



IFK G20.544276

Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón social: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de juego: Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com
web www.marlaxkaxake.com

1

Indice

Versión actualizada a
18 de enero de 2019

- 1 Indice
- 2 HMXE: Resumen calendario temporada y nuestros jugadores
- 5 Preferente Equipo "A"
- 6 Primera Equipo "B"
- 7 Segunda Equipo "C"
- 8 Tercera: Grupo A y B
- 9 Tercera: Grupo C Equipos: "D", "E" y "F"
- 10 Listado de jugadores por clubs y equipos: Orden de fuerzas
 - 10 AGUSTIN DE LEIZA
 - 10 ALFIL XAKELARI ELKARTEA
 - 10 ANAITASUNA KAKUTE
 - 10 AÑORGA K.K.E
 - 10 ARRASATE-SAN ANDRES XAKE ELKARTEA [1]
 - 11 ASOC. FOMENTO CULTURAL
 - 11 ATLETICO ZALEAK
 - 11 BERAUN BERA
 - 11 BILLABONA XAKE JOKU ELKARTEA
 - CLUB DE AJEDREZ BATALLA
 - 12 CLUB DEPORTIVO EIBAR
 - 12 CLUB DEPORTIVO "ELKANO"-GETARIA
 - 12 CLUB DEPORTIVO FORTUNA
 - 12 EASO XAKE TALDEA
 - 12 ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR
 - 13 EGUZKI XAKE TALDEA
 - 13 EMAKUME XAKELARIAK
 - 13 GOIERRI
 - 13 GROS XAKE TALDEA
 - 14 GRUPO AJEDRECISTA BERGARES
 - 14 HERNANI XAKE TALDEA
 - 15 HONDARRIBIA-MARLAXKA XAKE ELKARTEA
 - 15 IDIAZABAL K.E.
 - 15 LUZARO - ORERETA
 - SAN ROKE XAKE ELKARTEA
 - 15 SANTIKUTZ - LEGAZPI
 - 16 TXATURANGA
 - 16 XAPUTARRAK
 - 16 ZARAUTZ XAKE ELKARTEA [2]
 - 17 ZUBI ONDO X.T. [3]
- 18 Local de juego y equipos por club
- 20 Bases de competición del Cto. Gipuzkoa por equipos temp. 2019
- 22 Liga Vasca: Cuestiones de interés.
- 23 Play-Off, eliminatoria final Liga 2019
- 24 Ascensos y descensos Liga 2019
- 26 Reglamento del Campeonato de Gipuzkoa por equipos: Rgтро. D.F.G. [01-03-2015]
- 41 **Leyes del Ajedrez v. Enero 2018**
- 73 Conducta de los jugadores y de los capitanes.

[1] ARRASATE - ARLUTZ

[2] CIRIONDO.COM, Z.K.E.

[3] Createch Medical "A" / Its Security "A" / Olan Arkitektura "A"



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com
web www.marlaxkaxake.com

2

agenda HMXE

Fecha	Cat	Ronda	Local	Visitante	Localidad
12/01/2019 2/4	P	01/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A"	Hondarribia
	1.	01/11	CLUB DEPORTIVO FORTUNA "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	Donostia
	2.	01/07	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	HERNANI XAKE TALDEA "B"	Hondarribia
	3.	01/09	EMAKUME XAKELARIAK "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	Donostia
	3.	01/09	GROS X.T. "M"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	Donostia
	3.	01/09	BERAUN BERA "B"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	Errenteria
19/01/2019 3/2	P	02/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	EGUZKI XAKE TALDEA "A"	Hondarribia
	1.	02/11	EASO X.T. "B"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	Donostia
	2.	02/07	GROS X.T. "G"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	Donostia
	3.	02/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	Hondarribia
	3.	02/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	BERAUN BERA "B"	Hondarribia
26/01/2019 3/2	P	03/11	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	>arautz
	1.	03/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	SANTIKUTZ-LEGAZPI "A"	Hondarribia
	2.	03/07	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	GROS X.T. "F"	Hondarribia
	3.	03/09	GROS X.T. "I"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	Donostia
	3.	03/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	Hondarribia
02/02/2019 3/2	P	04/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	GROS X.T. "D"	Hondarribia
	1.	04/11	HERNANI XAKE TALDEA "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	Hernani
	2.	04/07	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	LUZARO-ORERETA "B"	Hondarribia
	3.	04/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	Hondarribia
	3.	04/09	FORTUNA "C"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	Donostia
09/02/2019 2/3	P	05/11	BERAUN BERA "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	Errenteria
	1.	05/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	ARRASATE-ARLUTZ "C"	Hondarribia
	2.	05/07	BILLABONA X.J.E. "C"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	Villabona
	3.	05/09	GROS X.T. "K"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	Donostia
	3.	05/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	DESCANSO	
	3.	05/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C"	Hondarribia
16/02/2019 3/2	P	06/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	LUZARO-ORERETA "A"	Hondarribia
	1.	06/11	EIBAR "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	Eibar
	2.	06/07	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	BILLABONA X.J.E. "B"	Hondarribia
	3.	06/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	FORTUNA "C"	Hondarribia
	3.	06/09	DESCANSO	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	
	3.	06/09	EMAKUME XAKELARIAK "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	Donostia



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com
web www.marlaxkaxake.com

3

agenda HMXE

Fecha	Cat	Ronda	Local	Visitante	Localidad
23/02/2019 3/3	P	07/11	BILLABONA X.J.E. "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	Villabona
	1.	07/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	AÑORGA - GROS X.T. "A"	Hondarribia
	2.	07/07	FORTUNA "B"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	Donostia
	3.	07/09	GROS X.T. "M"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	Donostia
	3.	07/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	GROS X.T. "I"	Hondarribia
	3.	07/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	EMAKUME XAKELARIAK "A"	Hondarribia
02/03/2019 1/3	P	08/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	ALFIL "A"	Hondarribia
	1.	08/11	ANAITASUNA KAKUTE "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	Azkoitia
	2.				
	3.	08/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	DESCANSO	
	3.	08/09	GROS X.T. "I"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	Donostia
	3.	08/09	GROS X.T. "K"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	Donostia
09/02/2019 3/2	P	09/11	GROS X.T. "C"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	Donostia
	1.	09/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	ARRASATE-ARLUTZ "B"	Hondarribia
	2.				
	3.	09/09	BERAUN BERA "B"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F"	Errenteria
	3.	09/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	GROS X.T. "M"	Hondarribia
	3.	09/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	GROS X.T. "K"	Hondarribia
16/03/2019 1/1	P	10/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A"	Hondarribia
	1.	10/11	ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	Baiona
	2.				
	3.				
	3.				
23/03/2019 1/1	P	11/11	AGUSTIN DE LEIZA "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	Andoain
	1.	11/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	IDIAZABAL "A"	Hondarribia
	2.				
	3.				
	3.				

Pref	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "A"	Id.Fide	IRtng	Id.Feda	NRtng	Id.FVA	VRtng
1	Patxi Moreno Estebanez	24538663	2.058	29669	2.077	G7474	2.099
2	Manuel Mayo Martinez	2214024	2.189	482	2.160	10155	2.160
3	Francisco Javier Torres Ganuza	2225883	2.022	750	2.031	10054	2.085
4	Ibai Dorronsoro Larbide	24513377	2.050	28749	2.034	G7370	1.909
5	Ramon Nogues Fernandez (K)	22200185	1.951	8679	1.958	11090	2.016
6	Goio Uriarte Prieto	2214407	1.923	2787	1.971	10110	2.004
7	Antonio Cruz-Lopez Claret	22290923	1.861	174	2.029	10057	2.043
[K]	669 577 841						
Prim	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "B"	Id.Fide	IRtng	Id.Feda	NRtng	Id.FVA	VRtng
1	Ander Tafall Villanueva	24540781	1.917	30149	1.918	G7469	1.918
2	Andoni Orube Bona	22227687	1.747	8829	1.753	11539	1.824
3	Daniel Garmendia Zubeldia	22254137	1.823	26549	1.813	G7150	1.888
4	Alvaro Minondo Torres	2289768	1.782	18830	1.824	G7693	1.729
5	Asier Cuesta Senosiain (K)	24557595	1.621	30629	1.599	G7535	1.747
6	Ander Uranga Odriozola	24562238	1.532	31656	1.500	G7388	1.722
7	Carlos Pascual Cuadrado	24557676	1.612	33983	1.639	G7449	1.725
[K]	639 373 023						
Seg.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "C"	Id.Fide	IRtng	Id.Feda	NRtng	Id.FVA	VRtng
1	Iker Arri Martinez	32031467	1.667	25310	1.691	12288	1.783
2	Louis del Rio					G7656	1.790
3	Juan Senen Bruña Peralta	54594952	1.496	36857	1.488	11577	1.770
4	Fernando Garcia Tajada	22254129	1.377			13566	1.736
5	Ricardo Campos Urbaneja	22235477	1.500	23778	1.479	13403	1.658
6	Silvestre Moreira Sanchez	2278294	1.441	20831	1.429	G7012	1.618
7	Mikel Tafall Soreasu (K)	54594928	1.423	36995	1.417	G7453	1.732
[K]	610 356 288						
Terc.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "D"	Id.Fide	IRtng	Id.Feda	NRtng	Id.FVA	VRtng
1	Manuel Delgado Canton					G7044	1.698
2	Jesus M ^a Jauregui Echeveste	2263971		7334	1.919	10099	1.804
3	Gorka Jauregui Olaizola	54550319	1.365			G7691	1.715
4	Pablo Basurtko Delgado					G7402	1.596
5	Fernando Hoyos Fernandez	54595053				G7401	1.622
6	Julia Urroz Lopez					G7468	1.645
7	Patxi Lopez Garcia					G7475	1.566
8	Fco. Javier Larrea Trecu					G7405	1.689
9	Mariano Otero Bonis (K)					G7303	1.721
[K]	639 268 076						
Terc.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "E"	Id.Fide	IRtng	Id.Feda	NRtng	Id.FVA	VRtng
1	Ibon Muñoz Moares (K)	54595100	1.330	37011	1.351	G7783	1.661
2	Hodei Herrera Hernandez	54595045				G7742	1.717
3	Pablo Conde Kurth						
4	Jon Irigaray Ferreira	24559482				G7479	1.501
5	Aaron Calderero Apezteguia	54594979					
6	Suhar Cabello Viña	54594960					
7	Maialen Diaz Sancho	54594995					
8	David Lopez-Carrasco Goñi	54595096					
[K]	679 226 797						
Terc.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "F"	Id.Fide	IRtng	Id.Feda	NRtng	Id.FVA	VRtng
1	Jokin Etxaniz Mendieta	54548926	1.342	34878	1.351	G7602	1.696
2	Juan Antonio Guerrero Manso (K)	54595037					
3	Hodei Guerrero Escudero	54548969	1.060	37008	1.055	G7721	1.661
4	Nicolas Aparicio Etxaniz	54547920				G7603	1.545
5	Ion Larrarte Gonzalez						
6	Kerman Iguñiz Iglesias					G7790	1.629
7	Eneko Elduayen Jimeno						
8	Alba Estomba Garcia						
[K]	605 746 702						



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

5
Pref

Fecha	Ronda	Local	Visitante	Fecha	Ronda	Local	Visitante
12/01/2019	01/11	HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" EGUZKI XAKE TALDEA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" GROS X.T. "D" BERAUN BERA "A" LUZARO - ORERETA "A"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" GROS X.T. "C" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" BILLABONA X.J.E. "A"	23/01/2019	07/11	GROS X.T. "D" BERAUN BERA "A" LUZARO - ORERETA "A" BILLABONA X.J.E. "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" GROS X.T. "C"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" EGUZKI XAKE TALDEA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A"
19/01/2019	02/11	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" GROS X.T. "C" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"	BILLABONA X.J.E. "A" LUZARO - ORERETA "A" BERAUN BERA "A" GROS X.T. "D" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" EGUZKI XAKE TALDEA "A"	02/03/2019	08/11	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" EGUZKI XAKE TALDEA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" GROS X.T. "D"	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" GROS X.T. "C" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" BILLABONA X.J.E. "A" LUZARO - ORERETA "A" BERAUN BERA "A"
26/01/2019	03/11	EGUZKI XAKE TALDEA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" GROS X.T. "D" BERAUN BERA "A" LUZARO - ORERETA "A" BILLABONA X.J.E. "A"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" GROS X.T. "C" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A"	09/03/2019	09/11	BERAUN BERA "A" LUZARO - ORERETA "A" BILLABONA X.J.E. "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" GROS X.T. "C" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" GROS X.T. "D" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" EGUZKI XAKE TALDEA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" AGUSTIN DE LEIZA "A"
02/02/2019	04/11	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" GROS X.T. "C" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" EGUZKI XAKE TALDEA "A"	ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" BILLABONA X.J.E. "A" LUZARO - ORERETA "A" BERAUN BERA "A" GROS X.T. "D" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B"	16/03/2019	10/11	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" EGUZKI XAKE TALDEA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" GROS X.T. "D" BERAUN BERA "A"	AGUSTIN DE LEIZA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" GROS X.T. "C" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" BILLABONA X.J.E. "A" LUZARO - ORERETA "A"
09/02/2019	05/11	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" GROS X.T. "D" BERAUN BERA "A" LUZARO - ORERETA "A" BILLABONA X.J.E. "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" EGUZKI XAKE TALDEA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" GROS X.T. "C"	23/03/2019	11/11	LUZARO - ORERETA "A" BILLABONA X.J.E. "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" GROS X.T. "C" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" AGUSTIN DE LEIZA "A"	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" BERAUN BERA "A" GROS X.T. "D" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B" EGUZKI XAKE TALDEA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A"
16/01/2019	06/11	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "A" AGUSTIN DE LEIZA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "A" EGUZKI XAKE TALDEA "A" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "B"	GROS X.T. "C" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A" BILLABONA X.J.E. "A" LUZARO - ORERETA "A" BERAUN BERA "A" GROS X.T. "D"				



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón social: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de juegc Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

6
Prim

Fecha Local	Ronda	Visitante	Fecha Local	Ronda	Visitante
12/01/2019	01/11	AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" ANAITASUNA KAKUTE "A" ARRASATE-ARLUTZ "B" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR IDIAZABAL K.E. "A" C.D. FORTUNA "A"	23/01/2019	07/11	EASO X.T. "B" ARRASATE-ARLUTZ "B" ANAITASUNA KAKUTE "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" C.D. EIBAR "A" ARRASATE-ARLUTZ "C"
		EASO X.T. "B" C.D. EIBAR "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" HERNANI XAKE TALDEA "A" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"			ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR IDIAZABAL K.E. "A" C.D. FORTUNA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HERNANI XAKE TALDEA "A"
19/01/2019	02/11	EASO X.T. "B" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HERNANI XAKE TALDEA "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" C.D. EIBAR "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A"	02/03/2019	08/11	ARRASATE-ARLUTZ "C" HERNANI XAKE TALDEA "A" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" C.D. FORTUNA "A" IDIAZABAL K.E. "A"
		HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" C.D. FORTUNA "A" IDIAZABAL K.E. "A" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR "A" ARRASATE-ARLUTZ "B" ANAITASUNA KAKUTE "A"			EASO X.T. "B" C.D. EIBAR "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" ANAITASUNA KAKUTE "A" ARRASATE-ARLUTZ "B" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR
26/01/2019	03/11	ANAITASUNA KAKUTE "A" ARRASATE-ARLUTZ "B" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR IDIAZABAL K.E. "A" C.D. FORTUNA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B"	09/03/2019	09/11	EASO X.T. "B" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR ' ARRASATE-ARLUTZ "B" ANAITASUNA KAKUTE "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" C.D. EIBAR "A"
		EASO X.T. "B" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" C.D. EIBAR "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" HERNANI XAKE TALDEA "A" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A"			IDIAZABAL K.E. "A" C.D. FORTUNA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HERNANI XAKE TALDEA "A" ARRASATE-ARLUTZ "C"
02/02/2019	04/11	EASO X.T. "B" HERNANI XAKE TALDEA "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" C.D. EIBAR "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" ANAITASUNA KAKUTE "A"	16/03/2019	10/11	C.D. EIBAR "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" HERNANI XAKE TALDEA "A" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" C.D. FORTUNA "A"
		SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" C.D. FORTUNA "A" IDIAZABAL K.E. "A" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR "A" ARRASATE-ARLUTZ "B"			EASO X.T. "B" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" ANAITASUNA KAKUTE "A" ARRASATE-ARLUTZ "B" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR IDIAZABAL K.E. "A"
09/02/2019	05/11	ARRASATE-ARLUTZ "B" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR IDIAZABAL K.E. "A" C.D. FORTUNA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A"	23/03/2019	11/11	EASO X.T. "B" IDIAZABAL K.E. "A" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR ' ARRASATE-ARLUTZ "B" ANAITASUNA KAKUTE "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A"
		EASO X.T. "B" ANAITASUNA KAKUTE "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" C.D. EIBAR "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" HERNANI XAKE TALDEA "A"			C.D. FORTUNA "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HERNANI XAKE TALDEA "A" ARRASATE-ARLUTZ "C" C.D. EIBAR "A"
16/01/2019	06/11	EASO X.T. "B" ARRASATE-ARLUTZ "C" C.D. EIBAR "A" AÑORGA KKE - GROS X.T. "A" ANAITASUNA KAKUTE "A" ARRASATE-ARLUTZ "B"			HERNANI XAKE TALDEA "A" SANTIKUTZ - LEGAZPI "A" HONDARRIBIA-MARLAXKA "B" C.D. FORTUNA "A" IDIAZABAL K.E. "A" ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR "A"



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

7
Seg

Fecha	Ronda	A		Fecha	Ronda	B	
Local		Visitante		Local		Visitante	
12/01/2019	01/07	CREATECH MEDICAL "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B" XAPUTARRAK "A" GRUPO AJEDRECISTA BERGARE	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" TXATURANGA "A" GROS X.T. "E" SANTIKUTZ - LEGAZPI "B"	12/01/2019	01/07	GROS X.T. "G" HONDARRIBIA-MARLAXKA "C" LUZARO - ORERETA "B" BILLABONA X.J.E. "C"	GROS X.T. "F" HERNANI XAKE TALDEA "B" C.D. FORTUNA "B" BILLABONA X.J.E. "B"
19/01/2019	02/07	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" GROS X.T. "E" TXATURANGA "A" CREATECH MEDICAL "A"	SANTIKUTZ - LEGAZPI "B" GRUPO AJEDRECISTA BERGARES " XAPUTARRAK "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B"	19/01/2019	02/07	GROS X.T. "F" C.D. FORTUNA "B" HERNANI XAKE TALDEA "B" GROS X.T. "G"	BILLABONA X.J.E. "B" BILLABONA X.J.E. "C" LUZARO - ORERETA "B" HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"
26/01/2019	03/07	ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B" XAPUTARRAK "A" GRUPO AJEDRECISTA BERGARE SANTIKUTZ - LEGAZPI "B"	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" CREATECH MEDICAL "A" TXATURANGA "A" GROS X.T. "E"	26/01/2019	03/07	HONDARRIBIA-MARLAXKA "C" LUZARO - ORERETA "B" BILLABONA X.J.E. "C" BILLABONA X.J.E. "B"	GROS X.T. "F" GROS X.T. "G" HERNANI XAKE TALDEA "B" C.D. FORTUNA "B"
02/02/2019	04/07	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" TXATURANGA "A" CREATECH MEDICAL "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B"	GROS X.T. "E" SANTIKUTZ - LEGAZPI "B" GRUPO AJEDRECISTA BERGARES " XAPUTARRAK "A"	02/02/2019	04/07	GROS X.T. "F" HERNANI XAKE TALDEA "B" GROS X.T. "G" HONDARRIBIA-MARLAXKA "C"	C.D. FORTUNA "B" BILLABONA X.J.E. "B" BILLABONA X.J.E. "C" LUZARO - ORERETA "B"
09/02/2019	05/07	XAPUTARRAK "A" GRUPO AJEDRECISTA BERGARE SANTIKUTZ - LEGAZPI "B" GROS X.T. "E"	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B" CREATECH MEDICAL "A" TXATURANGA "A"	09/02/2019	05/07	LUZARO - ORERETA "B" BILLABONA X.J.E. "C" BILLABONA X.J.E. "B" C.D. FORTUNA "B"	GROS X.T. "F" HONDARRIBIA-MARLAXKA "C" GROS X.T. "G" HERNANI XAKE TALDEA "B"
16/01/2019	06/07	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" CREATECH MEDICAL "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B" XAPUTARRAK "A"	TXATURANGA "A" GROS X.T. "E" SANTIKUTZ - LEGAZPI "B" GRUPO AJEDRECISTA BERGARES "	16/01/2019	06/07	GROS X.T. "F" GROS X.T. "G" HONDARRIBIA-MARLAXKA "C" LUZARO - ORERETA "B"	HERNANI XAKE TALDEA "B" C.D. FORTUNA "B" BILLABONA X.J.E. "B" BILLABONA X.J.E. "C"
23/01/2019	07/07	GRUPO AJEDRECISTA BERGARE SANTIKUTZ - LEGAZPI "B" GROS X.T. "E" TXATURANGA "A"	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "C" XAPUTARRAK "A" ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B" CREATECH MEDICAL "A"	23/01/2019	07/07	BILLABONA X.J.E. "C" BILLABONA X.J.E. "B" C.D. FORTUNA "B" HERNANI XAKE TALDEA "B"	GROS X.T. "F" LUZARO - ORERETA "B" HONDARRIBIA-MARLAXKA "C" GROS X.T. "G"



