

BASES AJEDREZ

1. Inscripción

El precio de inscripción es de **1 € por participante**. El importe es simbólico y será destinado íntegramente a los **premios del torneo**. La participación será **individual** y todos los jugadores deberán ser miembros de la **Universidad de Murcia**.

Durante la inscripción se deberá indicar el **nombre completo** en los comentarios.

Para formalizar la inscripción será necesario aportar:

- Nombre completo.
- Usuario de Telegram.
- Pago de la inscripción (1 €).
- Correo electrónico institucional de la UMU.
- **Nombre de usuario en Chess.com** (obligatorio para poder participar).

La organización se reserva el derecho de cancelar el registro de cualquier participante si lo considera oportuno, aunque se haya inscrito a tiempo. En caso de que se completen todas las plazas disponibles o se cancele alguna inscripción, se devolverá la cantidad correspondiente a las personas que no puedan participar.

2. Organización

El torneo se desarrollará **de forma presencial**, en un espacio común, pero las partidas se disputarán **en línea a través de la plataforma Chess.com**. Cada jugador deberá traer su **propio dispositivo móvil o tablet** con conexión a internet y sesión iniciada en su cuenta de Chess.com antes del inicio del torneo.

Habrà al menos un **árbitro general** que supervisará el desarrollo de todas las partidas y velará por el cumplimiento de las normas.

2.1 Formato

■ Fase 1. Todos contra todos o suizo

- En caso de ser todos contra todos cada jugador se enfrentará una vez a los otros jugadores.
- En caso de ser suizo todos los jugadores empiezan con cero puntos y en cada ronda, los emparejamientos se realizan entre jugadores que tengan una puntuación igual o lo más cercana posible, evitando que se enfrenten dos veces los mismos participantes.
- Puntuación para ambos casos 1 punto por victoria, 0,5 por tablas, 0 por derrota.

■ Fase 2. FINAL

- Las 4 personas con más puntos de la ronda anterior (o los 2 primeros, dependiendo del numero de gente) juegan una fase eliminatoria.

Puntuacion:

2.1 Control de tiempo

- Cada partida tendrá un **tiempo límite de 5 minutos por jugador** (ritmo 5|0).
- Si un jugador consume su tiempo, perderá la partida automáticamente.
- Las partidas se crearán o gestionarán mediante el torneo en Chess.com, o según las indicaciones de la organización.

2.2 Empates

En caso de que ambos jugadores estén conectados y la partida finalice por **tablas automáticas** en la plataforma, el resultado será válido. Si la partida se interrumpe por desconexión, el organizador decidirá el resultado o que acciones tomar según las circunstancias.

3. Reglas

1. **Uso de dispositivos electrónicos:** En este torneo el uso de dispositivos electrónicos está permitido exclusivamente para jugar las partidas en Chess.com. No se podrá utilizar ningún otro programa, aplicación o asistencia externa (como motores de ajedrez o ayudas tácticas). Cualquier uso indebido supondrá la **descalificación inmediata**.
2. **Conducta y juego limpio:** Los jugadores deberán estar presentes físicamente en la sala designada durante todo el torneo. En caso de abandonar el espacio sin autorización, el jugador podrá ser sancionado o descalificado.

3. **Ausencias:** Si un jugador no se encuentra presente o conectado al inicio de la partida, se otorgarán **5 minutos de margen**. Transcurrido este tiempo, se dará la partida por perdida. La reiteración de ausencias podrá suponer la **descalificación total**. Si ambos jugadores están ausentes, la partida será anulada.

Arbitraje y conflictos: Cualquier desacuerdo o incidencia técnica será resuelto por el árbitro o representante de la organización presente, de acuerdo con las normas del torneo y el reglamento oficial de Chess.com.

Responsabilidad sobre el material: Cada jugador es responsable de su propio dispositivo y conexión. La organización no se hace responsable de fallos técnicos, desconexiones o daños en los dispositivos personales. Tampoco se responsabiliza de posibles desperfectos ocasionados en el mobiliario o material del espacio, que deberán ser asumidos por el responsable del daño.

La comisión de San Alberto se reserva el derecho de modificar las normas según sea necesario para el correcto funcionamiento del torneo.

Para cualquier duda contactar vía Telegram con: @LordMiguelito01