados procurarán solucionarlo. Si el incidente afectará a la posible continuación de la partida o encuentro se podrá llamar al árbitro Luis Iglesias en el teléfono: 696.352.594. **IMPORTANTE:** Este teléfono sólo atenderá cuestiones arbitrales, en ningún momento temas organizativos como direcciones de salas de juego u ordenes de fuerza de los equipos.

- Árbitro Principal: Luis Iglesias Fernández.
- Si el incidente afecta al desarrollo de una partida y no hay acuerdo, se hará la reclamación reglamentaria, redactando los delegados sus informes en el acta, que será remitida al Árbitro del torneo, a través de la organización.
- **EL EQUIPO LOCAL DEBERA LLAMAR POR LA TARDE DEL DOMINGO AL 696.352.594 PARA DAR EL RESULTADO DEL ENCUENTRO.**
- Será obligatorio extender acta de los encuentros que se disputen en el modelo oficial que la organización facilitará a cada club. El acta, debidamente firmada por ambos delegados de cada equipo, deberá estar en poder de esta organización a las 20:00 horas del martes siguiente a la celebración de la ronda correspondiente, como límite.
- De tableros: Si, transcurrida media hora desde el comienzo oficial de la ronda, no se hubiese cubierto algún tablero, se le daría la partida perdida por incomparecencia.

**12. SALAS DE CESIÓN.** La cesión de la sala, en el caso de que algún equipo no disponga de ninguna donde concentrarse, será gratuita. En los siguientes barrios se dispone de salas de juego para quien no disponga de local: Actur y Delicias.

**13.-** Para lo no previsto en estas normas serán válidas las Leyes del Ajedrez y las decisiones del Juez Árbitro.

**14.-** La inscripción a este torneo supone la total aceptación de estas Bases.

**15.- COLABORA:** El Periódico de Aragón

Federación Aragonesa de Ajedrez

Parque de Atracciones de Zaragoza

**16.- ORGANIZA :** Club de Ajedrez Actur Rey Fernando

Club de Ajedrez Ramiro

**17.- COORDINA:** Asociación Cultural Amigos del Ajedrez Aragonés