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

8

Terc

Fecha	Ronda	A		Fecha	Ronda	B	
Local		Visitante		Local		Visitante	
12/01/2019	01/09	ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "E" XAPUTARRAK "B" DESCANSO OLAN ARKITEKTURA "A"	GOIERRI "A" ARRASATE-ARLUTZ "D" ANAITASUNA KAKUTE "B" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ITS SECURITY "A"	12/01/2019	01/09	GROS X.T. "J" C.D. ELKANO GETARIA "A" BILLABONA X.J.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "F" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "E"	
19/01/2019	02/09	GOIERRI "A" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ANAITASUNA KAKUTE "B" ARRASATE-ARLUTZ "D" ATLETICO ZALEAK "A"	ITS SECURITY "A" OLAN ARKITEKTURA "A" DESCANSO XAPUTARRAK "B" ARRASATE-ARLUTZ "E"	19/01/2019	02/09	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "D" C.D. ELKANO GETARIA "B" BILLABONA X.J.E. "D" GROS X.T. "H"	
26/01/2019	03/09	ARRASATE-ARLUTZ "E" XAPUTARRAK "B" DESCANSO OLAN ARKITEKTURA "A" ITS SECURITY "A"	GOIERRI "A" ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "D" ANAITASUNA KAKUTE "B" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B"	26/01/2019	03/09	GROS X.T. "J" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "F" BILLABONA X.J.E. "E" C.D. ELKANO GETARIA "A" GROS X.T. "L"	
02/02/2019	04/09	GOIERRI "A" ANAITASUNA KAKUTE "B" ARRASATE-ARLUTZ "D" ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "E"	CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ITS SECURITY "A" OLAN ARKITEKTURA "A" DESCANSO XAPUTARRAK "B"	02/02/2019	04/09	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "F" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "D" C.D. ELKANO GETARIA "B" BILLABONA X.J.E. "D"	
09/02/2019	05/09	XAPUTARRAK "B" DESCANSO OLAN ARKITEKTURA "A" ITS SECURITY "A" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B"	GOIERRI "A" ARRASATE-ARLUTZ "E" ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "D" ANAITASUNA KAKUTE "B"	09/02/2019	05/09	GROS X.T. "J" GROS X.T. "H" GROS X.T. "L" C.D. ELKANO GETARIA "A" BILLABONA X.J.E. "E"	
16/01/2019	06/09	GOIERRI "A" ARRASATE-ARLUTZ "D" ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "E" XAPUTARRAK "B"	ANAITASUNA KAKUTE "B" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ITS SECURITY "A" OLAN ARKITEKTURA "A" DESCANSO	16/01/2019	06/09	BILLABONA X.J.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "F" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "D" C.D. ELKANO GETARIA "B"	
23/01/2019	07/09	DESCANSO OLAN ARKITEKTURA "A" ITS SECURITY "A" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ANAITASUNA KAKUTE "B"	GOIERRI "A" XAPUTARRAK "B" ARRASATE-ARLUTZ "E" ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "D"	23/01/2019	07/09	GROS X.T. "J" BILLABONA X.J.E. "D" GROS X.T. "H" GROS X.T. "L" C.D. ELKANO GETARIA "A"	
02/03/2019	08/09	GOIERRI "A" ATLETICO ZALEAK "A" ARRASATE-ARLUTZ "E" XAPUTARRAK "B" DESCANSO	ARRASATE-ARLUTZ "D" ANAITASUNA KAKUTE "B" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ITS SECURITY "A" OLAN ARKITEKTURA "A"	02/03/2019	08/09	C.D. ELKANO GETARIA "A" BILLABONA X.J.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "F" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "D"	



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

9
Terc

Fecha	Ronda	Local	Visitante	A	Fecha	Ronda	Local	Visitante	B
09/03/2019	09/09	OLAN ARKITEKTURA "A" ITS SECURITY "A" CLUB DEPORTIVO EIBAR "B" ANAITASUNA KAKUTE "B" ARRASATE-ARLUTZ "D"	GOIERRI "A" DESCANSO XAPUTARRAK "B" ARRASATE-ARLUTZ "E" ATLETICO ZALEAK "A"		09/03/2019	09/09	CIRIONDO.COM, Z.K.E. "D" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "E" CIRIONDO.COM, Z.K.E. "F" BILLABONA X.J.E. "E" C.D. ELKANO GETARIA "A"	GROS X.T. "J" C.D. ELKANO GETARIA "B" BILLABONA X.J.E. "D" GROS X.T. "H" GROS X.T. "L"	
Fecha	Ronda	Local	Visitante	C	Fecha	Ronda	Local	Visitante	C
12/01/2019	01/09	EMAKUME XAKELARIAK "A" GROS X.T. "I" GROS X.T. "K" GROS X.T. "M" BERAUN BERA "B"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" DESCANSO CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"		16/01/2019	06/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" DESCANSO EMAKUME XAKELARIAK "A" GROS X.T. "I" GROS X.T. "K"	CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" BERAUN BERA "B" GROS X.T. "M"	
19/01/2019	02/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" DESCANSO EMAKUME XAKELARIAK "A"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" BERAUN BERA "B" GROS X.T. "M" GROS X.T. "K" GROS X.T. "I"		23/01/2019	07/09	GROS X.T. "M" BERAUN BERA "B" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" GROS X.T. "K" GROS X.T. "I" EMAKUME XAKELARIAK "A" DESCANSO	
26/01/2019	03/09	GROS X.T. "I" GROS X.T. "K" GROS X.T. "M" BERAUN BERA "B" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" EMAKUME XAKELARIAK "A" DESCANSO CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"		02/03/2019	08/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" EMAKUME XAKELARIAK "A" GROS X.T. "I" GROS X.T. "K" GROS X.T. "M"	DESCANSO CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" BERAUN BERA "B"	
02/02/2019	04/09	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" DESCANSO EMAKUME XAKELARIAK "A" GROS X.T. "I"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" BERAUN BERA "B" GROS X.T. "M" GROS X.T. "K"		09/03/2019	09/09	BERAUN BERA "B" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E" CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C" DESCANSO	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" GROS X.T. "M" GROS X.T. "K" GROS X.T. "I" EMAKUME XAKELARIAK "A"	
09/02/2019	05/09	GROS X.T. "K" GROS X.T. "M" BERAUN BERA "B" HONDARRIBIA-MARLAXKA "D" HONDARRIBIA-MARLAXKA "E"	HONDARRIBIA-MARLAXKA "F" GROS X.T. "I" EMAKUME XAKELARIAK "A" DESCANSO CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C"						



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

[1] Modif. 05/01/2019
[2] Modif. 10/01/2019
[3] Modif. 12/01/2019
[4] Modif. 18/01/2019

10

O. F.

Pref	AGUSTIN DE LEIZA "A"	Id.FVA	Prim	AÑORGA KKE - GROS X.T. "A"	Id.FVA
1	Eneko Martiarena Lizarribar	11482	1	Mikel Zubia Aramburu (K)	10173
2	Aritz Rabadan Amas (K)	12499	2	Felix Aguado Zabaleta	11669
3	Valentin Cueva Padron	11129	3	Juan Mari Zurutuza Zapiain	12133
4	Agustin Mazkiaran Navarro	11485	4	Jokin Manrike	12498
5	Alfredo Guerrero Itarte	10137		Jose txo Garcia	[2] BAJA
6	Jesus Maria Espin Laborde	11493	5	Iñaki Arzelus Kalamendi	13268
7	Juan Miguel Imaz Iribarren	10349	6	Francisco Javier Madina Manterola	10214
[K]	943 591 876		[K]	628 663 818	
					[2] Modif. 10/01/2019
Pref	ALFIL XAKELARI ELKARTEA "A"	Id.FVA	Prim	ARRASATE-ARLUTZ "B"	Id.FVA
1	Asier Lakunza Plazaola (K)	13230	1	Isidro Ruiz Martinez (K)	20103
2	Jokin Fernandez Zubitur	13561	2	Jesus Berecibar Aguirre	10111
3	Alberto Martin Arina	10251	3	Javier Axpe Goikoetxea	12652
4	Joseba Izquierdo Arruferia	13409	4	Eugenio De Andres Andres	10112
5	Oskar Diez Viera	51050	5	Alberto Izagirre Altuna	G7546
6	Ernesto Beitia Amador-Carrendi	20265	6		
7	Jokin Mendia Rezola	G7065	[K]	629 140 583	
8	Angel Fernandez Murillo	10436			
9	Genaro Sanchez Rodriguez	10249			
[K]	688 600 100				
Seg.	ALFIL XAKELARI ELKARTEA "B"	Id.FVA	Prim	ARRASATE-ARLUTZ "C"	Id.FVA
1	Jesus Maria Rodriguez Esnaola	10500	1	Cayetano Rayo Sierra	11597
2	Asier Insausti Gonzalez	G7058	2	Roberto Villar Moron	11505
3	Asier Fernandez Zubitur	G7240	3	Ekaitz Mendizabal Guridi (K)	13104
4	Sergio Bellosillo Perez		4	Iban San Jose Madinabeitia	G7027
5	Alberto Bellosillo Perez		5	Antonio Estevez Iglesias	G7300
6	Borja Blazquez Blanco	12862	6		
7	Josu Astigarraga Toledo (K)	G7359	[K]	6154 724 274	
8	Santiago Coco Gonzalez	11169			
9	Harri Rodriguez Irastorza				
[K]	644 574 684				
Pref	ANAITASUNA-KAKUTE "A"	Id.FVA	Terc.	ARRASATE-ARLUTZ "D"	Id.FVA
1	Hector Sanchez Ruesga	G7077	1	Manuel Nafarrate Zurbano	10121
2	Carlos Sanchez Ruesga	G7231	2	Arkaitz Iriberry Queiros	G7006
3	Anibal Fernandez Del Pozo (K)	13295	3	Harri Lasa Bengoa	G7549
4	Jose Joaquin Larrañaga Aldalur	11108	4	Oier Etxebeste Rodrigo	G7540
5			5	Asier Etxebeste Larranaga (K)	G7539
6			6	Asier Lasa Garmendia	G7667
[K]	610 001 853		7	Aitor Gallego Bereziartua	B3274
			8	Jurgi Etxebeste Bolinaga	B3348
			[K]	639 367 626	
Terc.	ANAITASUNA-KAKUTE "B"	Id.FVA	Terc.	ARRASATE-ARLUTZ "E"	Id.FVA
1	Juan Carlos Valor Murillo	12174	1	Josu Tornay Gomez (K)	12487
2	Ion Kuende Gorostidi	13299	2	Miguel Angel Mateos Sanchez	10116
3	Imanol Larrañaga Galan	G7660	3	Haizea Tornay Belategi	G7570
4	Gaizka Alberdi Jarit (K)	13297	4	Aitor Etxagibel Larrino	[1] G7653
5	Igor Aramburu Cavero	G7746	5	Aritz Tornay Belategi	[1] G7644
6	Judith Goenaga Uranga	G7332	6	Xabier Gallego Bereziartua	[1] B3277
7	Josue Goenaga Uranga	G7431	7	Jose Maria Gallego Basarte	
8	Denis Valor Muñoz	G7747	8	David Tornay Gomez	[2]
9	Darwin Garcia Rivas		[K]	688 737 258	
[K]	626 847 544				



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkarte

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

11

O. F.

Pref	ASOC. FOMENTO CULTURAL "A"	Id.FVA
1	Juan Luis Alfaro Garcia Del Cerro	C1004
2	Juan Jose Saenz Martinez	10136
3	Jose Ramon Ros Eskisabel	11464
4	Iñigo Galarza Cenzano	13139
5	Jesus Mari Agirretxe San Sebastian	11096
6	Javier Pedrera Lobato	1*139
7	Aitor Gonzalez Blanco	11696
8	Mikel Alvarado Fernandez (K)	11002
9	Hugo Alvarez Ponga	S0458
10	Javier Dominguez Ofretorio	10144
11	Pablo Zuñiga Catalan	10153
[K]	661 902 979	

[3] Modif. 12/01/2019

Terc.	ATLETICO ZALEAK "A"	Id.FVA
1	Iraitz Artola Alberdi	12908
2	Iraitz Arizabaleta Ganchequi	G7738
3	Christian Aranzabal Larrañaga	12000
4	Xabier Moñux Chinchurreta	G7596
5	Iñaki Rouco Fernandez	G7597
6	Imanol Olabarria Iztueta	13087
7	Alayn Julio Carazo Iturriaga	G7595
8	Asier Muñoz Poza	G7591
9	Lander Juaristi Lasa	[3]
10	Jon Leibar Belastegi	[3] G7634
11	Ibai Sanz Zubizarreta	[3] G7678
12	Lander Egaña Iztueta	[3] G7751
13	Edurne Zabaleta de Blas	[3] 10390
[K]		

[2] Modif. 10/01/2019

Pref	BERAUN BERA "A"	Id.FVA
1	Kepa Arrieta Gonzalez	11443
2	Jose Ignacio Ferreiro Montoya	1*148
3	Juan Manuel Riesko Lekuona (K)	10143
4	Aitor Goñi Garmendia	13142
5	Arkaitz Arrieta Gonzalez	11763
6	Ibon Alonso Muñoz	12553
7	Fernando Asorey Molina	12911
8	Oscar Perez Diaz	12886
9	Javier Gastañares Lopez	[2]
[K]	672 394 777	

Terc.	BERAUN BERA "B"	Id.FVA
1	Iban Gomez Ruiz	G7585
2	Igor Artola Lotero (K)	G7641
3	Imanol Loperena Loperena	G7642
4	Aitor Goñi Barbero	G7776
5	Urtzi Urdampilleta Garcia	G7330
6	Jon Lopez Albizu	G7719
7	Ainhoa Artola Del Rincon	G7584
8	Anartz Kalegain Cordero	G7704
9	Markel Dominguez Lopez	
[K]	618 117 145	

Pref	BILLABONA X.J.E. "A"	Id.FVA
1	Jose Luis Guizarro Galan	G7275
2	Unai Iraola Iraola	11611
3	Ernesto Fuente San Sebastian (K)	10260
4	Juan Ignacio Saenz Zabala	30465
5		
6		
[K]	677 320 522	

Seg.	BILLABONA X.J.E. "B"	Id.FVA
1	Pedro Jose Pradini Garcia	10324
2	Iñaki Arrillaga Gomez (K)	10326
3	Aimar Alvarez Etxarri	B3275
4	David Parron Luceño	11120
5	Cayetano Otaegui Urretabizkaia	
6		
[K]	664 626 921	

Terc.	BILLABONA X.J.E. "C"	Id.FVA
1	Aitor Alkorta Zumeaga	G7033
2	Aitor Villena Garrido (K)	G7199
3	Unai Atxaga Goñi	G7377
4	Iñigo Arin Aguirrezabala	G7376
5	Mikel Aretxaga Zubelzu	G7772
6		
[K]		

Terc.	BILLABONA X.J.E. "D"	Id.FVA
1	Aingeru Martinez Larraburu	G7304
2	Javier Maiz Erdocia	G7374
3	Nicolas Chaparro Amado	G7773
4	Eustaquio Corredera Perez	13560
5	Juan Garcia Descalzo	11117
6	Juan Miguel Etxebeste Sasianbarrena (K)	10265
7	Abey Peña Gonzalez	
[K]	671 884 387	

Terc.	BILLABONA X.J.E. "E"	Id.FVA
1	Julen Etxeberria Usabiaga (K)	G7770
2	Hodei Dominguez Aduriz	G7757
3	Axier Oiartzun Gonzalez	G7755
4	Eneko Campos Galan	G7756
5	Unai Garcia Solis	G7761
6		
[K]		

Bolsa	BILLABONA X.J.E.	Id.FVA
1	Juan Jose Villena Bernal (K)	13576
2	Iker Rezola Etxeberria	



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkarte

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

12

O. F.

Prim	CLUB DEPORTIVO EIBAR "A"	Id.FVA
1	Ricardo Bastida Rementería	10103
2	Julen Garro Beraza	G7024
3	David Perez Cela	23036
4	Jon Arana Garate (K)	13427
5	Jon Esturo Loiola	10223
6		
[K]	615 704 160	

Terc.	CLUB DEPORTIVO EIBAR "B"	Id.FVA
1	Eduardo Olabe Odriozola	G7025
2	Alex Aranzabal Minguez	11538
3	Diego Olmo Vega	G7015
4	Xabier Beorlegui Ereña (K)	11309
5	Mikel Larreategi Arana	11687
6	Emilio Jose Freire Moreiro	21353
7	Jose Antonio Garrido Dominguez	G7347
8	Mikel Baena Salado	13610
9	Adrian Martinikorena Arkauz	G7659
10	Oier Garcia Gonzalez	G7661
11	Aitor Beorlegui Gonzalez	G7663
12	Lander Aja Fernandez	G7665
13	Iker Narvaiza Refoyo	G7446
14	Igor Zenigaonaindia Anitua	G7749
[K]	610 925 452	

[1] Modif. 05/01/2019

Terc.	CLUB DEPORTIVO ELKANO-GETARIA "A"	Id.FVA
1	Javier Arranz Arranz	21939
2	Xabier Aranzabal Aguirre	
3	Benito Vinuesa Cerezo	21229
4	Francisco Julian Palencia Dominguez (K)	G7593
5	Victor Alvaro Martin	10434
6	Rafael Sanchez Almela	G7752
7	Pedro J Huedo Feltrer	G7760
8	Julian Jimenez Correas	
9	Emilio Jose Serrano Soriano	[1]
[K]	607 417 674	

Terc.	CLUB DEPORTIVO ELKANO-GETARIA "B"	Id.FVA
1	Balbino A. Inza Larrañaga (K)	G7324
2	Kepa Aizpurua Aldalur	A0444
3	Miguel Manterola Sorarrain	
4	Mikel Silveti Perez	
5	Francisco Hurtado Cerda	
6	Edeidy Rodriguez Mena	G7355
7	Aitor Aizpurua Meneses	
8	Aitor Sarasketa Osa	
9	Balbino Larrañaga Gonzalez-Txabarri	
[K]	607 417 674	

Bolsa	CLUB DEPORTIVO ELKANO-GETARIA	Id.FVA
1	Susana Font Lloret	G7771
2	Jose Luis Marco Feced	
3	Jose Gimeno Tolosa	
4	Maria Luz Eizaguirre Goicocheaundia	G7643
5	Jorge Mejias Segura	

Prim	CLUB DEPORTIVO FORTUNA "A"	Id.FVA
1	Roberto Roldan Riaga	11652
2	Roberto Garcia Lafuente (K)	11102
3	Igor Laniella Fernandez	11874
4	Tomas Echeverria Garcia	
5	Gorka Villar Marcelino	12111
6	Iñigo Ximenez Crespo	4088
7	Sebastian Armendariz Olalla	10427
8	Mikel Lanás Urkiola	12708
9	Javier Camacho Gonzalez	
[K]	617 834 823	

Seg.	CLUB DEPORTIVO FORTUNA "B"	Id.FVA
1	Neik Mohammad Mohseni	
2	Jose Ignacio Ruiz De Oña Cortes (K)	G7346
3	Oscar Cabello Noboa	G7441
4	Isabel Amunarriz Yeregui	G7467
5	Paulino Garcia Marigil	13417
6	Jose Leon Navarro Armendariz	13506
[K]	635 740 569	

Terc.	CLUB DEPORTIVO FORTUNA "C"	Id.FVA
1	Juan Ezpeleta Pradera (K)	10171
2	Asier Arzak Gato	G7526
3	Patrik Abascal Barturen	G7517
4	Igor Navarro Aristegui	
5	Daniel Echeverria Majadas	
6	Iñigo Frias Garcia	
7	Asier Echeverria Vicuña	G7779
8	Marina Aguado Olano	G7726
9	Juan Quemada Zabaleta	
10	Juan Otegui De Las Rivas	
11	Fernando Arocena Salami	
12	Ander Ruiz Correcher	
[K]	679 423 690	

[4] Modif. 18/01/2019

Prim	EASO X.T. "B"	Id.FVA
1	Juan Antonio Aizpurua Blanco	10269
2	Tomas Lazkano Gaité	10338
3	Galder Salterain Gonzalez	13163
4	Roberto Pinilla Santibañez	10038
5	Manuel Neira Garcia	G0014
6	Alejandro Cantabrana Garoña (K)	11293
7	Javier Uzcanga Anzola	G7716
8	Helios Botaya	[4]
[K]	943 291 218	

Prim	ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR "A"	Id.FVA
1	Laurent Gattegno	13567
2	Max Noël	G7580
3	Alain Darrigues	13254
4	Bernard Daubas	13262
5	Jean Paul Tholey (K)	13255
6	Jean Philippe Galhaud	G7364
[K]	0559502795	



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

13
O. F.

Pref	EGUZKI XAKE TALDEA "A"	Id.FVA
1	Luis Angel Ortega Fuentes	10422
2	Josu Aguirre Canflanca	11483
3	Felix Manso Marquez	10341
4	Javier Corral Sierra	10340
5	Claudio Mendikute Fierro	12137
6	Roberto Paniagua Lopez	11132

[K]

