

II Torneo 960 Quart de Poblet

Local de juego: Salón de Actos del Ayuntamiento de Quart de Poblet (enfrente del Centro de Convivencia). Se encuentra a unos 300 metros de la parada de metro de Quart. Enlace en Google Maps: <https://maps.app.goo.gl/fvq8dMDByJECwguHA>

Día de juego: Sábado 26 de abril de 2025.

Horarios (aproximación):

Últimas inscripciones y pagos: desde las 9:00 horas.
Cierre de inscripciones: 10:00 horas.
Publicación ronda 1: 10:10 horas.
Explicaciones previas y sorteo de la primera posición: 10:15 horas.
Ronda 1: 10:30 horas.
Ronda 2: 11:00 horas.
Ronda 3: 11:30 horas.
Ronda 4: 12:00 horas.
Ronda 5: 12:30 horas.
Ronda 6: 13:00 horas.
Ronda 7: 13:30 horas.

*Los horarios pueden adelantarse o retrasarse ligeramente en función de la finalización de la ronda anterior. Habrá un minuto de reflexión previo al inicio de cada ronda

BASES TÉCNICAS

Podrá participar cualquier persona, esté o no federada.

Sistema de juego: Suizo de 7 rondas.

Ritmo de juego: 5 minutos con incremento de 3 segundos de incremento por jugada.

Tiempo de cortesía: El retraso máximo permitido es a caída de bandera.

Desempates:

1. Resultado particular.
2. Bucholtz FIDE menos el peor resultado.
3. Bucholtz FIDE total.
4. Sonneborn-Berger.
5. Sonneborn-Berger menos el peor resultado.

Si permanece el empate, y es decisivo desempatar para obtener algún premio, se jugarán dos partidas de ida y vuelta a 3+2 con sorteo de colores, seguido de un sistema Armageddon si continúa el empate también con sorteo de colores. Se aplicará el criterio de sorteo de posición como si fuera una ronda adicional, y se jugará esa misma posición en todas las partidas de desempate.

OTRAS CONSIDERACIONES:

El emparejamiento de los torneos se realizará con el programa informático VEGA. Se publicarán los resultados a través del servidor FEDA (<http://info64.org>). Los jugadores tienen la obligación de comprobar en cada ronda que tienen asignada la puntuación correcta antes de ponerse a jugar.

La incomparecencia no justificada a una ronda, o a dos rondas, aunque sean justificadas, supondrá la retirada del torneo.

Está permitido tener el móvil totalmente en silencio y en el bolsillo. Sólo está permitido su uso para hacer fotos mientras no se esté con la partida en juego.

Los participantes autorizan la publicación, por parte de la organización, de sus datos a efectos de publicación de resultados y publicidad en las siguientes webs oficiales: (www.clubajedrezquart.es, www.facv.org y www.ajedrezvalenciano.com). Esto incluye las fotografías. No se permitirá la realización de fotografías sin autorización del árbitro y/o Organización.

La participación en el torneo implica la total aceptación de las bases. Cualquier imprevisto será resuelto por el árbitro principal y/o la organización, siendo sus decisiones inapelables.

Las bases completas, definitivas y oficiales, se publicarán en la página web del CA Quart, www.clubajedrezquart.es, con antelación suficiente. Todo lo no especificado en las bases se regirá por el reglamento de competiciones de la FACV y las leyes del ajedrez de la FIDE en su apéndice para el ajedrez Fischer Random 960.

Para más información, se pueden utilizar los siguientes medios de comunicación:

Correo electrónico: torneoquart@gmail.com

Teléfono: 687496431 (Ramón García, preferible contactar vía whatsapp).

Facebook: www.facebook.com/ajedrez.quart

INSCRIPCIONES

Cuota de inscripción:

- General: **9,60€.**
- Inscripción reducida para jugadores del VIII Sub2400 o III Sub1800: **5€.**
- Se permite el pago el mismo día de juego, siempre que se acuerde así previamente con la organización o queden plazas libres. En estos casos, y debido a las dificultades que puede tener la devolución de cambio, **el precio será de 10€. El límite para estos casos será las 9:59 del mismo día 26 de abril.**

Aquellos jugadores que no realicen el pago de la inscripción hasta el **24 de abril (jueves)** como máximo, necesitan la autorización de la organización para autorizar la inscripción por pago por transferencia, ya que no podría comprobarse el pago hasta después del torneo.

