

Inscripciones

- La Inscripción del equipo se realizará vial mail a: openescacs@hotmail.es (indicando el nombre de los dos jugadores, de que tablero juega cada uno y categoría de edad (Absoluto, Sub16, Sub10))
- El precio de la inscripción es de 5 euros por equipo abonándose en la misma sala de juego 20 minutos antes del comienzo del torneo. Socios del club Basilio y Ciutat Vella gratis.

Puntuación del Torneo:

- La puntuación para la clasificación por equipos será:
 - El encuentro ganado se puntuará con **2 puntos**.
 - La pérdida puntuará con **0 puntos**.
 - El descanso puntuará 1 punto
- Los sistemas de desempate para la clasificación por equipos serán:
 - 1º Bucholz Fide Total
 - 2º Sonenberg,
 - 3º Resultado Particular

Premios

Se entregarán trofeos a los 3 primeros equipos clasificados de la general y premios por edades al mejor equipo Sub-16, Sub-10 y al mejor equipo Local.

En los premios por edades se considera que pertenece a una categoría si todos los integrantes del equipo cumplen con los requisitos de edad.

Árbitros y organización

- Las decisiones del árbitro principal y de la organización serán inapelables.
- Organiza Club de Ajedrez Ciutat Vella y C.D. Basilio.
- La participación en el Torneo supone la aceptación de las presentes Bases.





II TORNEO DE PASAPIEZAS "CIUTAT VELLA"



Fecha, horario y lugar

- El Torneo se disputará el domingo 15 de febrero a las **10:30 horas**
- Se jugará en el Complejo Deportivo La Petxina – Paseo de la Petxina, 42 VALENCIA.

Sistema y ritmo de juego

- El ritmo de juego será de **7 minutos por jugador a caída de bandera**.
- Se jugará por sistema suizo por equipos a 2 tableros
- Se jugará a 6 rondas

Composición de los equipos y ordenes de fuerza

- El torneo se disputará a **dos** tableros.
- Para la elaboración del ranking inicial, los equipos se ordenarán en función del rating medio de sus jugadores.

Normas del Torneo

- La incomparecencia la primera ronda, implicará la retirada del Torneo.
- En el turno de cada jugador podrá elegir si espera alguna pieza, si efectúa un movimiento o si mete una pieza que su compañero le ha pasado.
- Solamente se podrá hablar con el compañero, para pedir alguna pieza que le venga bien (por ejemplo; necesito un caballo), pero en ningún caso se podrá señalar una casilla o instar a su compañero a que no mueva por una posición de mate, ni comunicar ninguna jugada o avisar del tiempo que resta a cada jugador.
- Las piezas que tenga en la mano un jugador deberán estar a la vista del rival. En caso de duda, siempre en el turno de juego, se podrá solicitar que muestre las piezas que tenga en la mano el contrario.
- Se pueden introducir piezas en las casillas que estén libres, siempre que sea un movimiento legal. No se puede meter una pieza entre comiendo a otra pieza y no se pueden meter peones en la primera o última fila.
- Se puede meter una pieza que de jaque al rey enemigo, pero no MATE DIRECTO. Se considera que podría meter una pieza que dé jaque, pero el contrario con una jugada legal de pasapiezas, con las piezas del tablero o bien con las que tenga o pueda tener fuera, pueda cubrir ese jaque al menos durante un movimiento. Por ejemplo, podría meter una torre que dé el mate del pasillo si hay alguna casilla en medio y pueda meter el rival alguna pieza que cubra a su rey, aunque en la mano no tenga en ese momento piezas o solamente tenga peones.
- Cuando un movimiento en el tablero lleve a un peón a la última fila, el que llega con ese peón no lo coronaría, sino que quitaría la pieza que elija del bando rival (en su tablero), entregando a su vez el peón al contrario para que lo pase a su compañero. Puede utilizarse la promoción del peón para eliminar una pieza del rival que esté dando jaque al Rey propio si con eso queda una posición legal. Si por ejemplo tenemos un peón en séptima fila con el camino libre y el contrario nos da jaque solamente con su Dama, podríamos avanzar el peón. Dicho peón pasaría a ser capturado por el rival, pero nosotros quitaríamos del tablero la dama del rival y, consecuentemente, el jaque que amenaza a nuestro Rey.
- La ilegal pierde el encuentro.
- Para lo no establecido anteriormente, se atenderá al criterio del árbitro.