Pref	GROS X.T. "D"	Id.FVA
1	Patrice Etchegaray	02445
2	Jose Luis Muñoz Avila	G7392
3	Daniel Hernandez Lopez	S0462
4	Christian Sanchez Merino (K)	G7140
5	Cecilia Perez Sodupe	G7434
6	Jon Jauregi Barandiran	G7141
7	Mikel Benaito Villagarcia	G7530
8	Alexander Rodriguez Inza	G7735

[K]

Terc.	EMAKUME XAKELARIAK "A"	Id.FVA
1	Pino Vicedo Rubio	G7648
2	Asun Segura Pellon	G7637
3	Elisabeth Aguirre Kaufmann	G7638
4	Marisa Sarria Ferradas (K)	G7636
5	Carmen Vicente Garcia	B3199
6	Mertxe Eguizurain Goenaga	G7639
7	Libia Perez Callejo	G7640
8	Cristina Correa Cruz	G7706
9	Ana Martin Ventanas	G7732
10	Arantza Cuevas Malcorra	G7777
11	Teresa Ventureira Vilariño	
12	Itziar Etxegia Iriarte	
13	Rosa Jimenez Justo	

[K]

Seg.	GROS X.T. "E"	Id.FVA
1	Jose Manuel Cejudo Urdampilleta	13088
2	Javier Sarasola Ouviaña	11528
3	Jon Bolado Rodriguez	12159
4	Juan Carlos Yarza Amundarain	
5	Arturo Bañuelos Rodenas	11823
6	Jose Angel Burgaña Lardizabal (K)	10176
7	Fernando Markina Amutxastegi	10281
8	Iñaki Aldako Elkano	13390
9	Ernesto Moreno Romero	11665
10	Jose Antonio Veras Sanz	13487

[K]

Terc.	GOIERRI "A"	Id.FVA
1	Iñaki Hernandez Sanchez	12672
2	Pedro Castro Elgarresta	10460
3	Juan Jose Muñoz Tejedor	G7112
4	Iñigo Etxaniz Mendiguren	G7672
5	Francisco Javier Osinaga Ibarrola	G7677
6	Txema Iriberry Berrueza	13494
7	Julio Baeza Malmierca	G7588
8	Iñaki Aitor Vicente De Vera Sequea	G7620
9	Abdellah Balga Hammed	G7497
10	Juan Carlos Martin Bermejo	
11	Diego Bilbao Beraza (K)	G7447
12	Carlos Legaristi Arrizabalaga	G7398

[K]

Seg.	GROS X.T. "F"	Id.FVA
1	Daniel Garcia Nestar	13203
2	Ion Arrieta Valero	G7525
3	Eduardo Estevez Pegenaute	13189
4	Imanol Unanue Gual	G7172
5	Ignacio Sanz Lazaro	G7598
6	Enrique Campos Jimenez	G7533
7	Zigor Urcelay Crucelaegui	G7510
8	Javier Burgos Arratibel	13190
9	Andres Peinado Obregon	G7556
10	Jose Francisco Rubio Graña	G7559

[K]

Pref	GROS X.T. "C"	Id.FVA
1	Iñigo Argandoña Riveiro	11630
2	Josu Manterola Ubillos	G7504
3	Enver Fejzovki	V0003
4	Carlos Berdote Alonso	G7281
5	Ivan Iturralde Echeverria	G7507
6	Markel Zuloaga Erauskin	G7333
7	Patrice Torres	12041
8	Jon Argandoña Riveiro	G0038
9	Diego Bello Castaño	11824
10	Juan Cruz Iturralde Prieto (K)	G0105

[K]

Seg.	GROS X.T. "G"	Id.FVA
1	Alexander Larrañaga Juaristi	G7714
2	Inko Martinez Adarraga	G7587
3	Unax Guillenea Lacruz	G7650
4	Alex Odriozola Coscolin	B3344
5	Iker Martinez Dominguez	G7599
6	Jagoba de Albillos Eizaguirre	G7684

[K]



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

14

O. F.

Terc.	GROS X.T. "H"	Id.FVA
1	Enara Garcia Martinez	13128
2	Iker Iturralde Mintegi	G7545
3	Mattin Arana Lopetegi	G7692
4	Estibaliz Apellaniz Perez	G7443
5	Miriam Apellaniz Perez	G7613
6	Jose Luis Apellaniz Ortiz	G7382
7	Zuhaitz Gimenez Lopez	B3341
8	Nathaniel Ibarra	
9	Irati Gimenez Lopez	

[K]

Terc.	GROS X.T. "I"	Id.FVA
1	Daniel Oñate del Moral	G7337
2	Oscar Jauregui Martinez-Artola	G7445
3	Aitor Corral Gutierrez	G7485
4	Joseba Ferreiro Mantxola	G7579
5	Asier Corral Gutierrez	G7778
6	Gaizka Esain Arrizabalaga	G7697
7	Andoni Gonzalez Aparicio	G7722
8	Eneko Suarez Etxeberria	G7725
9	Victor Gasco Zubiaurre	G7762

[K]

Terc.	GROS X.T. "J"	Id.FVA
1	Ekaitz Rodriguez Manzano	
2	Mikel Campos Alvarez	G7717
3	Oier Villoslada Torregarai	G7718
4	Jon Lertxundi Ariztegi	G7786
5	Ander Eceizabarrena de los Mozos	G7723
6	Mikel Gillenea Lacruz	
7	Aimar Aguirre Jimenez	G7685
8	Andoni Irastorza Romay	G7720
9	Lander Lopez Baldeon	G7695

[K]

[3] Modif. 12/01/2019

Terc.	GROS X.T. "K"	Id.FVA
1	Killian Martinez Gil	G7514
2	Josu Garcia Taboada	G7787
3	Xabier Juarez Zardoya	G7793
4	Iñaki Yaniz Garcia	
5	Julen Tome Antizar	G7788
6	Sara Garcia Fernandez	G7724
7	Ruth Tella Bujedo	G7702
8	Aitor Montero Luis	[3]

[K]

Terc.	GROS X.T. "L"	Id.FVA
1	Ramon Garcia Yuste (K)	10049
2	Juan Rodriguez Gonzalez	G7774
3	Iñaki Aizpurua Zufiria	10206
4	Jose Antonio Irulegi Garmendia	13379
5	Ruben Sebastiani Paoli	13353
6	Ricardo Lanz Calavia	G7647
7	Xabier Yurramendi Sarasola	G7568
8	Manuel Angel Gil	
9	Jesus Goienetxea Yarza	G7134
10	Juan Jose Otegui Piquer	13102

[K]

943 291 218

Terc.	GROS X.T. "M"	Id.FVA
1	Andoni Miralles Rodriguez	
2	Ander Pagola De Miguel	
3	Enaitz Fernandez Isasa	
4	Iñigo Mijole Arizcuren	
5	Ioritz Intxaurrendieta Oiartzabal	
6	Egoi Garcia Villareal	
7	Jon Perellada Elizalde	
8	Telmo Murillo Manso	
9	Manex Iturrioz Zabala	
11	Telmo Azcarate	

[K]

Seg.	GRUPO AJEDRECISTA BERGARES "A"	Id.FVA
1	Andres Diez Timofeva	10002
2	Miguel Angel Muela Perez	10001
3	Lukas Iruetagoiena Pascual	10224
4	Juan Manuel Garcia Delgado	10020
5	Mikel Barkero de la Cruz	12746
6	Ruben Iñigo Gonzalez Nebreda	11279
7	Juan Maria Santos Martinez	12710
8	Gabriel M. Guerra Martinez	13086
9	Victor Gallastegui Garcia	G7676
10	Fernando Dos Santos Coelho	G7748
11	Alexander Muela Aparicio	11661
12	Jose M ^a Cot Luque	12010

[K]

Prim	HERNANI XAKE TALDEA "A"	Id.FVA
1	Evgeny Makarov Makarov	
2	Fernando Esnaola Gaston	10395
3	Iñaki Erdozio Gaitan	13558
4	Rikardo Osa Astrain	13199
5	Jon Altuna Iza	10657
6	Julian Romero Isla	G7734

[K]

Seg.	HERNANI XAKE TALDEA "B"	Id.FVA
1	Jesus Navascues Zabaleta	10420
2	Jose Anjel Ijurko Erroizenea	10404
3	Jose Mari Berrotaran Yarza	G7532
4	Joxerramon Altuna Zurutuza	G7179
5	Joseba Goioetxea Arruabarrena	13498
6	Iker Mendibil Santamaria	G7066
7	Arkaitz Bereziartua Cornago	11963

[K]



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

15

O. F.

Pref	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "A"	Id.FVA
1	Patxi Moreno Estebanez	G7474
2	Manuel Mayo Martinez	10155
3	Francisco Javier Torres Ganuza	10054
4	Ibai Dorronsoro Larbide	G7370
5	Ramon Nogues Fernandez (K)	11090
6	Goio Uriarte Prieto	10110
7	Antonio Cruz-Lopez Claret	10057
[K]	669 577 841	

Prim	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "B"	Id.FVA
1	Ander Tafall Villanueva	G7469
2	Andoni Orube Bona	11539
3	Daniel Garmendia Zubeldia	G7150
4	Alvaro Minondo Torres	G7693
5	Asier Cuesta Senosiain (K)	G7535
6	Ander Uranga Odriozola	G7388
7	Carlos Pascual Cuadrado	G7449
[K]	639 373 023	

Seg.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "C"	Id.FVA
1	Iker Arri Martinez	12288
2	Louis del Rio	G7656
3	Juan Senen Bruña Peraita	11577
4	Fernando Garcia Tajada	13566
5	Ricardo Campos Urbaneja	13403
6	Silvestre Moreira Sanchez	G7012
7	Mikel Tafall Soreasu (K)	G7453
[K]	610 356 288	

Terc.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "D"	Id.FVA
1	Manuel Delgado Canton	G7044
2	Jesus M ^a Jauregui Echeveste	10099
3	Gorka Jauregui Olaizola	G7691
4	Pablo Basurtko Delgado	G7402
5	Fernando Hoyos Fernandez	G7401
6	Julia Urroz Lopez	G7468
7	Patxi Lopez Garcia	G7475
8	Fco. Javier Larrea Trecu	G7405
9	Mariano Otero Bonis (K)	G7303
[K]	639 268 076	

Terc.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "E"	Id.FVA
1	Ibon Muñoz Moares (K)	G7783
2	Hodei Herrera Hernandez	G7742
3	Pablo Conde Kurth	
4	Jon Irigaray Ferreira	G7479
5	Aaron Calderero Apezteguia	
6	Suhar Cabello Viña	
7	Maialen Diaz Sancho	
8	David Lopez-Carrasco Goñi	
[K]	679 226 797	

Terc.	HONDARRIBIA - MARLAXKA X.E. "F"	Id.FVA
1	Jokin Etxaniz Mendieta	G7602
2	Juan Antonio Guerrero Manso (K)	
3	Hodei Guerrero Escudero	G7721
4	Nicolas Aparicio Etxaniz	G7603
5	Ion Larrarte Gonzalez	
6	Kerman Iguñiz Iglesias	G7790
7	Eneko Elduayen Jimeno	
8	Alba Estomba Garcia	
[K]	605 746 702	

Prim	IDIAZABAL K.E. "A"	Id.FVA
1	Felipe Aparicio del Pozo	10438
2	Ibon EzioIaza Etxeberria	11473
3	Jose Antonio Gomez Pajares	10435
4	Jose Luis Piñeira Alvarez	10437
5	Gorka Salgado Cea	12361
6	Garikoitz Urkia Imaz, (K)	11635
7	Jose Angel Gomez Santos	11521
8	Unai San Sebastian Clavo	12804
9	Jose Luis Alustiza Urkia	10467
[K]	618 064 604	

Pref	LUZARO - ORERETA "A"	Id.FVA
1	Haritz Izagirre Alsua	G7546
2	David Garrido Fernandez,	12662
3	Jon Gurutz Galarraga Lasa	13290
4	Luis Angel Peteiro Osta (K)	13111
5		
6		
[K]	628 680 526	

Seg.	LUZARO - ORERETA "B"	Id.FVA
1	Asier Urretabizkaia Merino	11534
2	Fernando Puga Senar	13369
3	Luis Aparicio Mola (K)	G7273
4	Iker Rodriguez Rubio	G7440
5	Antonio Martin Vicente	G7736
6	Mikel Arriaga Peña	11137
7	Aitzol Goikoetxea Mendizabal	G7543
8	Jon Xabin Urretabizkaia Lorza	
[K]	619 305 515	

Prim	SANTIKUTZ-LEGAZPI "A"	Id.FVA
1	Unai Elias Torres	G7353
2	Xabier Garmendia Diaz (K)	G7325
3	Mario Gallego Saez	G7341
4	Asier Imaz Aracama	G7190
5		
6		
[K]	688 876 221	



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

16

O. F.

Seg.	SANTIKUTZ-LEGAZPI "B"	Id.FVA
1	Alberto Vesga Gomez (K)	11660
2	Markel Vesga Izeta	B3343
3	Victor Barriga Rabanal	G7306
4	Joseba Urdangarin Lasa	13491
5	Ismael Anton Reparaz	N2203
6	Juan Andres Cerro Larraza	N0319
7	Sebastian Insausti Goñi	N0346
8	Andoni Fernandez Calvo	G7657
9	Iñigo Larrea Azpeitia	G7206
10	Jorge Fernandez Garcia	
11	Javier Soto Sanchez	G7363
12	Joritz Vega Barbeira	
[K]	627 342 158	

Seg.	TXATURANGA "A"	Id.FVA
1	Xabier Egaña Amutxastegi	11645
2	Ibon Zendoia Solabarrieta	21049
3	Gorka Flores Albisua	13044
4	Jose Juan Uranga Iparraguirre (K)	10234
5	Aritz Arruabarrena Torrealday	21916
6	Federico Herrero Huertas	11436
7	Unai Aristondo Iparraguirre	13109
8	Javier Bedialauneta Egurrola	20235
[K]	626 086 808	

Seg.	XAPUTARRAK "A"	Id.FVA
1	Patxi Isasmendi Agirre (K)	G0072
2	Eneko Alberdi Jauregi	G7508
3	Aitor Priya Beitia	G0023
4	Jose Andres Perez Cabezón	G7740
5		
6		
[K]	686 634 519	

[4] Modif. 18/01/2019

Terc.	XAPUTARRAK "B"	Id.FVA
1	Iñaki Uranga Odriozola (K)	12669
2	Aitor Elustondo Otaegi	G7509
3	Juan Carlos Fernandez Salas	G7541
4	Cesar Cristian Cretu	
5	Gorka Uranga Garate	G7630
6	Julen Uranga Garate	G7664
7	Aner Alonso Odriozola	G7631
8	Miguel Angel Gomez Montecelo	[4]
[K]	665 700 501	

[2] Modif. 10/01/2019

Pref	C. IRIONDO ZKE "A"	Id.FVA
1	Erik Juez Villar	13419
	Francisco Javier Ladron de Guevara Galar	BAJA
2	Ander Zulaika Centeno (K)	13258
3	Mikel Vicente Ezeiza	G7105
4	Bingen Urbietta Aldaliur	[2] 13628
5		
[K]	636 614 391	

Pref	C. IRIONDO ZKE "B"	Id.FVA
1	Fermin Lauroba Elizaran (K)	10485
2	Jon Lertxundi Azpiazu	G7142
3	Pablo Arrondo Carbonell	13176
4	Jaime Arocena Uria	12992
5		
6		
[K]	688 686 911	

[2] Modif. 10/01/2019

Seg.	C. IRIONDO ZKE "C"	Id.FVA
	Bingen Urbietta Aldaliur	[2] Eq. "A"
1	Jordi Figueras Puig	13562
2	Andoni Etxabe Uria	G7538
3	Daniela Velte (K)	13490
4	Agustin Arrondo Carbonell	13162
5	Iñaki Zurutuza Estevez	G7566
[K]	607 247 591	

Terc.	C. IRIONDO ZKE "D"	Id.FVA
1	Martin Iribar Iriondo	12734
2	El Mehdi El Oirdi	G7614
3	Xabier Ruiz Egaña	10884
4	Jose Jorge Feijoo Rubio	10163
5	Esteban Collantes Andoaga (K)	12890
6	Ramon Arguinchona Laca	G7438
7	Xabier Arrillaga Garitagoitia	G7373
8	Igor Jauregi Gezuraga	13415
[K]	656 788 651	

Terc.	C. IRIONDO ZKE "E"	Id.FVA
1	Aitor Duo Iruretagoiena	G7537
2	Iñaki Altzibar Ugalde	G7753
3	Jon Altzibar Beloki (K)	G7343
4	Aitor Altzibar Ugalde	
5	Xabier Aguinaga Ugalde	G7754
6		
[K]	646 871 415	

Terc.	C. IRIONDO ZKE "F"	Id.FVA
1	Oier Eleta Biain	G7687
2	Iker Casado Uriarte (K)	G7758
3	Eneko Martin De Frias	G7765
4	Garazi Mutiloa Vidal	G7730
5	Lucia Baraciertu Aranda	
6	Jon Howick Iriberrí	
7	Iker Zulaika Kerexeta	G7768
8	Yeray Ordoki Alvarez	
9	Ioritz Carrera Ullate	
[K]	625 901 899	

Bolsa	C. IRIONDO ZKE	Id.FVA
1	Luis Torrego Gonzalez	11199
2	Aitor Etxabe Zulaika	G7594



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkarte

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

17
O. F.

Seg.	Createch Mediacal "A"	Id.FVA
1	Jose Luis Larrañaga Aldalur	11108
2	Javier Muñoz Moreno	21186
3	Mikel Leon Reinares	G0027
4	Juan Manuel Navarro Navarro (K)	10300
5	Juan Jose Gomez Romero	10080
6	Markel Kerexeta Zabala	G7427
[K]	616 902 054	

Terc.	ITS Security "A"	Id.FVA
1	Ivan Fernandez Rodriguez	12679
2	Tomas Conde Borrajo (K)	10309
3	Vicente Santos Arguinchona	
4	Sergio Fernandez Rodriguez	12860
5	Santi Fernandez Perez	G7744
6	Jon Aingeru Gurrutxaga Perez	
7	Andoni Lersundi Perez	
[K]	676 877 578	

[1] Modif. 05/01/2019

Terc.	Olan Arkitektura "A"	Id.FVA
1	Jon Esnaola San Sebastian	10194
2	Mikel Fidalgo Carrera (K)	10305
3	Iker Ruiz Iñurrieta	G7745
4	Lander Aguirregomezkorta Arriaga	G7463
5	Iñaki Burunea Tornos	[1] 10391
6	Roberto Kerexeta Zulaika	[1] G7492
7	Zigor Diez Cid	[1] 12678
8	Eduardo Alonso Lopez	[1] G7574
[K]	637 438 245	



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

18

Loc. Juego

AGUSTIN DE LEIZA

Urigain Kultur Etxea P A
Avda. La Salle, 6 1.
ANDOAIN 2.
3.

ALFIL XAKELARI ELKARTEA

Ezkiagako Auzo-Etxea P A
Oriako Pasealekua, 12 1.
BEASAIN 2. B
3.

ANAITASUNA KAKUTE

Kultur Etxea P
k/ Nagusia, z/g 1. A
AZKOITIA 2.
3. B

AÑORGA K.K.E

Frontón Karmelo Balda P
Ps. de Anoeta, 20-3ª planta 1. A
DONOSTIA 2.
3.

ARRASATE-SAN ANDRES XAKE ELKARTEA

Jose Luis Iñarra, 30-32 bajo P 1D A
ARRASATE 1. B, C
Ref. Arrasate-Arlutz 2.
3. D, E

ASOC. FOMENTO CULTURAL

Zubiaurre, 8 bajo P A
1.
RENERIA 2.
3.

ATLETICO ZALEAK

Torre Zabalotegi, 11 P
1.
BERGARA 2.
3. A

BERAUN BERA

Sdad. Deportiva P A
Beraun, 27 bajo 1.
RENERIA 2.
3. B

BILLABONA XAKE JOKU ELKARTEA

Kultur Etxea P A
K/ Nagusia, 58 1.
VILLABONA 2. B, C
3. D, E

CLUB DE AJEDREZ BATALLA

Antxotxipi, 13 - 2º DH A
Behobia-Zaisa III P
IRUN 1.
2.
3.

CLUB DEPORTIVO EIBAR

Toribio Etxeberria, 16-1º P
EIBAR 1. A
2.
3. B

CLUB DEPORTIVO "ELKANO"-GETARIA

Biblioteca P
K/ San Roque, 2 1.
GETARIA 2.
3. A, B

CLUB DEPORTIVO FORTUNA

Polideportivo Zuhaitzi, 1ª Planta P
Plaza Zuhaitzi, 1 (Junto al apeadero de f 1. A
DONOSTIA 2. B
3. C

EASO XAKE TALDEA

Frontón Karmelo Balda 1D A
Ps. de Anoeta, 20-3ª planta P
DONOSTIA 1. B
2.
3.

ECHIQUIER BAYONNE-ADOUR

2 Allée du Petit-Basque P
1. A
64100 BAIONA 2.
3.

EGUZKI XAKE TALDEA

Urbita, 6 P A
1.
URNIETA 2.
3.

