

**Premios:**  
1500 € y trofeos

#### Clasificación General

- 1º -500 € y trofeo
- 2º -300 € y trofeo
- 3º -200 € y trofeo
- 4º -100 €
- 5º -80 €
- 6º -60 €
- 7º -40 €
- 8º -30 €
- 9º -30 €
- 10º -30 €

#### Clasificación Provincial

- 1º -70 €
- 2º -40 €
- 3º -20 €

#### Clasificación Local

- 1º -Trofeo
- 2º -Trofeo
- 3º -Trofeo



## DATOS TÉCNICOS

Sistema: Suizo a 8 rondas.

Programa informático SWISS MANAGER

Ritmo de juego: 25 minutos por jugador

Lugar: Plaza de la Constitución, Casas Ibáñez.

Horario:

- 1º ronda: 10'00 - 10'50
- 2º ronda: 11'00 - 11'50
- 3º ronda: 12'00 - 12'50
- 4º ronda: 13'00 - 13'50
- 5º ronda: 16'00 - 16'50
- 6º ronda: 17'00 - 17'50
- 7º ronda: 18'00 - 18'50
- 8º ronda: 19'00 - 19'50

Inscripciones: Hasta el día 26 de agosto de 2009.  
En las siguientes direcciones: suarezalbac@hotmaill.com,  
ajedrezcplarao@gmail.com  
Poner: Nombre y apellidos, ELO, localidad y fecha de  
nacimiento.

Derechos de inscripción: General, 10 €.  
Menores de 16 años y jugadores locales, 5 €.  
ELO FIDE +2350, gratis.

La inscripción se abonará antes del comienzo de la  
primera ronda.

#### NOTAS:

La acreditación de jugadores se efectuará de 9 a 9'45  
horas.

Todo jugador no acreditado y que no haya abonado los  
derechos de inscripción, no será emparejado en la primera  
ronda.

Este torneo puntuará para el III Circuito Provincial de  
Ajedrez.

No se darán condiciones a ningún jugador.

La clausura y entrega de premios será, aproximadamente,  
a las 20 horas.

LA ORGANIZACIÓN SE RESERVA EL DERECHO DE ADMISIÓN



Organiza: Ayuntamiento de Casas Ibáñez

Árbitro Principal: Andrés Martínez IA

Árbitros Adjuntos: Manuel Suárez IA, José Mª Simón AN, Guillermo Gómez AN

Sede: Casas Ibáñez



# I Torneo Internacional Ciudad de Casas Ibáñez

# AJEDREZ

Casas Ibáñez (Albacete)  
29 de agosto de 2009

#### PATROCINA

Ayuntamiento de Casas Ibáñez

#### COLABORA

Federación de Ajedrez de Castilla-La Mancha



# REGLAMENTO

1. Cada jugador debe efectuar todas sus jugadas en 25 minutos de su reloj. No es necesario que la partida se anote.
2. Una vez efectuadas tres jugadas por cada jugador, no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, la colocación del tablero o los tiempos que figuran en los relojes.
3. Cada jugada debe efectuarse con una sola mano.
4. Antes del comienzo de la partida, el árbitro decide la ubicación del reloj (Art. 6.4)
5. Los errores que sean detectados: nombre, origen, ELO, etc. serán corregidos hasta 20 minutos antes del comienzo de la competición. Iniciado el torneo la organización no estará obligada a rectificar dichos datos.
6. Un jugador debe detener su reloj con la misma mano con la que realizó su jugada. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o rondando por encima del mismo.
7. Ningún jugador podrá coger el reloj durante la partida.
8. Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas (TIKET Control) indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra cosa.
9. Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al árbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante debe permanecer en alto y la de su adversario caída, después de que se hayan parado los relojes.
10. Una partida es tablas bajo las normas del ajedrez y además:
  - a. Si ambas banderas están caídas.
  - b. Si la bandera de un jugador ha caído, pero su oponente no tiene posibilidad de dar mate.
11. Una partida también puede ser tablas, pero sólo antes de que la bandera del reclamante caiga, si el jugador demuestra un jaque perpetuo, o una repetición forzada de la posición (si esta reclamación resulta ser falsa, su oponente es compensado con dos minutos de tiempo adicional).
12. Si un jugador desplaza accidentalmente una o más piezas, deberá colocarlas correctamente con cargo a su tiempo. Si es necesario se pueden detener los relojes y solicitar la presencia del árbitro. Éste puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.
13. El árbitro adoptará una decisión con respecto al Artículo 4 (pieza tocada) sólo a requerimiento de uno o de ambos jugadores.
14. Movimientos ilegales no pierden automáticamente. Para un primer movimiento ilegal de un jugador, el árbitro dará dos minutos de tiempo extra a su oponente; para un segundo movimiento ilegal del mismo jugador, el árbitro dará otros dos minutos de tiempo extra a su oponente; para un tercer movimiento ilegal del mismo jugador, el árbitro deberá declarar perdida la partida de para el jugador que ha jugado incorrectamente.
15. En caso de disputa de dos jugadores pueden parar los relojes mientras se avisa al árbitro.
16. Si al jugador que está en juego le quedan menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Parara los relojes y requerirá la presencia del árbitro.
  - a. Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.
  - b. Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia del árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente, durante la partida o después de una caída de bandera. Declarará la partida tablas su está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por procedimientos normales.
  - c. Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.
  - d. En relación con los anteriores 10.2 (a), (b) y (c), la decisión del árbitro será definitiva.
17. Está estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación, no permitido por el árbitro, dentro del recinto de juego. Si durante las partidas suena en el recinto de juego el móvil de un jugador, este perderá su partida.
18. Los espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de cualquier otro modo en una partida. Si fuera necesario, el árbitro puede expulsar del recinto de juego a los infractores.
19. El juego se regirá por las Leyes del Ajedrez de la FIDE, mientras no sean contradictorias con estas reglas.
20. En caso de incidentes no previstos en el reglamento, puede presentarse recurso al Comité de Apelación del torneo, la decisión de este es inapelable.
21. A causa de las condiciones especiales que se dan en el Ajedrez Rápido, los jugadores deberán conducirse según unos modos éticos, dentro del espíritu del "fair play". El árbitro puede tomar medidas disciplinarias contra los jugadores que no observen tal conducta.

## NORMAS PARTICULARES DE LA COMPETICIÓN

1. En cada mesa existe un TIKET de control de la partida en donde el jugador que gana o hace tablas con blancas debe llenar el número de MESA, el NOMBRE de los dos jugadores, el número de RANKING de cada uno y el RESULTADO de la partida. El tiket será llevado por este jugador a la mesa de control. El jugador que pierde o hace tablas con negras, dejará colocadas correctamente las piezas sobre el tablero.



I Torneo  
Internacional  
Ciudad de  
Casas Ibáñez

AJEDREZ