

Campeonato Provincial de Ajedrez por EQUIPOS

Temporada 2026

BASES DEL TORNEO

TIPO DE TORNEO

Se jugará mediante una liga de equipos de 4 jugadores.
Cada Club podrá presentar el equipo principal y 3 filiales.

LUGAR Y HORARIO DE JUEGO

El torneo se jugará en la Sala de Gimnasia de la Casa del Deporte, en la Ciudad Deportiva de Zamora el domingo 07 de junio de 2026, con horario de juego de 10:00 a 14:00 horas, en única sesión.

INSCRIPCIONES

Las Inscripciones se harán en la sala de juego a las 9:45, antes del comienzo de la primera ronda. El Capitán de cada equipo presentará en un sobre cerrado el nombre del equipo y el orden de fuerza.

Es obligatorio disponer de licencia federativa en vigor por un club de Zamora.

RITMO DE JUEGO

Se decidirá en función del número de equipos inscritos.

5/6 equipos = 15+5

7/8 equipos = 10+5

SISTEMA DE JUEGO

Se jugará mediante liga a una vuelta. El primer tablero de cada equipo decide el color del resto, que jugarán con colores alternos. La puntuación será por encuentro, con 2 puntos la victoria, 1 punto el empate, y 0 puntos la derrota.

SISTEMA DE DESEMPATE

1. Resultado particular del encuentro.
2. Suma de puntos obtenidos por tableros en todos los encuentros.

3. Sonneborn-Berger para campeonato por equipos. Suma de los resultados de multiplicar los puntos de encuentro (2, 1, 0) por los puntos de partida totales de los equipos oponentes.
4. Armagedón con un representante designado por cada equipo, con ritmo B6-N5, y victoria negra si tablas.

INCOMPARECENCIAS

El equipo con una incomparecencia total será eliminado del torneo. En caso de ausencia de alguno de los jugadores de un equipo el resto de los jugadores ocuparán los primeros tableros. De no cumplirse esto, el equipo será penalizado con un punto en la clasificación final por cada jugador mal alineado.

OTRAS NORMAS

- La caída de bandera será cantada por los propios jugadores. Si ambas banderas han caído, se dará por buena la marca del reloj.
- Las jugadas ilegales serán reclamadas por los propios jugadores.
- No se modificarán los tiempos ante la primera jugada ilegal. Se anotará y se advertirá al jugador. La segunda jugada ilegal pierde la partida. Sin embargo, serán tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.
- El jugador que falte injustificadamente a alguna ronda será descalificado.
- El tiempo de espera por incomparecencia coincidirá con el de caída de bandera.
- No se admitirán inscripciones una vez comenzada la sesión de juego.
- Los móviles permanecerán **apagados** durante las partidas. A la persona que le suene el móvil, bien sea por llamada, alarma, mensajes, vibraciones, etc, perderá la partida. Los relojes digitales en principio están permitidos siempre y cuando permanezcan en silencio, y en caso que se descubra un uso fraudulento de ellos se aplicará la misma consideración que con los móviles.

Se formará un Comité de Competición auxiliado por el árbitro, para resolver cualquier conflicto, y su fallo será inapelable.

DATOS PERSONALES

Los participantes del Torneo, o los representantes legales en caso de jugadores menores de edad, autorizan expresamente al hacer la inscripción, a la publicación y difusión de sus datos personales, fotos, y vídeos, relacionados con la competición, en los distintos medios de comunicación que la organización considere oportunos para la difusión del campeonato, tales como listados, fotos, videos, partidas, publicaciones en prensa, radio, televisión, páginas web, etc.

La participación en el Torneo supone la plena aceptación de las presentes bases.