EMAKUME XAKELARIAK

Emakumeen Etxea P
Okendo Kalea, 9 1.
DONOSTIA 2.
3. A

GOIERRI

Aizpuruenea Kultur Etxea P
Jauregi Kalea, 19 1.
URRETXU 2.
3. A



Hondarribia - Marlaxka Xake Elkartea

Razón soci: Villa Enea. Almirante Alonso, 2
Local de jué Kasino Zaharra. Damarri kalea, 1
20.280 Hondarribia [Gipuzkoa]

e.mail xakehondarribiamarlaxka@gmail.com

web www.marlaxkaxake.com

19

Loc. Juego

GROS XAKE TALDEA

Frontón Karmelo Balda
Ps. de Anoeta, 20-3ª planta
DONOSTIA

DH A 1D B
P C, D
1.
2. E, F, G
3. H, I, J, K, L, M

SAN ROKE XAKE ELKARTEA

Ostolaza, 20 bajo

DEBA

P
1.
2.
3.

GRUPO AJEDRECISTA BERGARES

Torre Zabalotegi, 11

BERGARA

P
1.
2. A
3.

SANTIKUTZ-LEGAZPI

Hogar del jubilado (Entrada por el bar)
k/ Latxartegi, 2

LEGAZPI

P
1. A
2. B
3.

HERNANI XAKE TALDEA

Aristizabal, 5

HERNANI

P
1. A
2. B
3.

TXATURANGA

Antiguo Ambulatorio
Behoko Plaza

MUTRIKU

P
1.
2. A
3.

HONDARRIBIA-MARLAXKA XAKE ELKARTEA

Kasino Zaharra. k/ Damarri, 1
Junto a la puerta de Sta. María
Por la parte de la Alameda

HONDARRIBIA

P A
1. B
2. C
3. D, E, F

XAPUTARRAK

Enparan Kalea 6-4º dcha.

AZPEITIA

P
1.
2. A
3. B

IDIAZABAL K.E.

IDIAZABAL

P
1. A
2.
3.

ZARAUTZ XAKE ELKARTEA

Polideportivo Aritzatalde
Observación: Entrada por k/ Zuberoa, 2

ZARAUTZ

Ref. C. Iriondo ZKE

P A, B
1.
2. C
3. D, E, F

LUZARO - ORERETA

Aiako Harria, z/g
Galtzarabordako Polikiroldegia
ERRETERIA

P A
1.
2. B
3.

ZUBI ONDO X.T

Mugerza, 22

ELGOIBAR

[*] Createch Medical "A"
Its Security "A"
Olan Arkitektura "A"

P
1.
2. 1*
3. 2*



CAMPEONATO DE GIPUZKOA POR EQUIPOS 2019

BASES DEL TORNEO

1. Será de aplicación el Reglamento de los Campeonatos por Equipos de Gipuzkoa en vigor el día de su comienzo, en su integridad.
2. La Liga Gipuzkoana por Equipos se jugará los días 12, 19 y 26 de enero – 2, 9, 16 y 3 de febrero – 2, 9, 16, 23 y 30 de marzo.
3. Podrán tomar parte todos los equipos clasificados para el mismo y que hayan presentado el correspondiente orden de fuerzas ante la FGA en tiempo y forma estipulados por ésta.
4. Se aplicarán las Leyes del Ajedrez de la FIDE correspondientes al ritmo de juego del campeonato.
5. Las partidas darán comienzo a las 16:00 horas en los locales de los Clubes correspondientes, según el calendario de juego elaborado por la FGA.
6. El ritmo de juego, para todas las categorías, será de 1 hora 30 minutos de crono individual con un incremento de 30 segundos por jugada.
7. Los relojes se pondrán en marcha a la hora indicada para el comienzo de cada sesión, dándose la partida por perdida a todo jugador que, media hora después de la hora señalada para el comienzo del encuentro, no haya comparecido ante el tablero.
8. Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga encima un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos susceptibles de sugerir jugadas de ajedrez en el recinto de juego. Sin embargo, se permite que dichos dispositivos estén guardados en la bolsa o mochila del jugador o tenerlos encima de la mesa de juego, siempre que el dispositivo esté completamente desconectado.

Al jugador no se le permite disponer de dicha bolsa mochila o dispositivo en el recinto de juego sin el permiso del árbitro. Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará.

Todos los jugadores deberán informar a su rival, antes de comenzar su partida, si disponen en su bolsa o mochila de un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos susceptibles de sugerir jugadas de ajedrez en el recinto de juego.

Todo ello, según las vigentes Leyes del Ajedrez FIDE y la instrucción del Comité de Árbitros de la FIDE al respecto, disponible en: <http://arbiters.fide.com/>



9. Ningún jugador podrá abandonar la sala de juego mientras esté en juego su partida si no es con el consentimiento de algún miembro del equipo arbitral, el cual decidirá, tras valorar la situación global de la ronda u otros permisos de salida, si lo concede o no. Queda prohibido a los jugadores el acceso a la sala de análisis mientras sus partidas estén en curso.
10. Se mandarán para su evaluación para el FIDE las categorías de Preferente, Primera y Segunda.
11. El plazo para comunicar los resultados de los encuentros concluye a las 23:00 horas del día del encuentro.
12. La manera de comunicar los resultados lo notificará la Secretaría de la FGA antes del comienzo del Campeonato.
13. No es necesario enviar las actas a la Federación, pero será obligatorio guardarlas hasta un mes después de terminada la competición.
14. El plazo para presentar cualquier reclamación sobre cualquier hecho del reglamento concluye a las 18:00 horas del miércoles posterior al encuentro.
15. Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los medios de comunicación que la organización considere oportunos para la necesaria difusión del evento (resultados, clasificaciones, partidas, fotografías, etc.)
16. La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de las presentes bases y demás reglamentación aplicable.



LIGA VASCA DE AJEDREZ – 2019

Cuestiones de interés

- Dos Divisiones (División de Honor y 1ª División).
- No participan en la misma división 2 equipos (A y B) del mismo Club.
- Período: De 12 de enero a 09 de marzo de 2019.
- Relación de equipos clasificados:

División de Honor:

C.A. Calasanz	faa / axf	Vitoria-Gasteiz
C.A. Endroke	fva / bxf	Bilbao
A.D. San Juan	fna / nxf	Iruña
I. Zaldunak/A.	fva / bxf	Santurtzi
Gros X. T. "A"	fga / gxf	Donostia
C.A. Oberena "A"	fna / nxf	Iruña
C.A. Sestao Bizkaialde	fva / bxf	Sestao
C. A. Orvina	fna / nxf	Iruña
C.A. Batalla "A"	fga / gxf	Irun
C.A. Santa Ana	fna / nxf	Tudela

Primera División:

C.A. Arrasate-Arlutz "A"	fga / gxf	Arrasate
C.A. Danubio	faa / axf	Zambrana
C.A. Oberena "B"	fna / nxf	Iruña
C.A. Zuri Baltza	fva / bxf	Bilbao
Gros X.T. "B"	fga / gxf	Donostia
C.A. Santurtzi	fva / bxf	Santurtzi
C.A. Easo "A"	fga / gxf	Donostia
C.A. Egidazu/B. Gorbea	faa / axf	Vitoria-Gasteiz
C.A. Conteneo	fva / bxf	Bilbao
C.A. Abadiño	fva / bxf	Abadiño

1 faa / axf

2 fga / gxf

4 fna / nxf

3 fva / bxf

2 faa / axf

3 fga / gxf

1 fna / nxf

4 fva / bxf



PLAY-OFF, ELIMINATORIA FINAL LIGA 2019

Segunda categoría:

El 1º, 2º, 3º y 4º de cada grupo se clasifican para el play-off de ascenso a Primera.

El 5º, 6º, 7º y 8º de cada grupo se clasifican para el play-off de descenso a Tercera.

Tercera categoría:

Para dictaminar los puestos del 1º al 8º se disputará un torneo por eliminatorias en el que tomará parte el campeón y el segundo clasificado de cada grupo y los dos terceros con mayor porcentaje de puntos, en caso de empate a porcentaje se hará un sorteo. Cada eliminatoria se disputará a un sólo partido. En cuartos de final se procurará que no se enfrenten entre sí los primeros de cada grupo ni tampoco los dos terceros, igualmente se intentará que no jueguen entre sí los que hayan jugado en el mismo grupo. Si en semifinales han pasado dos de los tres primeros se procurará que no se enfrenten entre sí. Además de la final entre los ganadores de las semifinales, se disputará un encuentro por el tercer y cuarto puesto entre los perdedores. Si en una eliminatoria juega un equipo que haya quedado primero de su grupo con un equipo que no, el que haya quedado primero jugará en casa. Los puestos del 5º al 8º se adjudicarán a los perdedores en cuartos de final, en un orden determinado por el porcentaje de puntos obtenido en la liga regular y si tienen el mismo se hará un sorteo.

En caso de empate a 2 en una eliminatoria ganará el equipo que haya conseguido la victoria en el primer tablero, en caso de empate el que haya conseguido la victoria en el segundo, en caso de empate el que haya conseguido la victoria en el tercero. En caso de que el resultado sea 4 tablas ganará el equipo visitante, esto es, el que en el primer tablero lleve las negras.



ASCENSOS, DESCENSOS LIGA 2019

A. Si no baja ningún equipo Guipuzcoano de Primera División Vasca.

- Preferente: Sube el 1º a Liga Vasca.
Bajan el 11º y 12º a Primera.
- Primera categoría: Suben el 1º, 2º, y 3º a Preferente.
Bajan el 11º y 12º a Segunda
- Segunda categoría: Suben a Primera el 1º, 2º, y 3º del play-off de ascenso a Primera.
Bajan a Tercera el 7º y 8º del play-off de descenso a Tercera.
- Tercera categoría: Suben a Segunda el 1º, 2º, y 3º clasificados en las eliminatorias finales.

B. Si baja un equipo Guipuzcoano de Primera División Vasca.

- Preferente: Sube el 1º a Liga Vasca.
Bajan el 11º y 12º a Primera.
- Primera categoría: Suben el 1º y 2º a Preferente.
Bajan el 11º y 12º a Segunda.
- Segunda categoría: Suben a Primera el 1º, y 2º del play-off de ascenso a Primera.
Bajan a Tercera el 7º y 8º del play-off de descenso a Tercera.
- Tercera categoría: Suben a Segunda el 1º, y 2º clasificados en las eliminatorias finales.

C. Si bajan dos equipos Guipuzcoanos de Primera División Vasca.

- Preferente: Sube el 1º a Liga Vasca.
Bajan el 11º y 12º a Primera.
- Primera categoría: Sube el 1º a Preferente.
Bajan el 11º y 12º a Segunda.
- Segunda categoría: Sube a Primera el 1º del play-off de ascenso a Primera.
Bajan a Tercera el 7º y 8º del play-off de descenso a Tercera.
- Tercera categoría: Sube a Segunda el 1º clasificado en las eliminatorias finales.



D. Si bajan tres equipos Guipuzcoanos de Primera División Vasca.

- Preferente: Sube el 1º a Liga Vasca.
 Bajan el 10º, 11º y 12º a Primera.
- Primera categoría: Sube el 1º a Preferente.
 Bajan el 10º, 11º y 12 a Segunda
- Segunda categoría: Sube a Primera el 1º del play-off de ascenso a Primera.
 Bajan a Tercera el 6º, 7º y 8º del play-off de descenso a Tercera.
- Tercera categoría: Sube a Segunda el 1º clasificado en las eliminatorias finales.

NOTA:

Si algún equipo renunciase a su categoría, la vacante se cubrirá primero con el equipo o equipos que hayan descendido de categoría y si no fuera suficiente, con equipos que se quedaron en puertas de ascenso. Tendrá prioridad el equipo mejor clasificado.



REGLAMENTO DEL CAMPEONATO DE GIPUZKOA POR EQUIPOS

CAPITULO 1.- Participación

Artículo 1º

Podrán tomar parte en el campeonato todos aquellos equipos clasificados para el mismo, cuyo club esté dado de alta en la F.G.A. para la temporada en curso, y hayan cumplido con lo estipulado por la F.G.A. en lo referente a los artículos 2.º, 3.º y 4.º

Artículo 2º

La tramitación de las licencias se harán en tiempo y forma estipulados por la F.V.A.

Los clubes deberán tener abonadas las multas que se les hubieran puesto en la temporada anterior para poder inscribir cualquier equipo, salvo que esas multas hubieran sido recurridas y se esté pendiente de resolución definitiva.

Artículo 3º

1. Los equipos que cuenten con al menos 2 jugadores juveniles en equipos del mismo club de categoría inferior, deberán estar formados por un mínimo de 4 jugadores.

2. En el caso de tener más de un equipo en la categoría más baja en la que un club tiene equipos, estos equipos deberán estar formados por un mínimo de 4 jugadores.

3. El resto de equipos deberán estar formados por un mínimo de 6 jugadores.

Artículo 4º

La composición de los equipos (orden de fuerzas) deberá presentarse por escrito en la F.G.A. en tiempo y forma estipulados por la F.G.A. No existe obligación de ordenar a los jugadores siguiendo criterios de elo, títulos,

GIPUZKOAKO TALDEKAKO TXAPELKETAREN ARAUDIA

1. KAPITULUA.- Partaidetza

1. Artikulua

Denboraldi horretan GXFn izena emanda egon, txapelketarako sailkatu eta 2., 3. eta 4. artikuluetan jasotakoak betetzen dituzten talde guztiek parte hartu ahal izango dute.

2. Artikulua

EXFk ezarritako epe eta moduan tramitatuko dira lizentziak.

Klubek, aurreko denboraldian ezarritako isunak ordainduta izan beharko dituzte edozein talderen izen-ematea egiteko, isun horiek legez dagokion eran errekurrituta eta azken ebazpenaren zain ez badaude behintzat.

3. Artikulua

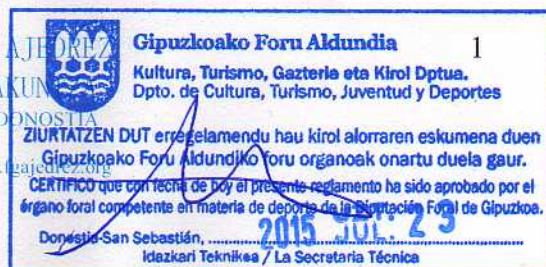
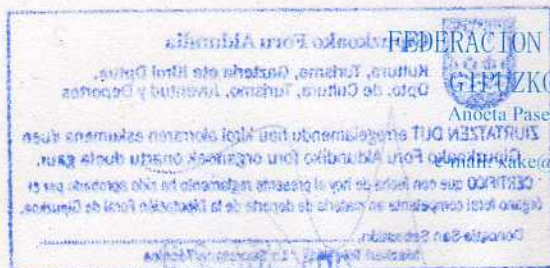
1. Klub beraren behegoko mailtako talderen baten gutxienez 2 jokalaria jubenil dituzten taldeek, gutxienez 4 jokalaria izan behar dituzte.

2. Klub batek, taldeak dituen beheengo mailan talde bat baino gehiago badu, talde hauek gutxienez 4 jokalaria izan behar dituzte.

3. Gainontzeko taldeek gutxienez 6 jokalaria izan behar dituzte.

4. Artikulua

Taldeen osuera (hurrenkera zehaztuta) idatziz aurkeztu beharko da GXFn, GXFk ezarritako epean eta moduan. Jokalariak zerrendatzeko ez dago inolako irizpiderik jarraitu beharrik.





HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA
Gazteria eta Kirol Zuzendaritza
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA
Dirección de Juventud y Deportes

etc.

Artículo 5º

La inscripción de un nuevo jugador a un equipo sólo será admitida hasta las 4 últimas rondas. En las categorías en las que existan Play Off se admitirán hasta el comienzo de los mismos. Un jugador de nueva inscripción podrá jugar la próxima ronda siempre y cuando lo comunique a la F.G.A. antes de las 18:00 horas del jueves anterior al día de la competición, si lo comunica después de las 18:00 horas del jueves tendrá que esperar a la próxima ronda para entrar en competición.

Artículo 6º

1. Un jugador inscrito en un equipo podrá jugar en otro equipo del mismo club (sólo uno) de categoría superior, y retornan a su equipo, hasta un máximo de tres rondas. A partir de la cuarta ronda que juegue en categoría superior deberá quedarse el resto de la temporada en el equipo de categoría superior. Esta modificación del orden de fuerzas podrá realizarse durante toda la temporada, aunque el equipo inicial del jugador en cuestión haya terminado la Liga (bien por final de la liga, por retirada, por sanción, etc.

Los equipos de Liga Vasca de un Club no constituyen equipos de categoría superior a efectos de este artículo, permitiendo a los jugadores inscritos en este Campeonato disputar libremente Liga Vasca cumpliendo lo reglamento para ello por la Federación Vasca de Ajedrez.

2. En el caso de tener más de un equipo en la categoría más baja en la que un club tiene equipos, el club puede tener un grupo de jugadores que sin estar adscritos a ningún

5. Artikulua

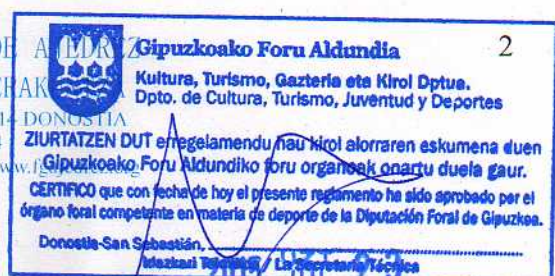
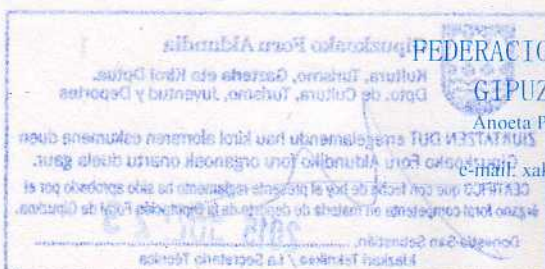
Azken lau jardunaldiak arte onartuko da taldean jokalaria berriak inskribatzea. Play Off-ak dauden kategorietan, Play Off-ak hasi arte sartu ahalko dira jokalaria berriak. Izena eman berri duen jokalaria hurrengo jardunaldian jokatu ahal izateko GXFri jakinarazi beharko dio lehiaketa jokatu aurreko osteguneko 18:00ak baino lehen. Osteguneko 18:00ak baino geroago jakinarazten badu, hurrengo jardunaldira arte itxaron beharko du parte hartzeko.

6. Artikulua

1. Talde batean izena emanda dagoen jokalaria batek klub bereko goragoko mailako beste talde baten (baten, ez gehiagotan) jokatu ahal izango du, eta atzera bere taldearekin jokatu ahal izango du, gehienez ere hiru jardunalditan. Goragoko mailan jokatzen duen laugarren jardunalditik aurrera, talde hartan geratu beharko du denboraldi amaiera arte. Jokalaria aldaketa hori denboraldi osoan egin ahalko da, nahiz eta jokalaria hasierako taldeak Liga amaitua izan (liga bukatu delako, erretiratu egin delako, zigortu egin dutelako...)

Klub bateko Euskal Ligako taldeek ez dute goragoko kategoriako talderik eratuko, artikulu honen ondorioetarako; eta beraz, txapelketa honetan izena emanda dauden jokalariek Euskal Liga jokatu ahal izango dute, Euskadiko Xake Federazioak ezarritako arauak betez.

2. Klub batek taldeak dituen beheerengo mailan talde bat baino gehiago badu, maila horretako edozein taldetan parte dezaketen jokalaria multzo bat izan dezake talde bati ere lotuta egon gabe; baina hemen aipatutako





equipo pueden participar en cualquiera de ellos; pero una vez jueguen una partida con uno de los equipos aquí citados quedarán adscritos a ese y no podrán jugar con los demás de la misma categoría.

Artículo 7º

Los jugadores que se incorporen a los equipos (Artículos 5 y 6) deberán entrar en los últimos lugares de los órdenes de fuerza.

Artículo 8º

Si un equipo no se inscribe en la categoría que le corresponde o una vez iniciada la competición se retira de la misma ese equipo desaparecerá.

CAPITULO 2.- Organización

Artículo 9º

El Campeonato de Gipuzkoa por equipos constará de las siguientes categorías: Preferente, Primera, Segunda y Tercera.

Artículo 10º

1. La categoría Preferente y Primera constarán de 12 equipos que se enfrentarán por sistema de Liga a una vuelta. De esta forma el campeonato constará de 11 rondas.
2. La Segunda categoría constará de 16 equipos. Los 16 equipos se enfrentarán entre sí en dos fases.
 1. En la primera fase se dividirán en dos grupos de 8 equipos (por proximidad geográfica) y cada grupo se enfrentará por sistema de Liga a una vuelta.
 2. En la segunda fase los cuatro primeros clasificados de cada grupo se enfrentarán entre sí por sistema Scheveningen por el Ascenso, y los

talde baten parte hartzen duten momentuan, bertara lotuta geldituko dira eta ezingo dute maila bereko beste taldeetan parte hartu.

7. Artikulua

Taldeetara gerora iristen diren jokalariai (5 eta 6 artikulua) hurrenkeraren azken lekuetan sartuko dira.

8. Artikulua

Talde batek dagokion kategorian izena ematen ez badu, edo behin lehiaketa hasi ondoren utzi egiten badu, talde hori desagertu egingo da.