Se limita la inscripción **a 70 jugadores ampliable si las condiciones del local de juego lo permiten**, no obstante, se elaborará una **lista de espera, que será pública en todo momento**, por riguroso orden de recepción de inscripciones. En ese sentido, aquellos jugadores inscritos que ocupen plaza de inscripción sin formalizar el pago **podrán ser retirados o pasados a lista de espera si algún jugador que se inscribe más tarde formaliza el pago.**

Las inscripciones se realizarán enviando un correo a la siguiente dirección:

torneoquart@gmail.com

En dicho correo deberán figurar los siguientes datos: **Nombre, apellidos, fecha de nacimiento, club, teléfono, e-mail y copia del justificante de ingreso.** (Las inscripciones serán confirmadas mediante contestación al e-mail enviado).

NÚMERO DE CUENTA: Caixa Popular, ES73 3159 0022 1026 1196 7221

PATROCINADORES y COLABORADORES



PREMIOS

CLASIFICACION GENERAL

POSICIÓN	PREMIO
1º	80€ y trofeo
2º	50€ y trofeo
3º	30€ y trofeo
4º	20 €
5º	20 €

Otros premios

POSICIÓN	PREMIO
Mejor Clasificada Femenina	20€ y trofeo
Mejor sub2000	20€ y trofeo
Mejor sub1700	20€ y trofeo
Mejor participante veterano	20€ y trofeo
Mejor participante de Quart	20€ y trofeo

NOTAS SOBRE LOS PREMIOS:

A los premios por tramos de ELO podrán acceder todos aquellos jugadores que no alcancen el ELO fijado, por orden de clasificación y de cuantía de premio.

Los premios no son acumulables. En caso de poder obtener dos premios diferentes de igual cuantía, **tendrá preferencia el premio femenino, por tramo, veterano, local y general, en este orden.**

NOTAS ADICIONALES RELATIVAS A LA MODALIDAD 960:

La participación en el campeonato supone la aceptación de la totalidad de las bases. Puede consultarse el apéndice completo en el siguiente enlace (en inglés), Directriz II de las Leyes del Ajedrez: <https://handbook.fide.com/chapter/E012023>
También puede repasarse las páginas 63 y 64 de la traducción oficial en español de la FEDA del Manual del Árbitro: <https://feda.org/feda2k16/wp-content/uploads/Manual-2024-V1.pdf>

Con el fin de aclarar dudas técnicas vinculadas con lo específico de la competición Fischer Random, a continuación, indicamos algunas normas básicas para facilitar su comprensión y la manera de proceder durante el torneo.

En primer lugar, cabe indicar que las 960 posiciones iniciales disponibles están numeradas, suponiendo cada una de ellas una posición única para un número único. Es por ello, que el procedimiento será el siguiente antes de comenzar cada ronda:

1. Publicación de la ronda.
2. Sorteo de un número aleatorio entre el 1 y el 960.
3. Proyección de la posición sorteada, dando tiempo adecuado para que se coloquen las piezas correctamente.
4. Aclaración de posibles dudas.
5. Comienzo de la ronda.

A continuación, refrescamos algunos puntos importantes relacionados con las reglas específicas, que se recomienda conocer antes de acudir al torneo:

- Requerimientos de la posición inicial:
 - Se colocan los peones como en el ajedrez normal.
 - Las piezas de la primera fila, simétricas en ambos bandos, se sortean con las siguientes restricciones:
 - El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
 - Los alfiles se colocan en casillas de distinto color.
- Enroque:
 - Se permite un único enroque a cada jugador.
 - Existen los siguientes métodos para enrocarse:
 - Por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.
 - Por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
 - Por movimiento de rey: sólo se mueve el rey.
 - Por movimiento de torre: sólo se mueve la torre.
 - Las posiciones finales tras el enroque, deben ser las exactamente las mismas que en el ajedrez estándar:
 - Enroque largo: rey en casilla c y torre en casilla d.
 - Enroque corto: rey en casilla g y torre en casilla f.

- Otras observaciones sobre el enroque:
 - Podría llegar a poderse realizar el enroque en la jugada 1 en algunas posiciones.
 - Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.
 - En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez normal deberían estar vacías.
- Se recomienda anunciar la intención de enrocarse al rival, antes de hacerlo, con el fin de evitar malentendidos.