



1. Inscripciones

El precio de inscripción es de 1€ por participante. El importe es simbólico y será destinado íntegramente a los premios del torneo. Las participaciones en el Torneo serán en solitario y todos los participantes deberán ser miembros de la Universidad de Murcia. En los comentarios de la inscripción se poner el nombre completo.

Para formalizar la inscripción es necesario aportar:

- Nombre completo.
- Usuario de Telegram
- Pagar la inscripción (1 euro)
- Correo electrónico de la UMU

La organización se reserva el derecho de cancelar el registro de cualquier participante si así lo considerase oportuno, pese a que se haya inscrito a tiempo. En el caso de que quedasen ocupadas todas las plazas disponibles para participar en la actividad o se cancele la inscripción de algún participante, se les devolverá la cantidad económica correspondiente a la tasa de inscripción a aquellas personas que no pudieron participar.

2. Organización

- Habrá al menos un árbitro general que supervisará todas las partidas a la vez.
- El tiempo límite es de 10 minutos por jugador en cada partida.
- Aquel jugador que consuma su tiempo perderá la partida automáticamente.
- Si uno de los jugadores posee únicamente un rey en el tablero y su contrincante no ha logrado hacer jaque mate en 20 movimientos (propios) o menos se considera que la partida termina con empate o tablas.

3. Reglas

1. No se podrán utilizar dispositivos electrónicos durante la partida, salvo que por necesidades de la organización, y con el objetivo de garantizar el buen desarrollo de la actividad, así fuera necesario.
2. Se considera movimiento ilegal:
 - En turno propio, coger, levantar, sostener e, incluso, en aplicación estricta de la norma, tocar una pieza y, acto seguido, devolverla a su posición original o finalizar el contacto con dicha pieza para, a continuación, mover otra. Es decir, una vez que se toca una pieza, debe ser esa la que se mueva en el turno presente. Sin embargo, **esta norma solo se aplicará si así lo exige el otro jugador**. Es responsabilidad suya aplicar o no, y en qué grado, esta norma.
 - Cualquier movimiento que no esté permitido dentro el conjunto de normas y reglas del juego del Ajedrez.

IMPORTANTE: Si un jugador comete 5 movimientos ilegales se le dará la partida por perdida.

3. El ganador de la competición será aquella persona que tenga el mayor número de victorias una vez finalizadas todas las partidas programadas. Si en el momento de declarar quien es el ganador de la actividad esa persona no está presente, salvo por motivo justificado, se declarará como ganador al siguiente jugador mejor clasificado.



4. Una victoria se obtiene haciendo Jaque Mate al rival, o, en caso de que en el momento de disputar la partida uno de los dos jugadores no esté presente, quedando el otro jugador como ganador del duelo (Se otorgará un máximo de 5 minutos al jugador que no esté presente en el momento de comenzar la partida para personarse la primera vez que se ausente. Si esto se repitiera quedaría automáticamente descalificado y la partida en curso se le daría como ganada al otro jugador). En caso de que ambos están ausentes se anulará la partida. .
5. En caso de empate el ganador será aquel que haya logrado más victorias jugando contra otros jugadores, no así por descalificación del rival. Si aún así persistiera el empate, se procedería a jugar una partida de desempate (bajo las mismas normas que se aplicaron durante toda la competición).
6. En caso de dudas o desacuerdo entre las partes en lo relativo, tanto a la aplicación de una norma como a cualquier otro conflicto que pudiera surgir durante la partida, cualquiera que fuera su índole o carácter, será el representante de la organización que esté presente en ese momento quien tenga la responsabilidad de resolver el conflicto en base a su criterio (en base a las normas y reglas del torneo), una vez expuestos los hechos, a fin de resolver el conflicto.

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

La Comisión de Fiestas no se hace responsable de los desperfectos ocasionados por los jugadores en el material, por lo tanto, en caso de rotura, sería aquella persona que ocasionó el desperfecto la encargada de afrontar los gastos que suponga la reparación o reemplazamiento. Para cualquier duda contactar vía Telegram con: [@Pablomlegaz](https://t.me/Pablomlegaz)