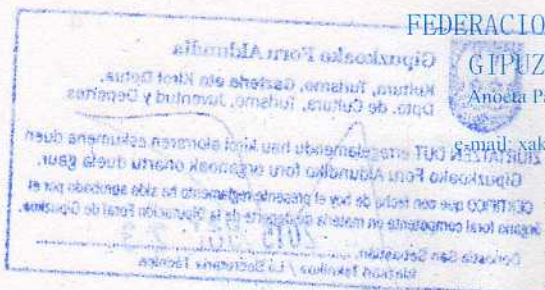
2. KAPITULUA.- Antolakuntza

9. Artikulua

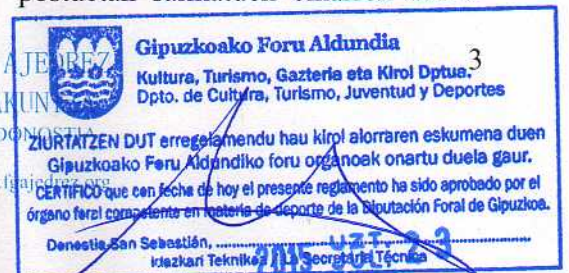
Gipuzkoako Taldekako Txapelketak ondoko kategoriak izango ditu: Gorengoena, Lehena, Bigarrena eta Hirugarrena.

10. Artikulua

1. Gorengoena eta Lehen mailan 12 talde ariko dira, eta itzuli bateko liga jokatuko dute. Hartara, txapelketak 11 jardunaldi izango ditu.
2. Bigarren mailan 16 talde ariko dira. 16 taldeek elkarren aurka jokatuko dute bi fasetan
 1. Lehenbiziko fasean zortziko bi multzotan banatuko dira (hurbiltasun geografikoaren arabera), eta multzo bereko zortzi taldeek itzuli bateko liga jokatuko dute.
 2. Bigarren fasean, multzo bakoitzeko lau lehen sailkatuek elkarren kontra jokatuko dute Scheveningen sistema erabiliz igotzeko; eta azken lau postuetan sailkatuek elkarren aurka



FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ
GIPUZKOAKO XAKE FEDERAKUNIA
Añoeta Pascalekua, 5 Dpto. 11 - 20014 DONOSTIA
Teléfono 943 47 46 04
e-mail: xakea@fgajedrez.org - Web: www.fgajedrez.org





HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAIA

cuatro últimos de cada grupo por el descenso. De esta forma el campeonato constará de 11 rondas.

3. La categoría Tercera constará del resto de equipos inscritos. El sistema de juego se decidirá en base al número de equipos inscritos por la Asamblea General de la FGA.

Artículo 11º

Cuando se juegue por sistema de liga, si en la misma categoría y grupo coinciden varios equipos pertenecientes a un mismo club entonces se procurará que éstos se enfrenten unos contra otros en las primeras rondas.

Artículo 12º

En las categorías que cuenten con dos fases, a la hora de realizar la clasificación de la segunda fase también se tendrán en cuenta los resultados que los equipos de un mismo grupo hayan tenido entre sí en la primera fase.

Artículo 13º

Las rondas del Campeonato de Gipuzkoa por equipos se jugarán los sábados, la hora de comienzo de los mismos será aprobada por la Asamblea General de la FGA en las Bases del Campeonato.

Artículo 14º

1. Los días de juego los aprobará la Asamblea General de la FGA en las Bases del Campeonato
2. En el caso de situaciones que por su naturaleza no se pueden prever cuando se aprueba el calendario de juego, la Junta Directiva podrá ordenar la suspensión general de una ronda o autorizar el aplazamiento de uno o varios encuentros o partidas.

jokatuko dute nor jaitsiko den erabakitzeke. Hartara, txapelketak 11 jardunaldi izango ditu.

3. Izena emandako gainerako taldeek osatuko dute Hirugarren maila. Talde kopuruaren arabera erabakiko du GXFren Batzar Nagusiak zer joko sistema erabili.

11. Artikulua

Liga jokatzen denean, klub bereko talde bat baino gehiago baldin badaude multzo berean, lehenbiziko jardunaldietan beste talde batzuen aurka joka dezaten (alegia, klub berekoen aurka joka ez dezaten) ahalegina egingo da.

12. Artikulua

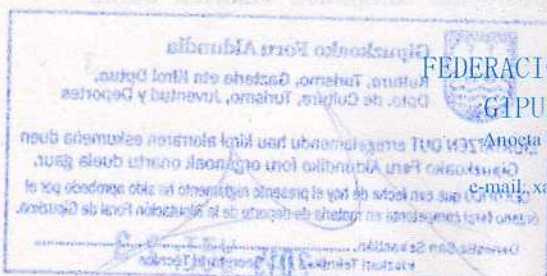
Bi fase jokatuko dituzten kategorietan, bigarren faseko sailkapena egiterakoan, aintzat hartuko da multzo berean dauden taldeek elkarren kontra zer egin duten lehenbiziko fasean.

13. Artikulua

Gipuzkoako Taldekako Txapelketako jardunaldiak larunbatetan jokatuko dira. Hasiera ordua GXFren Batzar Nagusiak erabakiko du Txapelketaren Oinarrietan.

14. Artikulua

1. Partidak noiz jokatuko diren GXFren Batzar Nagusiak erabakiko du Txapelketaren Oinarrietan.
2. Bere izaeragatik jokatzeke egutegia onartzen denean aurreikusi ezin diren egoerak gertatzen direnean, Zuzendaritza Batzordeak txanda bat bertan behera uztea agindu dezake edo neurketa edo partida zehatz batzuk beste baterako uztea baimendu dezake.



FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ

GIPUZKOAKO XAKE FEDERAKUNIA

Antzeta Pascalekua, 5 Dpto. 11 - 20014 DONOSTIA

Teléfono 943 47 46 04

e-mail: xake@fgajedrez.org - Web: www.fgajedrez.org



Gipuzkoako Foru Aldundia

Kultura, Turismo, Gazteria eta Kirol Dptua.
Dpto. de Cultura, Turismo, Juventud y Deportes

ZIURTATZEN DUT erregelamendu hau kirol alorraren eskumena duen
Gipuzkoako Foru Aldundiko foru organoak onartu duela gaur.
CERTIFICO que con fecha de hoy el presente reglamento ha sido aprobado por el
órgano foral competente en materia de deporte de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Donostia-San Sebastián, 2015.02.23
Idazkari Teknikoa / La Secretaria Técnica



2.1 En el caso de una suspensión general de una ronda, la Junta Directiva establecerá cuándo se disputará dicha ronda, que deberá ser, salvo causas de fuerza mayor, antes de las 2 últimas rondas de la fase en cuestión.

2.1 Txanda bat bertan behera utziko balitz, Zuzendaritza Batzordeak erabakiko du noiz jokatu den txanda hori, edonola ere fase horretako azken 2 txanden aurretik izan beharko da ezinbesteko kasuetan izan ezik.

2.2 En el caso de un aplazamiento de uno o varios encuentros o partidas, la Junta Directiva establecerá una fecha límite para la que se tendrán que disputar los encuentros o partidas aplazadas. Los encuentros o partidas aplazadas deberán disputarse salvo causas de fuerza mayor, antes de las 2 últimas rondas de la fase en cuestión. La Junta Directiva podrá también establecer un día y hora determinado de juego en el caso de que los equipos no lleguen a un acuerdo sobre cuándo disputar el encuentro o partida aplazada.

2.2 Neurketa edo partida bat edo gehiago beste baterako utzi behar direnean, Zuzendaritza Batzordeak neurketa edo partida horiek jokatzeko epea ezarriko du. Neurketa edo partida horiek fase horretako azken 2 txanden aurretik jokatu beharko dira, ezinbesteko kasuetan izan ezik. Zuzendaritza Batzordeak egun zehatz bat ere ezarri dezake neurketa edo partida horiek jokatzeko taldeak adostasun batera iristen ez badira.

Artículo 15º

El ritmo de juego del Campeonato de Gipuzkoa por equipos deberá ser válido para que el Campeonato compute para rating FVA, FEDA y FIDE, pudiendo ser distinto en cada categoría. Será la Asamblea General de la FGA, quien apruebe el ritmo de juego en las Bases del Campeonato.

15. Artikulua

Gipuzkoako Taldekako Txapelketaren joko erritmoak balio beharko Euskadiko, Espainiako eta Nazioarteko federazioen rating-ak aintzat hartzeko; kategoria bakoitzean desberdina izan ahalko da. Joko erritmoa GXFren Batzar Nagusiak erabakiko du Txapelketaren Oinarrietan.

Artículo 16º

La puntuación de un equipo se calculará sumando las puntuaciones de sus jugadores. La partida ganada por un jugador valdrá 1 punto, la partida empatada ½ punto y la partida perdida 0 puntos.

16. Artikulua

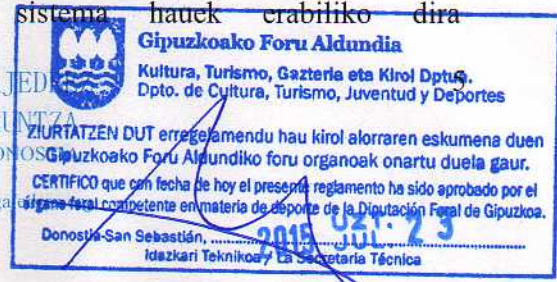
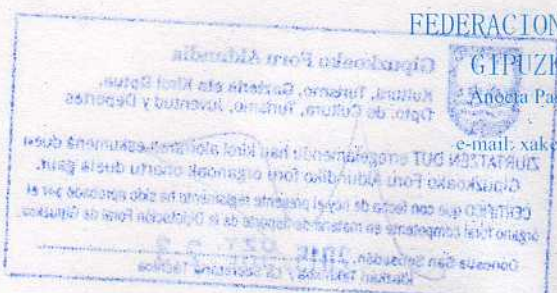
Taldearen puntuazioa ateratzeko taldekide guztienak batuko dira. Jokalari batek irabazten duen partidak puntu bat balioko du, berdinduz gero puntu ½ eta galduz gero 0 puntu.

Artículo 17º

A la hora de realizar la clasificación (en cada fase) en caso de empate entre equipos se utilizarán los siguientes sistemas de

17. Artikulua

Sailkapena egiterakoan (fase bakoitzean), taldeen arteko berdinketarik egonez gero, honako sistema hauek erabiliko dira





desempate en el mismo orden en el que aparecen: **berdinketa hausteko, hemen agertzen diren hurrenkera berean:**

1. Sistema Sonnenborn-Berger: la suma de los productos de los puntos obtenidos contra cada equipo con los puntos finales de dicho equipo. El total más alto gana.
2. Resultado particular. El total más alto gana.
3. Sistema Holandés: Se suman los números de los tableros en que ha vencido cada equipo y gana el que obtenga el resultado más bajo. Si la suma es la misma, se elimina el resultado del último tablero; si persiste el empate se elimina el del penúltimo y así hasta llegar al primero. Si tras esto todavía no se ha deshecho el empate, gana el equipo cuyo primer tablero haya jugado con negras.
4. Sorteo.

Artículo 18º

La relación de ascensos y descensos de categorías la aprobará la Asamblea General de la FGA en las Bases del Campeonato.

En caso de renuncia a la participación en el Campeonato, la cobertura de vacantes se realizará teniendo en cuenta la clasificación del Campeonato anterior cubriendo las bajas con los equipos en plazas de descenso.

Artículo 19º

La F.G.A. podrá designar tantos árbitros como estime oportuno para el buen desarrollo del campeonato.

Artículo 20º

1. Sonnenborn-Berger sistema: talde bakoitzaren aurka lortutako puntu eta talde horren guztizko puntuen biderkaketen batura. Guztira punturik gehien duenak irabaziko du. Guztira punturik gehien duenak irabaziko du.
2. Bakoitzaren emaitza. Guztira punturik gehien duenak irabaziko du.
3. Sistema holandarra: Talde bakoitzak irabazi dituen partidetakoko xake taulen zenbakiak batuko dira eta emaitzarik baxuena duenak irabaziko du. Emaitza berdina bada, azken taularen emaitza kendu egingo da; hala ere berdinduta badaude, azken aurrekoa kenduko da eta horrela lehenengora iritsi arte. Oraindik ere berdinduta badaude, lehenbiziko taulan beltzekin aritu den taldeak irabaziko du.
4. Zozketa.

18. Artikulua

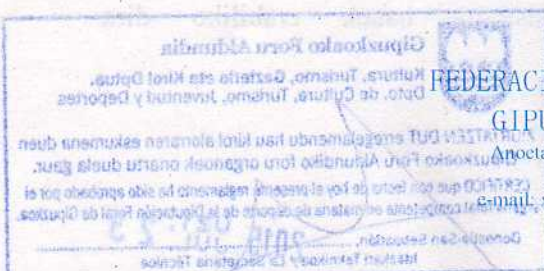
Kategoriaz igoko eta jaitsiko direnen zerrenda GXFren Batzar Nagusiak erabakiko du Txapelketaren Oinarrietan.

Txapelketan parte hartzeari uko eginez gero, hutsuneak aurreko Txapelketaren sailkapena begiratzuz beteko dira, jeitsiera plazak bete dituzten taldeekin hutsuneak betez.

19. Artikulua

GXFk nahi beste epaile izendatzeko ahalmena izango du lehiaketa behar bezala gauza dadin.

20. Artikulua



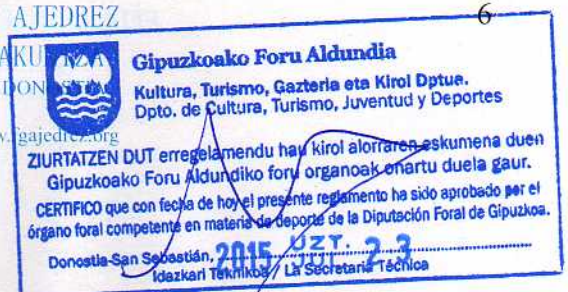
FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ

GIPUZKOAKO XAKE FEDERAKUN

Anoeta Pasealekua, 5 Dpto. 11 - 20014 DONOSTIA

Teléfono 943 47 46 04

Email: xake@fgajedrez.org - Web: www.fgajedrez.org



Gipuzkoako Foru Aldundia

Kultura, Turismo, Gazteria eta Kirol Dptue.
Dpto. de Cultura, Turismo, Juventud y Deportes

ZIURTATZEN DUT erregelamendu hau kirol alorraren eskumena duen Gipuzkoako Foru Aldundiko foru organoak onartu duela gaur. CERTIFICO que con fecha de hoy el presente reglamento ha sido aprobado por el órgano foral competente en materia de deporte de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Donostia-San Sebastián, 2015-02-23
Idazkari Teknikoa / La Secretaria Técnica



Un equipo podrá solicitar la presencia de un árbitro en un enfrentamiento. En ese caso la F.G.A. cargará los honorarios, dietas y/o costes de desplazamiento del árbitro al Club que lo haya solicitado.

Talde batek arbitroa eskatu ahal izango du neurketa baterako. Kasu horretan, epaileari ordaindu beharrekoa- dietak eta joan-etorri gastuak- eskatu duen taldeari ordainaraziko dio GXFk.

Artículo 21º

21. Artikulua

1. Si un equipo se retira de la competición o es eliminado de la competición de acuerdo al Reglamento Disciplinario antes de disputar la mitad de sus enfrentamientos, todos sus resultados serán anulados. Si la retirada o eliminación se produce después de disputar la mitad de sus enfrentamientos sus resultados seguirán siendo válidos y el resto de sus enfrentamientos se contabilizarán como perdidos por 4-0. En ambos casos perderá el derecho a recibir la ayuda por gastos de desplazamiento.
2. Los equipos retirados o eliminados, tanto si el equipo desaparece como si desciende, amortizarán las plazas de descenso de dicha categoría.

1. Talde batek partiden erdiak jokatu aurretik uzten badu lehiaketa edo diziplina araudiak dioenari jarraiki kanporatuz gero, bere emaitza guztiak baliogabetu egingo dira. Partida erdiak jokatu ondoren uzten badu lehiaketa edo kanporatzen bada, emaitzak baliozkoak izango dira, eta jokatzeko geratzen zaizkion partidak galdutzat emango zaizkio 4-0ko emaitzarekin. Bi kasuetan, joan-etorrietarako diru laguntza jasotzeko eskubidea galduko du.
2. Txapelketa uzten duten edo bertatik kanporatzen diren taldeek, beren mailari dagozkion jaitsiera plazak amortizatuko dituzte.

CAPITULO 3.- Enfrentamientos entre equipos. 3. KAPITULUA.- Taldeen arteko partidak.

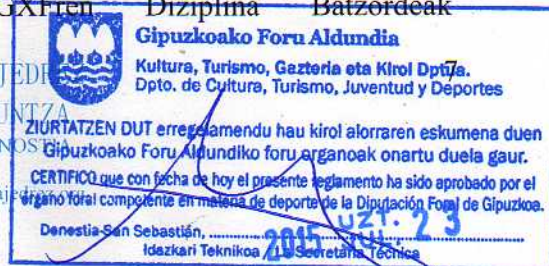
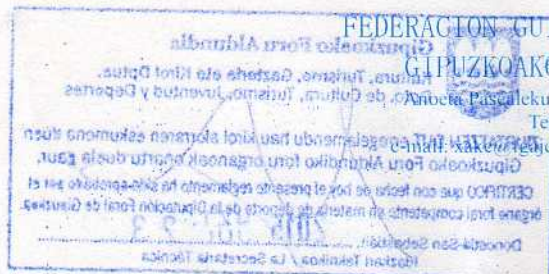
Artículo 22º

22. Artikulua

1. Los enfrentamientos entre equipos tendrán lugar en el local del equipo señalado en el calendario en primer lugar (equipo local).
2. Excepcionalmente no se cumplirá el punto anterior en los siguientes casos:
 1. Mediando acuerdo entre ambos equipos implicados, previa comunicación a la Secretaría de la FGA con una antelación mínima de

1. Egutegian lehenbizi aipatzen den taldearen (etxeko taldea) egoitzan jokatuko dira partidak.
2. Salbuespenez, aurreko puntua ez da beteko ondoko kasuetan:
 1. Bi taldeak ados jartzen badira etav GXFren Idazkaritzari jakinarazten badiote, gutxienez partida jokatu baino 48 ordu lehenago.

2. GXFren Diziplina Batzordeak





HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA

Gazteria eta Kirol Zuzendaritza
DEPARTAMENTU DE EDUCACION,
POLITICA LINGUISTICA, KULTURA
Dirección de Juventud y Deportes

48 horas respecto a la celebración del encuentro.

erabakita, diziplina prozedura baten barnean.

2. Por acuerdo del Comité de Disciplina de la FGA en el marco de un procedimiento disciplinario.

Artículo 23º

Los enfrentamientos entre equipos se disputarán a cuatro tableros. El primer tablero del equipo local jugará con blancas, el segundo con negras, el tercero con blancas y el cuarto con negras.

23. Artikulua

Lau partida jokatu dira bi talderen arteko neurketetan. Etxeko taldearen lehen jokalaria zuriekin jokatu du, bigarrenak beltzekin, hirugarrenak zuriekin eta laugarrenak beltzekin.

Artículo 24º

El orden de fuerza de cada equipo será inalterable durante el transcurso del campeonato, debiendo respetarse en todo momento, salvo lo estipulado en los artículo 5 y 6. Cuando haya de producirse una sustitución se realizará por desplazamiento ordenado de tableros, quedando por lo tanto prohibido dejar tableros vacíos salvo que éstos sean los últimos.

24. Artikulua

Taldeko jokalarien hurrenkera aldaezina izango da txapelketan zehar, eta beti errespetatu beharko da, 5. eta 6. artikuluetan jasotako kasuetan izan ezik. Aldaketa bat egin behar denean, hurrenkera errespetatu mugituko dira jokalaria; beraz, ezingo dira taulak hutsik utzi, non eta azkenak ez diren.

Artículo 25º

Los enfrentamientos entre equipos se regirán por las leyes del Ajedrez de la F.I.D.E. en vigor.

25. Artikulua

Une bakoitzean indarrean dagoen Nazioarteko Federazioaren legeak baliatuko dira taldeen arteko partidak arautzeko.

Artículo 26º

El posible retraso en el inicio del enfrentamiento se acumulará en todos los relojes del equipo responsable (si ambos fueran responsables, el tiempo se acumularía en todos los relojes del equipo local). Si el retraso excediese de una hora el equipo responsable perdería automáticamente todas las partidas.

26. Artikulua

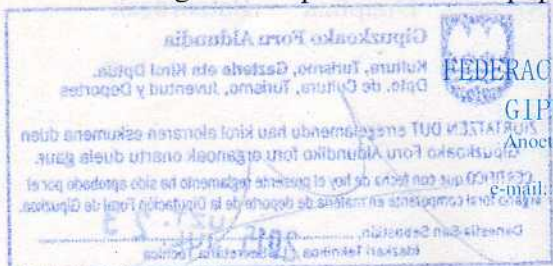
Partidak berandu hasiko balira, berandutzearen errua duen taldearen erloju guztiei gehituko litzaieke atzeratutako denbora (bi taldeen errua izango balitz, etxeko taldearen erloju guztiei gehituko litzaieke). Atzerapena ordubetetik gorakoa izango balitz, errudunak partida guztiak galduko lituzke.

