

BASES II Torneo Guardo 2026

1.-ORGANIZACIÓN

Correrá a cargo de la Delegación Palentina de Ajedrez y la colaboración del **Ayuntamiento de Guardo**, el club ACUP, disputándose el **13 de septiembre de 2026**, podrá modificar cualquiera de los puntos de estas bases.

2.-PARTICIPACIÓN

Los Campeonatos (Absoluto e Infantil) estarán abiertos a todos los jugadores de Ajedrez.

Este torneo pertenece al V Circuito Palentino.



3.-SISTEMA Y CALENDARIO DE JUEGO

Se jugará por Sistema Suizo a **siete rondas**.

El ritmo de juego será de **9 minutos más 3 segundos**.

El Campeonato se jugará en los locales que proporcione el Ayuntamiento.

Horarios: De 10:00 h a 14:10 h.

9:45 a 10:10 confirmación de los jugadores

10:15 h Ronda 1

10:45 h Ronda 2

11:10 h Ronda 3

11:35 h Ronda 4

12:00 h Ronda 5

12:40 h Ronda 6

13:20 h Ronda 7

13:55 h Entrega de Trofeos

4.-PREMIOS para cada categoría(podrán modificarse dependiendo del número de jugadores):

Absoluto

Campeón	50 € + Trofeo
Subcampeón	40 €
3º	20 €
4º	10 €
5º	10 €
6º	Obsequio

Supra-50	Caja de Pastas
Supra-60	Caja de Pastas
Supra-70	Caja de Pastas
1º Fémima	Caja de Pastas

1º Local	Lote
2º Local	Obsequio

Infantil

Campeón	Trofeo + Lote
Subcampeón	Medalla + Lote
3º	Medalla + Lote
4º	Obsequio
5º	Obsequio

1º Alevín	Medalla Lote
2º Alevín	Medalla + Obsequio
Local Alevín	Caja de Pastas

1º Benjamín	Medalla +Lote
2º Benjamín	Medalla + Obsequio
Local Benjamín	Caja de Pastas



5.- INSCRIPCIONES

Se comunicarán los siguientes datos para la inscripción:

- Nombre y apellidos
- Fecha de nacimiento
- Localidad y Provincia

Las inscripciones se pueden realizar hasta el 13 de Septiembre en:

- Formulario mediante QR

6.LUGAR DE JUEGO:

Plaza del Ayuntamiento: Planta segunda del Auditorio Municipal

7.-ANEXOS:

Dos ilegales para los dos torneos sin incremento de tiempo.

El tiempo de incomparecencia para el torneo será a caída de bandera.

Se aplicarán las leyes de la FIDE

Las fotos y documentación de los participantes solo se utilizarán para la difusión del ajedrez.

Desempate:La clasificación se hace por Puntos de encuentro (1,1/2,0)

- 1 Sistema Buchholz (cut -1).
2. Sistema Buchholz (total).
3. Enfrentamiento directo

