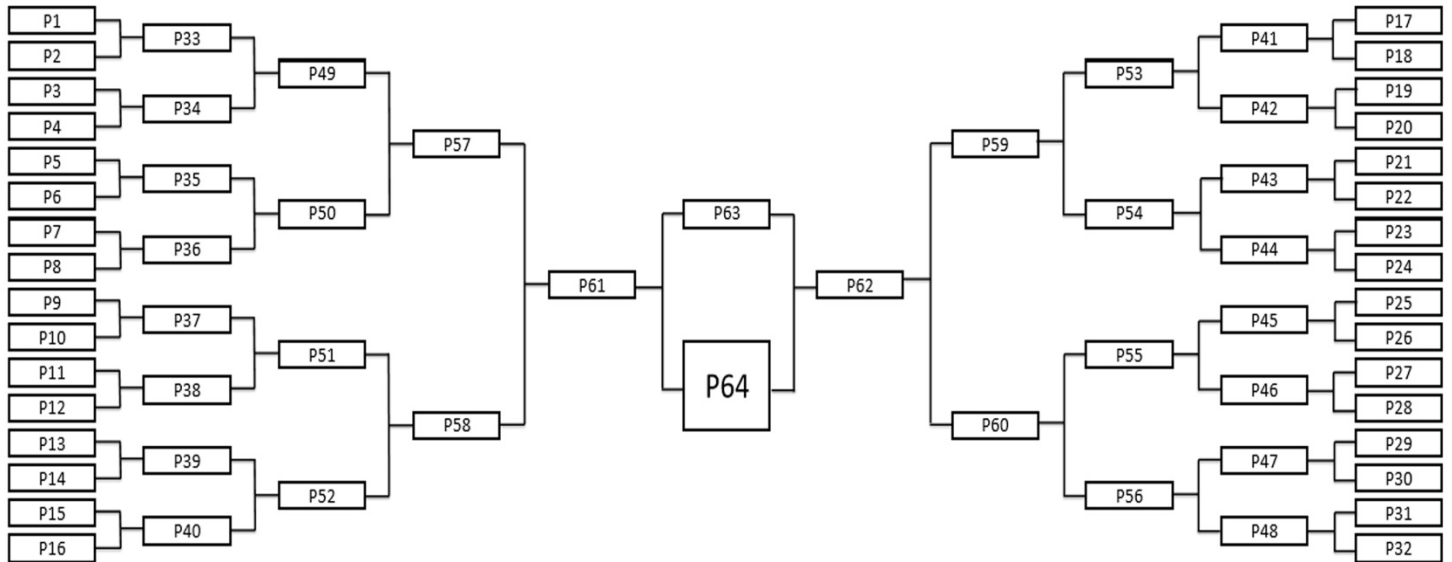


I TORNEO PUZZLE-CHESS LAGUNA DE DUERO

BASES PARA EL CAMPEONATO:

1. El Torneo comenzará a las 11:00 del día 24 de Julio de 2016 en el umbráculo del entorno del Lago. Los participantes tendrán que estar a las 10:30.
2. Podrán participar en él todas las personas mayores de 10 años.
3. La inscripción se hará individualmente y la cuota será de 6 euros para socios de AEPUZZ o empadronados en Laguna de Duero y 8 para el resto de participantes. El formulario de inscripción estará disponible en la web de AEPUZZ: <http://www.aepuzz.es>
4. Habrá un máximo de 64 participantes por riguroso orden de inscripción.
5. Premios:

Primer clasificado: Trofeo y premio en metálico (sin especificar)
Segundo clasificado: Trofeo y premio en metálico (sin especificar)
Tercer clasificado: Trofeo y premio en metálico (sin especificar)
6. El resultado del cuadro que configurará la primera ronda clasificatoria será mediante sorteo. Para ello, se informará en la semana del Torneo cómo resultará el cuadro y en qué partida juega cada uno; quedando los cruces hasta llegar a la final de la siguiente manera, según:



7. Horarios:

- 11:00-11:30—Partidas de la 1 a la 32
- 11:45-12:15—Partidas de la 33 a la 48
- 12:30-13:00—Octavos (Partidas de la 49 a la 56)
- 13:15-13:45—Cuartos (Partidas de la 57 a la 60)
- 16:00-16:30—Semifinales (Partidas 61 y 62)
- 16:45-17:15—Final de consolación (Partida 63)
- 17:30—Final (Partida 64)

8. Todos los puzzles serán de 170 piezas, excepto el de la semifinal y final de consolación que serán de 200 y el de la final que será de 300 piezas. La marca de los mismos será Ravensburger.
9. Las partidas se iniciarán con el borde montado, el reloj a un lado del borde y las piezas al otro lado dadas la vuelta.
10. Antes de comenzar la partida, habrá un sorteo. Quien gane podrá elegir sitio/ubicación en la mesa o empezar la partida. A la persona que decida empezar la partida se le descontarán 10 segundos del tiempo final que haya utilizado.
11. El tiempo máximo para cada partida será de 30 minutos.
12. Ganará la persona que menos tiempo haya utilizado una vez finalizado el puzzle, o bien una vez consumida la media hora, la que menos tiempo tenga en su reloj.
13. El reloj habrá que darlo con la mano con la que se ponga la pieza, evitando que se cambie el tiempo antes de que la pieza esté colocada.

14. No se pueden remover las piezas para descolocar al rival o distraerle. En caso de que ocurra, se le descontarán 30 segundos del tiempo final al oponente que no lo haya hecho.
15. En caso de que falte algún oponente en cada ronda, automáticamente quedará clasificada para la siguiente ronda la persona que haya acudido.
16. Las personas que se vayan eliminando en cada ronda, se quedarán con el puzzle con el que hayan sido desclasificadas.
17. En caso de empate se realizará otro puzzle, quedando eliminada la primera persona que vaya a poner pieza y no corresponda; es decir, si coge una pieza y no encuentra manera de ponerla y debe dejarla de nuevo y, su oponente coge una pieza y la coloca, quedará eliminada. En caso de no fallar ninguno de los dos oponentes, ganará la partida aquél que menos tiempo consuma para el desarrollo del mismo.
18. Será competencia de los jueces y de la organización cualquier incidencia transcurrida durante el desarrollo del torneo.
19. ¡Mucha suerte a todos!