Artículo 27º

Antes de comenzar cada enfrentamiento el delegado o capitán de cada equipo inscribirá

27. Artikulua

Neurketa bakoitza hasi aurretik, taldearen ordezkariak edo kapitainak aktan idatziko ditu



FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ

GIPUZKOAKO XAKE FEDERAZIOA

Anoeta Pascalekua, 5 Dpto. 11 - 20001 Donostia
Teléfono 943 47 46 04

e-mail: xake@fgajedrez.org - Web: www.fgajedrez.org

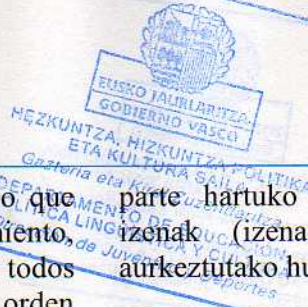


Gipuzkoako Foru Aldundia

Kultura, Turismo, Gazteria eta Kirol Dptua.
Dpto. de Cultura, Turismo, Juventud y Deportes

ZIURTATZEN DUT erregelamendu hau kirol alorraren eskumena duen Gipuzkoako Foru Aldundiko foru organoak onartu duela gaur.
CERTIFICO que con fecha de hoy el presente reglamento ha sido aprobado por el órgano foral competente en materia de deporte de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Donostia-San Sebastián, 2015 JUL 23
Idazkari Teknikoa / La Secretaria Técnica



en el acta a los jugadores de su equipo, que vayan a disputar el enfrentamiento, incluyendo nombre y dos apellidos de todos ellos, y ordenándolos de acuerdo con el orden de fuerza presentado en la F.G.A..

parte hartuko duten bere jokalari guztien izenak (izena eta bi deiturak), GXFn aurkeztutako hurrenkera berean jarriko ditu.

Artículo 28º

En ausencia del árbitro, el delegado o capitán del equipo local tendrá la obligación de entregar el acta del enfrentamiento debidamente cumplimentado en la F.G.A. antes de las 18:00 horas del tercer día hábil posterior al del día en que se celebre el encuentro. La Secretaría de la FGA establecerá el modo de entrega de dichas actas, que podrá realizarse por medios informáticos y telemáticos.

28. Artikulua

Epailerik ez badago, etxeko taldearen ordezkariak edo kapitainak akta behar bezala beteta aurkeztu beharko du Federazioan, neurketa jokatu eta hirugarren laneguneko 18:00ak baino lehen. GXFren Idazkaritzak erabakiko du aktak nola aurkeztuko diren, bitarteko informatiko eta telematikoen bidez egin ahal izango dena.

Artículo 29º

El delegado o capitán del equipo local deberá comunicar el resultado del enfrentamiento antes de las 24:00 horas del día en que se celebre el enfrentamiento.

29. Artikulua

Etxeko taldearen ordezkariak edo kapitainak emaitzaren berri eman beharko du partida jokatzeko den eguneko 24:00 orduak baino lehen.

Los medios por los que se podrá comunicar dichos resultados los dará a conocer la Secretaría de la F.G.A. antes del comienzo de la competición.

Emaitza horiek zein bitartekoren bidez jakinarazi daitezkeen GXFren Idazkaritzak esango du lehiaketa hasi baino lehen.

CAPITULO 4.- Irregularidades, sanciones y procedimiento de reclamación

4. KAPITULUA.- Arau-haustekak, zigorrak eta erreklamazio prozedura

Artículo 30º

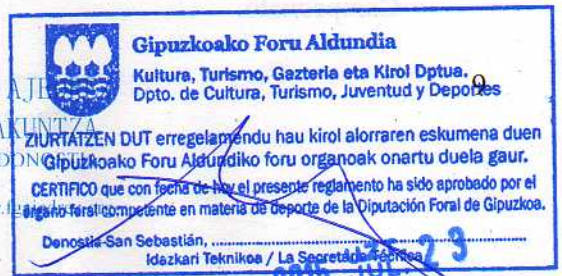
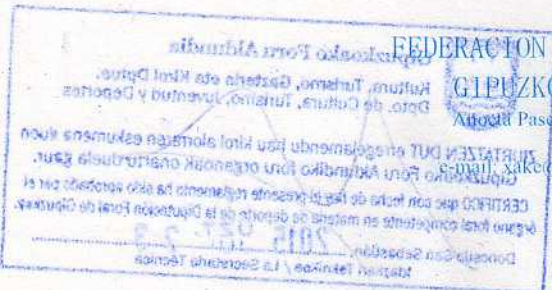
Se considera alineación indebida el incumplimiento de los Artículos 5, 6, 7, ó 24.

30. Artikulua

Behar ez bezalako zerrendatzat joko da 5, 6, 7 edo 25. artikuluek ezartzen dutena ez betetzea.

No se considerará alineación indebida cuando un capitán rellene el acta con los jugadores correctamente alineados y luego se produzca la incomparecencia de alguno de ellos, cualquiera que sea el número del tablero no presentado.

Kapitain batek aktan jokalaria egoki zerrendatzen baditu, eta gero haietakoren bat-edozein dela ere bere zenbakia agertzen ez bada, ez da joko behar ez bezalako zerrendatzat.





HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA
Gazteria eta Kirol Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA
Dirección de Juventud y Deportes

Artículo 31º

1. Las decisiones de los árbitros en el transcurso de los encuentros son ejecutivas, pero contra ellas es posible el recurso ante el Comité de Competición y Disciplina de la FGA.
2. En los casos en los que no habiendo árbitro en un encuentro y surja una duda o disputa, se detendrá el juego, se anotará en el acta o documento anexo lo sucedido firmado por todos los implicados y la partida continuará. El Comité de Competición y Disciplina de la FGA tomará la decisión sobre la disputa.
3. El Comité de Competición y Disciplina está obligado reglamentariamente a consultar toda resolución relativa a la aplicación de las normas FIDE a al menos un árbitro de titulación Nacional FEDA o superior.

Artículo 32º

Las irregularidades tales como incomparencias, alineaciones indebidas, no comunicación de resultados o la no entrega de actas, se encuentran descritas en el Reglamento de Disciplina de la FGA, y por lo tanto corresponderá al Comité de Competición y Disciplina imponer sus sanciones, de acuerdo al Procedimiento Extraordinario descrito en el citado Reglamento para las infracciones a las reglas de juego y de la competición.

Artículo 33º

1. Corresponde al Comité de Competición y Disciplina de la FGA la resolución de cuantas reclamaciones se presenten en relación a los encuentros del Campeonato.

31. Artikulua

1. Epaeleek erabakitakoak bete egingo dira, baina haien aurka errekurtoa aurkeztu ahal izango da GXFren Lehiaketa eta Diziiplina Batzordearen aurrean.
2. Epailerik ez badago eta zalantza edo eztabaidaren bat sortzen bada, partida geldiarazi egingo da, aktan edo eranskinean jasoko da zer gertatu den, tartean dauden guztiek izenpetuko dute eta partidak jarraitu egingo du. GXFren Lehiaketa eta Diziiplina Batzordeak erabakiko du auziaren gainean.
3. Lehiaketa eta Diziiplina Batzordea behartuta dago Nazioarteko Federazioaren araei buruzko ebazpenen kontsulta egitera, besterik ez bada Espainiako Federazioaren titulua edo goragokoa duen epaileren bati.

32. Artikulua

Ez agertzea, behar ez bezalako jokalaria zerrendak, emaitzak ez jakinaraztea edo aktak ez aurkeztea, besteak beste, GXFren Diziiplina Araudian daude jasota, eta beraz, Lehiaketa eta Diziiplina Batzordeari dagokio zigorrak ezartzea, aipaturiko araudian joko eta lehiaketa arauak hausteagatik jarri behar den Ezohiko Prozeduraren arabera.

33. Artikulua

1. GXFren Lehiaketa eta Diziiplina Batzordearen eginkizuna da araudi hau erabiliz jokatzaren diren txapelketetako partidaren gaineko erreklamazioak ebaztea.

FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ
GIPUZKOAKO XAKE FEDERAKOIA
Avenida Pasealekua, 5 Dpto. 11 - 20014 DONOSTIA
Teléfono 943 47 46 04
E-mail: xake@fgajedrez.org - Web: www.fgaajedrez.org

Gipuzkoako Foru Aldundia
Kultura, Turismo, Gazteria eta Kirol Dptus.
Dpto. de Cultura, Turismo, Juventud y Deportes

ZIURTATZEN DUT erregelamendu hau kirol alorraren eskumena duen
Gipuzkoako Foru Aldundiko foru organoak onartu duela gaur.
CERTIFICO que con fecha de hoy el presente reglamento ha sido aprobado por el
órgano foral competente en materia de deporte de la Diputación Foral de Gipuzkoa.
Donostia-San Sebastián, 2015.02.23
Idazkeri Teknikoa / La Secretaria Técnica



2. De acuerdo con el Reglamento de Disciplina de la FGA, el plazo para la interposición de las reclamaciones antes citadas, concluirá a las 18:00 horas del tercer día hábil posterior al del día en el que se produjo el hecho objeto de reclamación.

2. GXFren Diziplina Araudiaren arabera, erreklamazioak aurkezteko epea amaituko da hirugarren laneguneko 18:00etan, partida egunetik kontatzen hasita.

CAPÍTULO 5 – Bases del Campeonato

5. KAPITULUA.– Txapelketako oinarriak

Artículo 34º

Todos los años, y antes del comienzo del Campeonato, la Asamblea General de la FGA deberá aprobar unas Bases del Campeonato, en las que deberán especificarse los extremos así indicados en el presente Reglamento y necesariamente los siguientes:

1. Días de juego del Campeonato.
2. Horario de juego del Campeonato.
3. Ritmo de juego de cada categoría del Campeonato.
4. Sistema de juego de Tercera Categoría.
5. Relación de ascensos y descensos de cada categoría.

Artículo 35º

Todos los años, y antes del comienzo del Campeonato, la Secretaría de la FGA deberá comunicar a los participantes en el Campeonato los siguientes extremos:

1. Modos de comunicación de resultados.
2. Modos de entrega de las actas de los encuentros
3. Tarifas a abonar en el caso de solicitar la presencia de un árbitro en el torneo.
4. Relación de Campeonatos cuyos

34. Artikulua

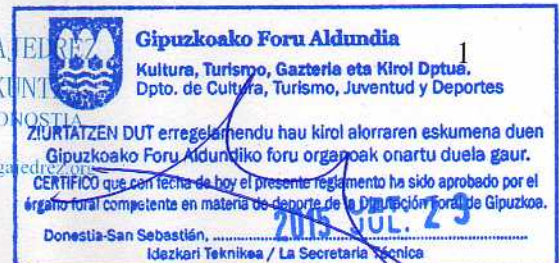
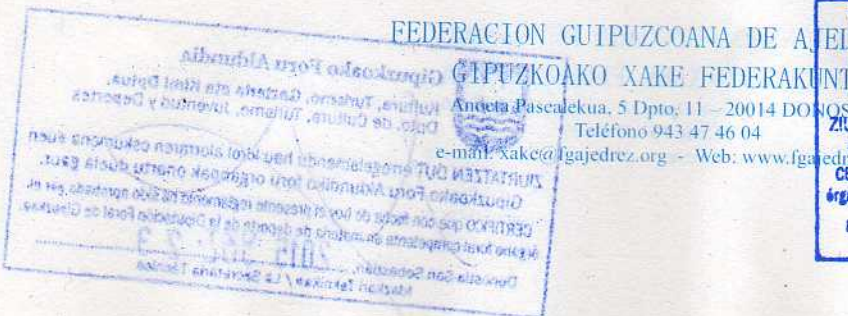
GXFren Batzar Nagusiak onartu beharko ditu, araudi honetan zehazturiko txapelketa bakoitza jokatu aurretik, lehiaketa oinarriak, ondoko hauek adierazita:

1. Txapelketa zein egunetan jokatuko den.
2. Txapelketa zein ordutan jokatuko den.
3. Kategoría bakoitzeko joko erritmoa.
4. Hirugarren Mailako joko sistema.
5. Kategoría bakoitzeko igoeren eta jaitsieren zerrenda.

35. Artikulua

Urtero, GXFren Idazkaritzak, txapelketak jokatu aurretik, ondokoak jakinarazi beharko dizkie partaideei:

1. Emaitzak jakinarazteko moduak.
2. Partidetako aktak entregatzeko moduak.
3. Epailerik eskatuz gero, ordaindu beharreko zenbatekoak.
4. Nazioarteko, Espainiako eta Euskadiko federazioen rating-erako balioko duten txapelketen zerrenda.





resultados serán válidos para rating FIDE, FEDA y/o FVA.

CAPÍTULO 6: uniones temporales, fusiones y escisiones de clubes

Artículo 36º

En el caso de la fusión legal de dos clubes, los equipos de ambos tomarán el mismo nombre. Para ello, deberán enviar a la FGA la certificación de la fusión de los clubes aceptada por el Registro de Entidades Deportivas del Gobierno Vasco o deberán acreditar estar en tramitación formal.

Artículo 37º

En el caso de escisión de un club para crear uno o más nuevos, los clubes involucrados deberán informar a la FGA por acuerdo unánime qué club mantendrá cada uno de los equipos del club escindido.

En el caso de no existir acuerdo y no extinguirse el club original, los equipos serán de aquél.

En el caso de no existir acuerdo y extinguirse el club original, todos los equipos de los nuevos clubes comenzarán en la categoría más baja existente.

Artículo 38º

Un club podrá ceder los derechos deportivos de uno o más equipos a otro, tanto existente como de nueva creación. Para ello, se exigirá al club cedente que certifique dicha cesión por escrito a la FGA.

Artículo 39º

Se autorizará la unión temporal deportiva de dos clubes sin que tengan que fusionarse legalmente a los efectos de disputar el Campeonato por Equipos bajo un mismo

6. KAPITULUA: aldi-baterako bat-egiteak, klubak bat-egitea eta bereiztea

36. Artikulua

Bi klub legez dagokion eran elkartuz gero, beren taldeek izen bera hartuko dute. Horretarako GXFra klubak bat-egitearen ziurtagiria bidali beharko dute Eusko Jaurlaritzaren Kirol Elkartearen Erregistroak onartu bezala edo tramitazioan egotea ziurtatu beharko dute.

37. Artikulua

Elkarte bat bereizi eta klub berri bat baino gehiago sortzen direnean, klub guztiek GXFri honen berri eman beharko diote talde bakoitzarekin zer egiten duten adierazi beharko dute. Taldeek erabaki hori aho-batez hartu beharko dute.

Adostasunik ez badute eta jatorrizko kluba desagertzen ez bada, taldeak klub horrenak izango dira.

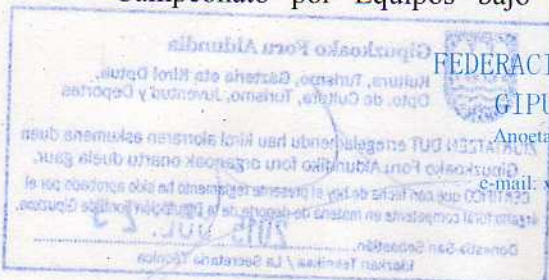
Adostasunik ez badute eta jatorrizko kluba desagertzen bada, talde guztiak existitzen den mailarik baxuenean hasiko dira.

38. Artikulua

Klub batek bere talde bat edo gehiagoren kirol eskubideak beste talde bati eman diezazkioke. Horretarako, jatorrizko eskubideak dituen elkarteak emakida hori idatziz ziurtatu beharko du GXFn.

39. Artikulua

Bi klubak aldi-baterako kirol bat-egitea onartuko da legez bat-egiteko derrigortasunik gabe Taldekako Txapelketa izen bakarraren pean jokatzeko asmoarekin.





nombre.

Ambos clubes deberán certificar por escrito a la Secretaria FGA de la decisión de realizar esa unión temporal deportiva.

Artículo 40º

Cuando dos clubes unidos de forma temporal deportiva deseen separarse, deberán presentar en la FGA por escrito dicha decisión junto con el acuerdo de qué club mantiene qué equipo.

De no existir acuerdo sobre el mantenimiento de equipos, ambos clubes comenzarán con todos sus equipos en la categoría más baja existente.

Artículo 41º

En ningún caso se autorizará la unión solo algunos equipos de los clubes. Esta acción deberá incluir a todos los equipos.

Bi klubek idatziz ziurtatu beharko dute GXFn aldi-baterako kirol bat-egite hori egiteko erabakia.

40. Artikulua

Aldi-baterako kirol bat-egite baten bidez elkartutako bi klubek bat-egitea bertan behera uzteko erabakia hartzen badute, erabaki hori idatziz ziurtatu beharko dute GXFn. Horrekin batera zein klubek zein talde mantenduko duen erabakia aurkeztu beharko dute.

Taldeen inguruko adostasunik ez badago, bi klubuen taldeak existitzen den mailarik baxuenean hasiko dira.

41. Artikulua

Inola ere ez da onartuko klubuen talde batzuk bakarrik bat-egitea. Bat-egitea gertatzen denean klubuen talde guztiengan izango du eragina.

DISPOSICIONES ADICIONALES XEDAPEN GEHIGARRIAK

PRIMERA

La F.G.A. será la encargada de facilitar a los clubes participantes toda la documentación necesaria para la buena marcha del campeonato: reglamentos, planillas, actas, direcciones, resultados, etc.

SEGUNDA

El delegado o capitán de equipo tiene una función administrativa, presentando el orden de fuerzas, velando por la actitud correcta de los jugadores, suscribiendo el acta del enfrentamiento, presentando las reclamaciones, etc.

El delegado o capitán de equipo debe abstenerse de toda intervención durante el juego. En especial deberá abstenerse de informar a un jugador acerca del número de

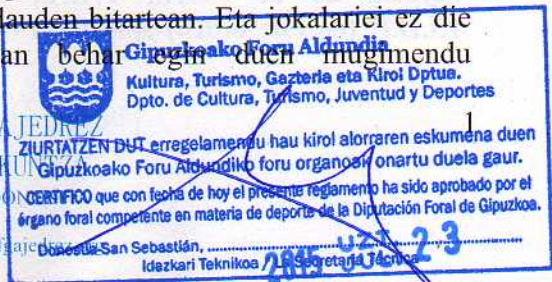
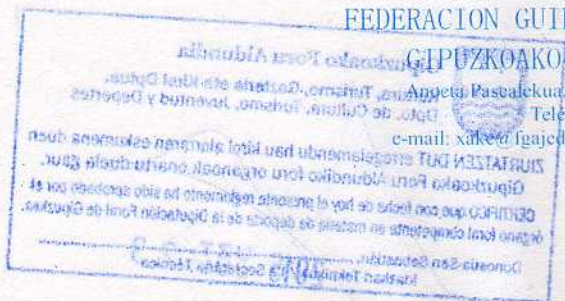
LEHENA

GXFren ardura izango da lehiaketa behar bezala gauza dadin beharrezko dokumentazio guztia helaraztea parte hartzen duten klubei: araudiak, inprimakiak, aktak, helbideak, emaitzak etab.

BIGARRENA

Taldearen ordezkariak edo kapitainak administrazio zeregin hauek dauzka: taldekideen zerrenda aurkeztu, jokalariek portaera egokia izan dezaten zaindu, neurketaren akta izenpetu, erreklamazioak aurkeztu eta abar.

Taldearen ordezkariak edo kapitainak ez du inolako parte hartzerik izan behar partidak jokoan dauden bitartean. Eta jokalariei ez die ezer esan behar lehen duden mugimendu





HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAIA
Gazteria eta Kirol Zuzendaritza

movimientos que ha realizado y de las dificultades para rebasar los controles del ritmo de juego.

No obstante, está autorizado para aconsejar al jugador de su equipo sobre aceptar la oferta de tablas realizada por el jugador rival, quedándole vetado al delegado o capitán el realizar ningún comentario o información concerniente a la partida que se está disputando.

TERCERA

Se consideran jugadores juveniles los que el 1 de enero del año en que termina el Campeonato no hayan cumplido 18 años. Los restantes jugadores serán Senior.

CUARTA

A efectos de este Reglamento se entenderán como hábiles aquellos días que sean hábiles en la ciudad en la que la FGA tenga su sede.

Si un determinado plazo acaba en un día festivo en la ciudad en la que la FGA tenga su sede, se entenderá automáticamente prorrogado hasta el primer día hábil siguiente.

DISPOSICIONES FINALES

PRIMERA

Este reglamento deroga todas las disposiciones de igual o inferior rango, vigentes hasta la fecha de su aprobación relativas al Campeonato de Gipuzkoa por Equipos. Queda expresamente derogado el Reglamento del Campeonato de Gipuzkoa por Equipos aprobado por la Asamblea General de la FGA el 24/11/2013. En lo no establecido en este reglamento se tendrán en cuenta las normas de la F.G.A., F.V.A., F.E.D.A., F.I.D.E.,(en este orden) aplicables a este tipo

~~kopuruaren gabean edo joko erritmoaren kontrolak gainditzeko dauzkan zailtasunen gabean.~~

Hala ere, aurkariak berdinketa proposatzen dionean, onartu ala ez onartzeko aholkua eman ahal izango dio bere taldeko jokalariori, baina ezingo du, inola ere, jokoan dagoen partidari buruzko aipamenik egin edo informaziorik eman.

