

correspondiente a la evaluación y tratamiento iniciales, incluyendo, en los casos en que sea preciso, el traslado al centro sanitario del Sescam. Una vez concluida esta primera atención y en el caso de que el participante necesitare una posterior asistencia sanitaria, entrará en vigor la cobertura prestada por la Compañía Aseguradora (ASISA) adjudicataria del seguro complementario de accidentes deportivos del programa Somos Deporte 3-18.

Para cualquier duda al respecto, deberán ponerse en contacto con la Dirección Provincial de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes.

## **EDADES Y CATEGORÍAS**

Podrán participar todos los niños/as **nacidos a partir del 1 de Enero de 2.004.**

Se establecen 2 categorías:

**Infantil.** Nacidos a partir 1 de enero de 2.006 hasta el 31 de diciembre de 2.010.

**Cadete.** Nacidos en 2.004 y 2.005, pudiendo participar los jugadores de la categoría Infantil que lo pidan expresamente, 4 días antes de comenzar la competición.

Se clasificarán los/as 6 primeros/as jugadores/as, 3 infantiles niños/as y 3 cadetes chicos/as que representarán a la provincia de Ciudad Real en el Campeonato Regional a celebrar en lugar y fecha a determinar.

**Promoción Deportiva.** Podrán participar todos los jugadores nacidos desde 2011 en adelante.

La Comisión Técnica Provincial establece que estas jornadas coincidirán en el tiempo y lugar con el CRDEE, siendo los detalles de su desarrollo coordinados con los responsables de las entidades participantes.

## **DESARROLLO DE LA COMPETICIÓN**

### **a) Modalidades.**

Esta competición es **Individual y única para ambos sexos**, que se celebrará al mismo tiempo para las dos categorías.

### **b) Fechas y lugar de celebración.**

Las 4 jornadas se celebrarán en el **Centro de Exposiciones y Representaciones Escénicas (Palacio del Carnaval) de Miguelturra**, Plaza Doctor Fleming, 2.

Sistema SUIZO (informático homologado por la FIDE/FEDA) Vega a 8 rondas para la categoría infantil y Promoción Deportiva, y 6 rondas para la categoría cadete, distribuidas entre los siguientes días:

#### **domingo, 19 de enero 2.020**

09,00 horas. Presentación de jugadores

10,00 horas. 1ª Ronda. (Infantil, cadete y promoción deportiva)

12,00 horas. 2ª Ronda. (Infantil, cadete y promoción deportiva)

#### **domingo, 26 de enero 2.020**

09,00 horas. Presentación de jugadores

10,00 horas. 3ª Ronda. (Infantil, cadete y promoción deportiva)

12,00 horas. 4ª Ronda. (Infantil y promoción deportiva)

#### **domingo, 2 de febrero 2.020**

09,00 horas. Presentación de jugadores.

10,00 horas. 5ª Ronda. (Infantil, cadete y promoción deportiva)

12,00 horas. 6ª Ronda. (Infantil, cadete y promoción deportiva)

## **domingo, 9 de febrero 2.020**

09,00. Presentación de jugadores.

10,00 horas. 7ª Ronda. (Infantil, cadete y promoción deportiva)

12,00 horas. 8ª Ronda. (Infantil y promoción deportiva)

14,00 horas. Entrega de Premios.

El Ritmo de juego será de 50 minutos más 5 minutos de incremento por jugada y jugador.

## **RANKING INICIAL PARA LOS EMPAREJAMIENTOS**

ELO FIDE

ELO FEDA

Clasificación Campeonato Provincial Escolar año anterior.

Alfabético por apellidos

## **DESEMPATES**

Se aplicarán sucesivamente Bucholtz medio y total, progresivo y resultado particular.

## **NORMAS DE COMPETICIÓN**

El Reglamento de la Competición será el marcado por la FEDA y FIDE para Ajedrez rápido, siendo de aplicación durante toda la competición.

Solo tendrán reloj las cuarenta primeras mesas, en las demás partidas no existirá control de tiempo hasta pasada hora y media desde su comienzo; a partir de este momento se añadirá un reloj con quince minutos por jugador a caída de bandera; **en las mesas donde existan incomparecencia, o llegada tardía de algún jugador que exceda de diez minutos, se habilitará un reloj para el control del tiempo.**

La competición se regirá por las siguientes bases:

- Cada jugador debe efectuar todas sus jugadas en el tiempo establecido.
- Una vez efectuadas tres jugadas por 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.
- El jugador debe accionar el reloj con la misma mano con la que mueve sus piezas. Como excepción a esta regla se permite realizar el enroque con ambas manos.
- El arbitro determinará la posición de tableros, piezas y relojes, que será respetada durante todo el torneo.
- Durante la partida ningún jugador podrá mantener pulsado el reloj más o menos permanentemente.
- Ningún jugador podrá coger el reloj durante la partida.
- Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante debe detener ambos relojes y notificárselo al arbitro. Para que la reclamación prospere, la bandera del reclamante, debe permanecer en alto, y la de su adversario caída, después de que se hallan parado los relojes.
- Movimientos ilegales no pierden automáticamente. Para un primer movimiento ilegal de un jugador, el arbitro 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, al tercer movimiento ilegal del mismo jugador, el árbitro deberá declarar perdida la partida para el jugador que ha jugado incorrectamente.
- En caso de disputa, los jugadores pueden parar los relojes mientras se avisa al árbitro, y si no se dispone de reloj, el arbitro dará dos avisos al jugador y al tercero dará por perdida la partida.
- Las rondas se harán con ordenador y programa homologado por la Federación Española de Ajedrez. De no existir error humano, no se admitirán reclamaciones por los emparejamientos resultantes en cada ronda.