HIRUGARRENA

Denboraldia bukatzen den urteko urtarrilaren leian 18 urte bete gabe dituzten jokalaririk jubeniltzat hartuko dira. Gainerakoak, seniorrak izango dira

LAUGARRENA

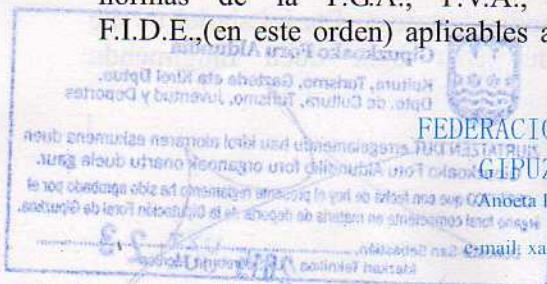
Araudi honetan ezarritakoari dagokionez, lanegunak GXFk egoitza duen hirian lanegun direnak izango dira.

GXFk egoitza duen hirian jaieguna den egunen batean amaitzen bada eperen bat, automatikoki luzatuko da, hiri horretako hurrengo lanegunera arte.

AZKEN XEDAPENAK

LEHENA

Araudi honek indarrrik gabe uzten ditu maila bereko edo beheragoko xedapen guztiak, Gipuzkoako Taldekako Txapelketari buruzkoak. Halaber, indarrrik gabe geratzen da Gipuzkoako Taldekako Txapelketaren araudia, GXFk 2013-11-24ko Batzar Nagusian onartu zuena. Araudi honetan jaso gabeko kasuetan era honetako txapelketei aplikatzeko GXFren, EXFren, Espainiako Xake Federazioaren eta Nazioarteko Xake Federazioaren araudiak baliatuko dira,



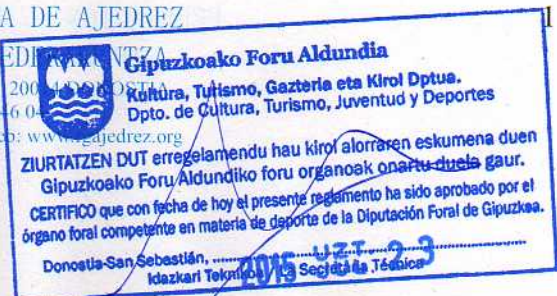
FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ

GIPUZKOAKO XAKE FEDERAZIOA

Anoeta Pasealekua, 5 Dpto. 1E - 20014 DONOSTIA

Teléfono 943 47 46 04

e-mail: xake@fgajedrez.org - Web: www.fgajedrez.org



Gipuzkoako Foru Aldundia
Kultura, Turismo, Gazteria eta Kirol Dptus.
Dpto. de Cultura, Turismo, Juventud y Deportes

ZIURTATZEN DUT erregelamendu hau kirol aloraren eskumena duen Gipuzkoako Foru Aldundiko foru organoak onartu duela gaur.

CERTIFICO que con fecha de hoy el presente reglamento ha sido aprobado por el órgano foral competente en materia de deporte de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Donostia-San Sebastián, 2013.11.23
Idazkari Teknikoa / Secretario Técnico



HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA

Gazteria eta Kirol Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACION,
POLITICA LINGUISTICA Y CULTURA

Directorio de Juventud y Deportes

de Campeonatos

hurrenkera horretan.

SEGUNDA

Este Reglamento entrará en vigor en el siguiente campeonato a su aprobación administrativa por el órgano competente de la Diputación Foral de Gipuzkoa y su posterior inscripción en el Registro de Entidades Deportivas del País Vasco.

En Donostia, a 1 de marzo de 2015

BIGARRENA

Araudi hau indarrean sartuko da Gipuzkoako Foru Aldundian eskumena duen organoak onartu, Euskal Autonomia Erkidegoko Kirol Erakundeen Erregistroan erregistratu eta hurrengo txapelketan.

Donostia, 2015eko martxoaren 1ean



Firmado - Sinatuta: Alejandro Cantabrana Garoña

Presidente - Presidentea

FEDERACION GUIPUZCOANA DE AJEDREZ
GIPUZKOAKO XAKE FEDERAKUNTZA

Anoeta Pasealekua, 5 Dpto. 11 - 20014 DONOSTIA
Teléfono 943 47 46 04
e-mail: xake@fgajedrez.org - Web: www.fgajedrez.org



Gipuzkoako Foru Aldundia

Kultura, Turismo, Gazteria eta Kirol Dptua.
Dpto. de Cultura, Turismo, Juventud y Deportes

ZIURTATZEN DUT erregelamendu hau kirol alorraren eskumena duen
Gipuzkoako Foru Aldundiko foru organoak onartu duela gaur.

CERTIFICO que con fecha de hoy el presente reglamento ha sido aprobado por el
órgano foral competente en materia de deporte de la Diputación Foral de Gipuzkoa.

Donostia-San Sebastián, 2015.03.01 23
Idazkari Teknikoa / La Secretaria Técnica

LEYES DEL AJEDREZ DE LA FIDE

Las Leyes del Ajedrez de la FIDE cubren el juego sobre el tablero.

Las Leyes del Ajedrez se componen de dos partes: 1. Reglas básicas de juego y 2. Reglas de competición.

*El texto en inglés es la versión auténtica de las Leyes del Ajedrez que se adoptaron en el **88 Congreso de la Fide de Goyuk, Antalya (Turquia)**, entrando en vigor el 1 de Enero de **2018**.*

En estas Leyes, las palabras “él”, “al” (a él), “su” (de él) y “suyo” incluyen a “ella”, “a ella”, “su” (de ella) y “suya”. En todos los casos “jugador” y “adversario” incluyen a “jugadora” y “adversaria”.

PRÓLOGO

Las *Leyes del Ajedrez* no pueden abarcar todas las situaciones posibles que pueden surgir durante una partida, así como tampoco pueden regular todas las cuestiones administrativas. En los casos no regulados con precisión por un Artículo de las *Leyes*, debería ser posible llegar a una decisión correcta estudiando situaciones análogas examinadas en las mismas.

Las *Leyes* presuponen que los árbitros tienen la competencia, recto juicio y absoluta objetividad necesarios para ello. Una reglamentación excesivamente detallada podría privar al árbitro de su libertad de criterio e impedirle hallar la solución a un problema, guiada por la ecuanimidad, la lógica y la consideración de factores especiales. La FIDE apela a todos los jugadores de ajedrez y federaciones para que acepten este criterio.

Una condición necesaria para que una partida sea valorada por la FIDE es que se debe jugar de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la Fide.

Se recomienda que las partidas no valoradas por la FIDE se jueguen de acuerdo con las *Leyes del Ajedrez* de la FIDE.

Las Federaciones afiliadas pueden solicitar a la FIDE que se pronuncie sobre las cuestiones relativas a las *Leyes del Ajedrez*.

REGLAS DE JUEGO

Artículo 1: Naturaleza y objetivos de la partida de ajedrez

- 1.1 La partida de ajedrez se juega entre dos adversarios que mueven alternativamente sus propias piezas sobre un tablero cuadrado, llamado “tablero de ajedrez”.
- 1.2 El jugador con las piezas claras (el Blanco) realiza el primer movimiento, y posteriormente los jugadores mueven alternativamente, con lo que el jugador con las piezas oscuras (el Negro) realiza el siguiente movimiento.

- 1.3 Se dice que un jugador “está en juego” cuando se ha realizado el movimiento de su adversario.
- 1.4 El objetivo de cada jugador es situar al rey de su adversario “bajo ataque”, de tal forma que el adversario no disponga de ningún movimiento legal.
 - 1.4.1 Del jugador que alcanza este objetivo se dice que ha dado “mate” al rey de su adversario y que ha ganado la partida. No está permitido dejar el propio rey bajo ataque, ni exponerlo al ataque ni capturar el rey del oponente.
 - 1.4.2 El adversario, cuyo rey ha recibido mate, pierde la partida.
- 1.5 Si la posición es tal que ninguno de los jugadores puede dar mate, la partida es tablas. (Ver artículo 5.2.2)

Artículo 2: La posición inicial de las piezas sobre el tablero

- 2.1 El tablero de ajedrez es un cuadrado dividido en 64 casillas cuadradas del mismo tamaño, con distribución 8 x 8, alternativamente claras (las casillas “blancas”) y oscuras (las casillas “negras”).
El tablero se coloca entre los jugadores de tal forma que la casilla de la esquina derecha más cercana a cada jugador sea blanca.
- 2.2 Al comienzo de la partida, el Blanco dispone de 16 piezas de color claro (las piezas “blancas”); el Negro tiene 16 piezas de color oscuro (las piezas “negras”).

Estas piezas son las siguientes:

- Un rey blanco, representado habitualmente por el símbolo:
- Una dama blanca, representada habitualmente por el símbolo:
- Dos torres blancas, representadas habitualmente por el símbolo:
- Dos alfiles blancos, representados habitualmente por el símbolo:
- Dos caballos blancos, representados habitualmente por el símbolo:
- Ocho peones blancos, representados habitualmente por el símbolo:
- Un rey negro, representado habitualmente por el símbolo:
- Una dama negra, representada habitualmente por el símbolo:
- Dos torres negras, representadas habitualmente por el símbolo:
- Dos alfiles negros, representados habitualmente por el símbolo:
- Dos caballos negros, representados habitualmente por el símbolo:
- Ocho peones negros, representados habitualmente por el símbolo:



Piezas Staunton:



P D R A C T

- 2.3 La posición inicial de las piezas sobre el tablero es la siguiente:

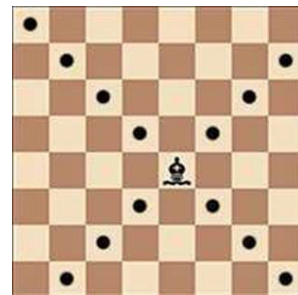


- 2.4 Las ocho hileras verticales de casillas se denominan “columnas”. Las ocho hileras horizontales de casillas se denominan “filas”. Una sucesión de casillas del mismo color en línea recta que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente, se denomina “diagonal”.

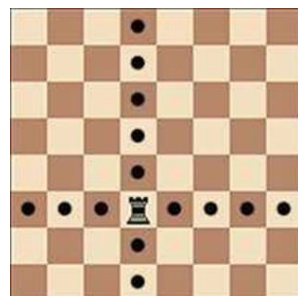
Artículo 3: El movimiento de las piezas

- 3.1 No está permitido mover una pieza a una casilla ocupada por una pieza del mismo color.
 3.1.1 Si una pieza se mueve a una casilla ocupada por una pieza de su adversario, ésta es capturada y retirada del tablero como parte del mismo movimiento.
 3.1.2 Se dice que una pieza ataca a otra del adversario si puede efectuar una captura en esa casilla conforme a los Artículos 3.2 a 3.8.
 3.1.3 Se considera que una pieza ataca una casilla, incluso si esta, no puede ser movida a dicha casilla porque este movimiento dejaría o colocaría su propio rey bajo ataque.
- 3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.

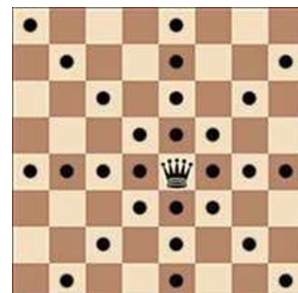
- 3.2 El alfil puede ser movido a cualquier casilla a lo largo de una de las diagonales sobre las que se encuentra.



- 3.3 La torre puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila o columna en las que se encuentra.



- 3.4 La dama puede ser movida a cualquier casilla a lo largo de la fila, columna o diagonal en las que se encuentra.



3.5 Al realizar estos movimientos, el alfil, la torre o la dama no pueden pasar sobre ninguna otra pieza.

3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

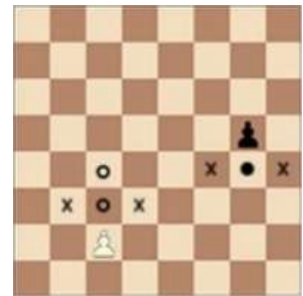


3.6 El caballo puede ser movido a una de las casillas más próximas a la que se encuentra, sin ser de la misma fila, columna o diagonal.

3.7.1 El peón puede ser movido hacia adelante a la casilla inmediatamente delante suyo en la misma columna, siempre que dicha casilla esté desocupada; o

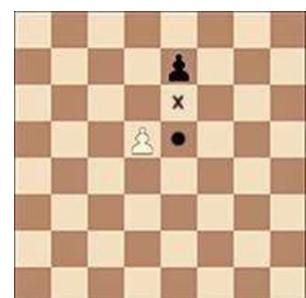
3.7.2 En su primer movimiento el peón puede ser movido como en 3.7(a); alternativamente, puede avanzar dos casillas a lo largo de la misma columna, siempre que ambas casillas estén desocupadas; o

3.7.3 El peón puede ser movido a una casilla ocupada por una pieza del adversario que esté en diagonal delante suyo, sobre una columna adyacente, capturando dicha pieza.



3.7.4.1 Un peón que ocupa una casilla en la misma fila y en una columna adyacente que un peón del adversario que acaba de avanzar dos casillas en un solo movimiento desde su casilla original, puede capturar este peón del adversario como si éste hubiera avanzado sólo una casilla.

3.7.4.2 Esta captura es sólo legal en el movimiento inmediatamente siguiente al citado avance y se denomina captura "al paso".



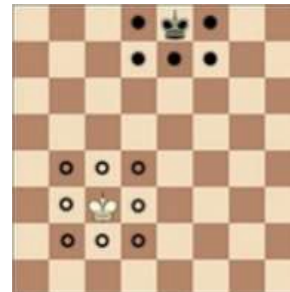
3.7.5.1 Cuando un jugador, que está en juego, mueve un peón a la fila más alejada desde su posición inicial, debe cambiarlo como parte del mismo movimiento por una dama, torre, alfil o caballo del color del peón en la casilla de llegada. Esta se conoce como la casilla de "promoción".

3.7.5.2 La elección del jugador no está limitada a piezas que hayan sido capturadas anteriormente.

3.7.5.3 Este cambio de un peón por otra pieza se denomina "promoción", siendo inmediato el efecto de la nueva pieza.

3.8 Hay dos formas diferentes de mover el rey:

3.8.1 Desplazándolo a cualquier casilla adyacente,



3.8.2 “enrocando”. El enroque es un movimiento del rey y de una de las torres del mismo color a lo largo de la primera fila del jugador, que cuenta como un simple movimiento del rey y que se realiza como sigue: el rey es trasladado dos casillas desde su casilla original hacia la torre en su casilla original y luego dicha torre es trasladada a la casilla que acaba de cruzar el rey.



Antes y después del enroque blanco en el flanco de rey
Antes y después del enroque negro en el flanco de dama



Antes y después del enroque blanco en el flanco de dama
Antes y después del enroque negro en el flanco de rey

- 3.8.2.1 Se ha perdido el derecho al enroque:
 - 3.8.2.1.1 si el rey ya ha sido movido, o
 - 3.8.2.1.2 con una torre que ya ha sido movida.
- 3.8.2.2 El enroque está temporalmente impedido:
 - 3.8.2.2.1 si la casilla en la que se encuentra el rey, o la que debe cruzar, o la que finalmente va a ocupar, está atacada por una o más piezas del adversario,
 - 3.8.2.2.2 si hay alguna pieza entre el rey y la torre con la que se va a efectuar el enroque.
- 3.9.1 Se dice que el rey está “en jaque” si está atacado por una o más piezas del adversario, incluso aunque dichas piezas no pudieran ser movidas a la casilla ocupada por el rey porque dejarían o situarían a su propio rey en jaque.
- 3.9.2 Ninguna pieza puede ser movida de forma que ponga o deje a su propio rey en jaque.
- 3.10.1 Un movimiento es legal cuando se han cumplido todos los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 - 3.9.
- 3.10.2 Un movimiento es ilegal cuando no cumpla con los requisitos pertinentes de los artículos 3.1 -3.9
- 3.10.3 Una posición es ilegal cuando no se puede alcanzar mediante una serie de movimientos legales.

Artículo 4: La acción de mover las piezas

- 4.1 Cada movimiento debe **ser jugado** con una sola mano.
 - 4.2.1 Sólo el jugador que está en juego puede ajustar una o más piezas en sus casillas, siempre que previamente exprese su intención de hacerlo (por ejemplo, diciendo “j’adoube” o “compongo”).
 - 4.2.2 **Cualquier otro contacto físico con una pieza, excepto si es claramente accidental, se considerará intencionado.**
- 4.3 Exceptuando lo previsto en el Artículo 4.2, si el jugador que está en juego toca sobre el tablero con la intención de mover o capturar:
 - 4.3.1 Una o más piezas propias, debe mover la primera pieza tocada que se pueda mover;
 - 4.3.2 Una o más piezas del adversario, debe capturar la primera pieza tocada que pueda ser capturada;
 - 4.3.3 Una **o más piezas** de cada color, debe capturar la **primera pieza tocada** del adversario con **su primera pieza tocada** o, si ello es ilegal, mover o capturar la primera pieza tocada que se pueda mover o capturar. Si resulta imposible establecer qué pieza se tocó en primer lugar, será la pieza propia la que se considere como pieza tocada.

- 4.4 Si el jugador que está en juego
 - 4.4.1 toca su rey y una torre, debe enrocar por ese lado si fuera legal hacerlo, o
 - 4.4.2 toca deliberadamente una torre y luego su rey, no podrá enrocar por ese lado en ese movimiento y se procederá según lo establecido en el Artículo 4.3.a, o
 - 4.4.3 con la intención de enrocar, toca el rey y luego una torre, siendo ilegal el enroque con esa torre, el jugador debe realizar otro movimiento legal con su rey (lo que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal, o
 - 4.4.4 promociona un peón, la elección de la nueva pieza se considerará definitiva cuando ésta toque la casilla de promoción.
- 4.5 Si ninguna de las piezas tocadas de acuerdo con los artículos 4.3 o 4.4 puede ser movida o capturada, el jugador puede realizar cualquier movimiento legal.
- 4.6 El acto de promoción puede realizarse de varias maneras:
 - 4.6.1 el peón no tiene por qué ser colocado en la casilla de llegada,
 - 4.6.2 la retirada del peón y la colocación de la nueva pieza en la casilla de promoción pueden realizarse en cualquier orden.
 - 4.6.3 Si una pieza del oponente se encuentra en la casilla de llegada, debe ser capturada.
- 4.7 Cuando se ha dejado una pieza en una casilla, como movimiento legal o parte de un movimiento legal, ya no puede ser movida a otra casilla en este movimiento. Se considera realizado un movimiento:
 - 4.7.1 en el caso de una captura, cuando la pieza capturada se ha retirado del tablero y el jugador ha soltado su propia pieza después de situarla en su nueva casilla, o
 - 4.7.2 en el caso del enroque, cuando el jugador ha soltado la torre en la casilla previamente cruzada por el rey. Cuando el jugador ha soltado el rey, el movimiento no se considera todavía completado, pero el jugador ya no tiene otra opción que realizar el enroque por ese lado, siempre que sea legal. Si el enroque por ese lado es ilegal, el jugador debe hacer otro movimiento legal con su rey (que puede incluir el enroque con la otra torre). Si el rey no tiene ningún movimiento legal, el jugador es libre de realizar cualquier movimiento legal.
 - 4.7.3 en el caso de la promoción, cuando la mano del jugador ha soltado la nueva pieza en la casilla de promoción, y el peón se ha retirado del tablero.
- 4.8 Una vez que un jugador toca una pieza con la intención de moverla o capturarla, pierde su derecho a reclamar la violación por parte de su adversario de los artículos 4.1 – 4.7.
- 4.9. Si un jugador es incapaz de mover las piezas, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación.

Artículo 5: La finalización de la partida

- 5.1.1 La partida es ganada por el jugador que ha dado mate al rey de su adversario. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de mate cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 - 4.7.

- 5.1.2 La partida es ganada por el jugador cuyo adversario declara que abandona. Esto finaliza inmediatamente la partida.
- 5.2.1 La partida es tablas cuando el jugador que está en juego no puede hacer ningún movimiento legal y su rey no está en jaque. Se dice entonces que el rey está “ahogado”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó la posición de rey ahogado cumpla con el artículo 3 y los artículos 4.2 - 4.7.
- 5.2.2 La partida es tablas cuando se alcanza una posición en la que ningún jugador puede dar mate al rey del adversario con cualquier serie de movimientos legales. Se dice entonces que la partida termina en una “posición muerta”. Esto finaliza inmediatamente la partida, siempre que el movimiento que generó tal posición cumpla con el artículo 3 y con los artículos 4.2 a 4.7.
- 5.2.3 La partida es tablas por acuerdo entre los dos jugadores durante el desarrollo de la misma, **siempre y cuando ambos jugadores hayan efectuado al menos un movimiento**. Esto finaliza inmediatamente la partida.

REGLAS DE COMPETICIÓN

Artículo 6: El reloj de ajedrez

- 6.1 Se entiende por “reloj de ajedrez” un reloj con dos indicadores de tiempo, conectados entre sí de tal forma que sólo uno de ellos pueda funcionar en cada momento. En las presentes *Leyes*, el término “reloj” hace referencia a uno de los dos citados indicadores de tiempo. Cada pantalla del reloj cuenta con una “bandera”. Se entiende por “caída de bandera” la finalización del tiempo asignado a un jugador.
 - 6.2.1 Durante la partida, cada jugador, una vez realizada su movimiento sobre el tablero, detendrá su reloj y pondrá en marcha el de su adversario (es decir, deberá pulsar su reloj). Esto “completa” el movimiento. También se completa un movimiento si:
 - 6.2.1.1 el movimiento termina la partida (véanse los artículos 5.1.1, 5.2.1, 5.2.2, 9.6.1, 9.6.2), o
 - 6.2.1.2 el jugador ha realizado su siguiente movimiento, **cuando** no se haya completado su movimiento anterior.
 - 6.2.2 A un jugador siempre se le debe permitir detener su reloj después de realizar su movimiento, incluso después de que su adversario haya realizado su siguiente movimiento. El tiempo transcurrido entre la realización del movimiento y la puesta en marcha del reloj se considera como parte del tiempo asignado al jugador.
 - 6.2.3 Un jugador debe pulsar su reloj con la misma mano con la que realizó su movimiento. Está prohibido que un jugador mantenga el dedo sobre el pulsador o “rondando” por encima del mismo.

- 6.2.4 Los jugadores deben manejar el reloj de ajedrez correctamente. Está prohibido golpearlo violentamente, cogerlo, pulsar antes de jugar o tirarlo. Un manejo incorrecto del reloj será penalizado de acuerdo con el Artículo 12.9.
- 6.2.5 Sólo se permite ajustar las piezas al jugador cuyo reloj está en marcha.
- 6.2.6 Si un jugador es incapaz de utilizar el reloj, puede proporcionar un asistente, que deberá ser aceptable para el árbitro, para realizar esta operación. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará al reloj de un jugador discapacitado.
- 6.3.1 Al utilizar un reloj de ajedrez, cada jugador debe completar un número mínimo de movimientos, o todos, en un período de tiempo prefijado **que incluye una cantidad de** tiempo adicional con cada movimiento. Todas estas cuestiones deben ser especificadas con antelación.
- 6.3.2 El tiempo no consumido por un jugador durante un período se añade a su tiempo disponible para el siguiente período, si lo hubiera.
En la modalidad de demora, ambos jugadores reciben un determinado “tiempo principal de reflexión”. Además, por cada movimiento reciben un “tiempo extra fijo”. El descuento del tiempo principal comienza sólo cuando el tiempo extra fijo se ha agotado. El tiempo principal de reflexión no cambia, siempre que el jugador detenga su reloj antes de que se agote el tiempo extra, independientemente de la proporción de tiempo extra utilizado.
- 6.4 Inmediatamente después de una caída de bandera, deben comprobarse los requisitos del Artículo 6.3.1
- 6.5 Antes del comienzo de la partida, el árbitro decidirá la ubicación del reloj de ajedrez.
- 6.6 A la hora especificada para el comienzo de la partida, se pone en marcha el reloj del Blanco.
- 6.7.1. **Las bases del torneo** deberán especificar por adelantado un tiempo de incomparecencia. **Si no se especifica, el tiempo de espera es cero.** Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa.
- 6.7.2 En el caso de que **las bases del torneo** especifiquen que el tiempo de incomparecencia no sea cero y si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el Blanco perderá todo el tiempo transcurrido hasta su llegada, salvo que las bases **del torneo** o el árbitro decidan otra cosa.
- 6.8 Se considera que una bandera ha caído cuando el árbitro lo observa o cuando uno de los dos jugadores ha efectuado una reclamación válida en ese sentido.
- 6.9 Excepto los casos donde se aplique uno de los Artículos 5.1.1, 5.1.2, 5.2.1, 5.2.2 o 5.2.3, si un jugador no completa el número prescrito de movimientos en el tiempo asignado, pierde la partida. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el adversario no puede dar mate al jugador mediante cualquier posible combinación de movimientos legales

- 6.10.1 Toda indicación proporcionada por el reloj de ajedrez se considera concluyente en ausencia de algún defecto evidente. Un reloj de ajedrez con un defecto evidente debe ser reemplazado por el árbitro, quien deberá hacer uso de su mejor criterio al determinar los tiempos que deben aparecer en el reloj de ajedrez reemplazado.
- 6.10.2 Si se descubre durante la partida que la configuración de cualquiera de ambos relojes es incorrecta, un jugador o el árbitro parará los relojes de inmediato. El árbitro introducirá la configuración correcta y ajustará los tiempos y el contador de movimientos si es necesario. El árbitro hará uso de su mejor criterio al determinar la configuración del reloj.
- 6.11.1 Si la partida debe ser interrumpida, el árbitro detendrá el reloj de ajedrez.
- 6.11.2 Un jugador puede detener el reloj de ajedrez sólo para solicitar la asistencia del árbitro, por ejemplo, cuando se ha producido una promoción y no está disponible la pieza requerida.
- 6.11.3 El árbitro decidirá cuándo se va a reanudar la partida.
- 6.11.4 Si un jugador detiene el reloj de ajedrez para solicitar la asistencia del árbitro, éste determinará si el jugador tenía una razón válida para hacerlo. Si resulta obvio que el jugador no tenía una razón válida para detenerlo, será sancionado conforme al Artículo 12.9.
- 6.12.1 En el recinto de juego se permite el uso de pantallas, monitores o tableros murales que muestren la posición actual sobre el tablero, los movimientos y el número de movimientos realizados o completados, así como relojes que muestren incluso el número de movimientos.
- 6.12.2 El jugador no puede realizar una reclamación basándose sólo en la información mostrada por este tipo de dispositivos.

Artículo 7: Irregularidades

- 7.1 Si se produce una irregularidad y las piezas deben ser reubicadas a una posición anterior, el árbitro hará uso de su mejor criterio para determinar los tiempos que deben aparecer en los relojes. Esto incluye el derecho de no cambiar el tiempo del reloj. También, en caso necesario, ajustará el contador de movimientos.
 - 7.2.1 Si en el **trascuro** de la partida, se compruebe que la posición inicial de las piezas era incorrecta, la partida se anulará y se jugará una nueva.
 - 7.2.2 Si en el **trascuro** de una partida se comprueba que el tablero no se colocó de acuerdo con el Artículo 2.1, la partida continuará, pero la posición deberá transferirse a un tablero colocado correctamente.
- 7.3 Si una partida ha comenzado con los colores cambiados **entonces, si ambos jugadores han hecho menos de 10 movimientos, se interrumpirá y se jugará una nueva partida con los colores correspondientes. Después de realizados 10 o más movimientos, la partida continuará.**

- 7.4.1 Si un jugador desplaza una o más piezas, restablecerá la posición correcta en su propio tiempo.
- 7.4.2 Si fuera necesario, tanto el jugador como su adversario pueden detener el reloj de ajedrez y solicitar la asistencia del árbitro.
- 7.4.3 El árbitro puede sancionar al jugador que desplazó las piezas.
- 7.5.1 ***Un movimiento ilegal se completa una vez que el jugador ha pulsado su reloj.*** Si durante la partida se comprueba que se ha completado un movimiento ilegal, se restablecerá la posición inmediatamente anterior a la irregularidad. Si no puede determinarse la posición inmediatamente anterior a la irregularidad, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. Al movimiento que reemplace al movimiento ilegal se le aplicarán los artículos 4.3 y 4.7. Después continuará la partida a partir de esta posición restablecida.
- 7.5.2 Si el jugador mueve un peón a la fila más lejana y pulsa el reloj, pero no sustituye el peón por una nueva pieza, el movimiento es ilegal. El peón se sustituye por una dama del mismo color que el peón.
- 7.5.3 Si el jugador presiona el reloj sin hacer ningún movimiento, se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal**
- 7.5.4 Si un jugador utiliza las dos manos para hacer un solo movimiento (por ejemplo en caso de enroque, captura o promoción), y presiona el reloj se considerará y penalizará como si fuera un movimiento ilegal.**
- 7.5.5 Después de actuar conforme al Artículo 7.5.1 o 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4 para el primer movimiento ilegal completado, el árbitro **concederá** dos minutos de tiempo extra al adversario; para el segundo movimiento ilegal completado del mismo jugador, el árbitro decretará la pérdida de la partida para el infractor. Sin embargo, decretará tablas si la posición es tal que el oponente no puede dar jaque mate al rey del infractor mediante cualquier serie de movimientos legales.
- 7.6 Si durante una partida se comprueba que algunas piezas han sido desplazadas de sus casillas, deberá restablecerse la posición anterior a la irregularidad. Si no puede identificarse dicha posición, la partida continuará a partir de la última posición identificable previa a la irregularidad. ***Después continuara la partida a partir de esta posición restablecida.***

Artículo 8: La anotación de los movimientos

- 8.1.1 En el transcurso de la partida cada jugador está obligado a anotar sus propios movimientos y las de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento, de forma tan clara y legible como sea posible, en anotación algebraica (ver Apéndice C), en la planilla prescrita para la competición.
- 8.1.2 Está prohibido anotar los movimientos antes de realizarlos, excepto cuando el jugador esté reclamando tablas según los artículos 9.2, 9.3 o aplazando la partida según el Apéndice E.1.1.

- 8.1.3 La planilla se utilizará únicamente para anotar los movimientos, los tiempos de los relojes, las ofertas de tablas, temas relacionados con una reclamación u otros datos relevantes.
 - 8.1.4 Un jugador puede replicar a un movimiento de su adversario antes de anotarlo, si así lo desea. Debe anotar su movimiento previo antes de realizar otra.
 - 8.1.5 Ambos jugadores deben anotar en su planilla la oferta de tablas con el símbolo (=).
 - 8.1.6 Si un jugador es incapaz de anotar, puede proporcionar un asistente, aceptable para el árbitro, para anotar los movimientos. El árbitro ajustará su reloj de una forma proporcionada. Este ajuste no se aplicará a un jugador discapacitado.
- 8.2 La planilla estará a la vista del árbitro durante toda la partida.
- 8.3 Las planillas son propiedad de los organizadores del torneo.
- 8.4 Si un jugador dispone de menos de cinco minutos en su reloj en algún momento de un periodo y no tiene un tiempo adicional de 30 segundos o más añadidos con cada movimiento, no está obligado hasta el final del periodo a cumplir los requisitos del Artículo 8.1.
- 8.5.1 Si ningún jugador anota la partida según el Artículo 8.4, el árbitro o un asistente procurarán estar presentes y anotar los movimientos. En tal caso, inmediatamente después de que haya caído una bandera, el árbitro parará el reloj de ajedrez y ambos jugadores actualizarán sus planillas, utilizando la planilla del árbitro o la del adversario.
 - 8.5.2 Si sólo un jugador ha dejado de anotar la partida según el Artículo 8.4, debe actualizar completamente su planilla en cuanto haya caído cualquiera de las dos banderas antes de mover cualquier pieza en el tablero. Supuesto que el jugador esté en juego, puede utilizar la planilla de su adversario pero tendrá que devolverla antes de hacer un movimiento.
 - 8.5.3 Si no hay ninguna planilla completa disponible, los jugadores deben reconstruir la partida sobre un segundo tablero bajo el control del árbitro o un asistente. Primero, y antes de que se realice la reconstrucción, el árbitro anotará la posición actual de la partida, el tiempo transcurrido en ambos relojes, cuál estaba en marcha y el número de movimientos realizados o completados, si se dispone de tal información.
- 8.6 Si no se pueden actualizar las planillas de forma que muestren que un jugador ha sobrepasado el tiempo asignado, el siguiente movimiento realizado será considerada como la primera del siguiente periodo de tiempo, salvo que sea evidente que se han realizado o completado más movimientos.
- 8.7 Al finalizar la partida ambos jugadores firmarán las dos planillas, indicando el resultado. Dicho resultado permanecerá aunque sea incorrecto, salvo que el árbitro decida otra

cosa.

Artículo 9: La partida tablas

- 9.1.1 Las **bases del torneo** podrán prohibir a los jugadores **ofrecer o aceptar** tablas, bien antes de un número concreto de movimientos o bien en ningún caso, sin el consentimiento del árbitro.
- 9.1.2 Sin embargo, si **las bases del torneo** permiten el acuerdo de tablas, se aplicará lo siguiente:
 - 9.1.2.1 Un jugador que desee ofrecer tablas deberá hacerlo después de haber realizado un movimiento sobre el tablero y antes de pulsar su reloj. Una oferta en cualquier otro momento de la partida será válida, pero se tendrá en consideración el Artículo 11.5. La oferta no puede ir ligada a ninguna condición. En ambos casos, no se puede retirar la oferta y mantiene su validez hasta que el adversario la acepte, la rechace, bien verbalmente o bien tocando una pieza con intención de moverla o capturarla, o la partida concluya de alguna otra forma.
 - 9.1.2.2 La oferta de tablas será anotada por cada jugador en su planilla con el símbolo (=).
 - 9.1.2.3 Una reclamación de tablas conforme a los Artículos 9.2 o 9.3 tendrá la consideración de una oferta de tablas.
- 9.2.1 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, cuando la misma posición, al menos por tercera vez (no necesariamente por repetición de movimientos)
 - 9.2.1.1 Va a producirse, si el jugador primero anota su movimiento, que no puede ser cambiada, en su planilla y declara al árbitro su intención de realizarla;
o
 - 9.2.1.2 Acaba de producirse y el reclamante está en juego.
- 9.2.2 Se considera que las posiciones son la misma si y solo si el mismo jugador está en juego, las piezas del mismo tipo y color ocupan las mismas casillas, y los movimientos posibles de todas las piezas de ambos jugadores son los mismos. Por lo tanto, las posiciones no son la misma si:
 - 9.2.2.1 al principio de la secuencia un peón pudiera haber sido capturado al paso.
 - 9.2.2.2 un rey tuviera derecho al enroque **con una torre que no se ha movido**, pero perdiera este derecho después de moverse. El derecho al enroque se pierde sólo después de mover el rey o la torre.
- 9.3 La partida es tablas, bajo una correcta reclamación del jugador que está en juego, si:

- 9.3.1 escribe en su planilla su movimiento, que no puede ser cambiado, y declara al árbitro su intención de realizarla, lo que dará lugar a que, en los últimos 50 movimientos por cada jugador no se hayan realizado movimientos de peón ni capturas; o
 - 9.3.2 se hayan completado los últimos 50 movimientos de cada jugador sin movimientos de peón ni capturas.
- 9.4 Si un jugador toca una pieza según el Artículo 4.3, pierde el derecho a reclamar tablas en ese movimiento según los Artículos 9.2 y 9.3.
- 9.5.1 Si un jugador reclama tablas según los Artículos 9.2 o 9.3, el jugador o el árbitro detendrá el reloj de ajedrez (ver Artículo 6.12.1 o 6.12.2). No se le permite retirar su reclamación.
 - 9.5.2 Si se comprueba que la reclamación es correcta, la partida es tablas de forma inmediata.
 - 9.5.3 Si se comprueba que la reclamación es incorrecta, el árbitro añadirá dos minutos al tiempo de reflexión restante de su adversario y continuará la partida. Si la reclamación se basaba en un movimiento anunciado, ésta habrá de realizarse de acuerdo con los artículos 3 y 4.
- 9.6 La partida es tablas si se produce uno o los dos siguientes casos:
- 9.6.1 la misma posición ha aparecido, como en 9.2.2, al menos cinco veces
 - 9.6.2 se ha efectuado cualquier serie de **al menos** 75 movimientos **realizados** por cada jugador sin movimientos de peón, ni capturas. Si el último movimiento resulta en jaque mate, éste prevalecerá.

Artículo 10: Puntuación

- 10.1 A menos que las bases del **torneo** especifiquen otra cosa, un jugador que gana su partida, o que gana por incomparecencia, recibe un punto (1); un jugador que pierde su partida, o que pierde por incomparecencia, recibe cero puntos (0); y un jugador que entabla su partida recibe medio punto ($\frac{1}{2}$).
- 10.2 La puntuación total de cualquier partida nunca puede exceder de la máxima puntuación de una partida normal. **Las puntuaciones dadas a un jugador individual deben ser aquellas normalmente asociadas con el juego, por ejemplo una puntuación de $\frac{3}{4}$ - $\frac{1}{4}$ no está permitida.**

Artículo 11: La conducta de los jugadores

- 11.1 Los jugadores no actuarán de forma que deshonren el juego del ajedrez.
- 11.2.1 El "recinto de juego" se define como la "zona de juego", aseos, salas de descanso, zona de refrigerios, zona anexa de fumadores y otros lugares designados por el árbitro.

- 11.2.2 La zona de juego se define como el lugar donde se juegan las partidas de una competición.
- 11.2.3 Sólo con el permiso del árbitro puede:
- 11.2.3.1 Un jugador abandonar el recinto de juego.
 - 11.2.3.2 El jugador que está en juego salir de la zona de juego.
 - 11.2.3.3 Una persona que no es ni jugador ni árbitro acceder a la zona de juego.
- 11.2.4 Las bases del torneo pueden especificar que el oponente de un jugador que esté en juego deba avisar al árbitro cuando desee abandonar la zona de juego.**
- 11.3.1 Durante la partida está prohibido que los jugadores hagan uso de cualquier tipo de notas, fuentes de información o consejos; o analizar cualquier partida en otro tablero.
- 11.3.2.1** Durante la partida está prohibido que un jugador tenga **cualquier dispositivo electrónico no aprobado específicamente por el árbitro en la sala de juego.**
Sin embargo, las bases del torneo pueden permitir que tales dispositivos se almacenen en la bolsa de los jugadores, siempre y cuando el dispositivo esté completamente apagado. Esta bolsa debe colocarse en el lugar designado por el árbitro. Ambos jugadores tienen prohibido utilizar esta bolsa sin el permiso del árbitro.
- 11.3.2.2 Si es evidente que un jugador **lleva encima** un dispositivo de este tipo **dentro del** recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Las **bases de un torneo** pueden especificar una sanción diferente, menos grave.
- 11.3.3 El árbitro puede requerir al jugador que permita la inspección de su ropa, bolsos, otros artículos y **cuerpo** en privado. El árbitro o una persona autorizada por el árbitro deberá inspeccionar al jugador y deberá ser del mismo sexo que éste. Si un jugador se niega a cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará medidas de acuerdo con el artículo 12.9.
- 11.3.4 **Fumar, incluidos los cigarrillos electrónicos**, sólo estará permitido en la **zona** del recinto de juego designada por el árbitro.
- 11.4 Los jugadores que hayan finalizado sus partidas serán considerados espectadores.
- 11.5 Está prohibido distraer o molestar al adversario de cualquier manera. Esto incluye reclamaciones u ofertas de tablas improcedentes o la introducción de una fuente de ruido en la zona de juego.
- 11.6 Las infracciones a las reglas establecidas en los Artículos 11.1 a 11.5 darán lugar a sanciones conforme al Artículo 12.9.
- 11.7 La persistente negativa de un jugador a cumplir con las *Leyes del Ajedrez* será sancionada con la pérdida de la partida. El árbitro decidirá la puntuación del adversario.
- 11.8 Si ambos jugadores son considerados culpables de acuerdo con el Artículo 11.7, la partida se declarará perdida para ambos.

- 11.9 Un jugador tiene derecho a solicitar al árbitro una explicación de cualquier punto de las *Leyes del Ajedrez*.
- 11.10 A menos que las **bases del torneo** especifiquen lo contrario, un jugador puede apelar contra cualquier decisión del árbitro, aunque el jugador haya firmado la planilla (véase el Artículo 8.7).
- 11.11 Ambos jugadores deben ayudar al árbitro en cualquier situación que requiera la reconstrucción de la partida incluidas las reclamaciones de tablas.**
- 11.12 La comprobación de la reclamación de triple repetición o 50 movimientos es un deber de los jugadores, bajo la supervisión del árbitro.**

Artículo 12: El papel del árbitro (ver el Prólogo)

- 12.1 El árbitro velará por que se cumplan las *Leyes del Ajedrez*.
- 12.2 El árbitro deberá:
- 12.2.1 Garantizar el juego limpio.
 - 12.2.2 Actuar en el mejor interés de la competición.
 - 12.2.3 Asegurarse de que se mantiene un buen ambiente de juego.
 - 12.2.4 Asegurarse de que los jugadores no sean molestados.
 - 12.2.5 Supervisar el desarrollo de la competición.
 - 12.2.6 Tomar medidas especiales en los casos de los jugadores con discapacidad y de las personas que necesitan atención médica.
 - 12.2.7 Seguir las reglas o directrices anti-trampas**
- 12.3 El árbitro observará las partidas, especialmente cuando los jugadores estén apurados de tiempo, exigirá el cumplimiento de las decisiones que haya adoptado y, cuando corresponda, impondrá sanciones a los jugadores.
- 12.4 El árbitro puede nombrar ayudantes para observar las partidas, por ejemplo, cuando hay varios jugadores apurados de tiempo.
- 12.5 El árbitro puede conceder tiempo adicional a uno o ambos jugadores en caso de desorden ajeno a la partida.
- 12.6 El árbitro no puede intervenir en una partida excepto en los casos descritos en las *Leyes del Ajedrez*. No indicará el número de movimientos completados, excepto en aplicación del Artículo 8.5 cuando al menos una de las banderas haya caído. El árbitro se abstendrá de informar a un jugador de que su adversario ha realizado un movimiento o de que no ha pulsado su reloj.
- 12.7 Si alguien observa una irregularidad, sólo puede informar al árbitro. Los jugadores de otras partidas no pueden hablar o interferir de ningún modo en una partida. Los espectadores no están autorizados a intervenir en una partida. El árbitro puede expulsar a los infractores del recinto de juego.
- 12.8 Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles o de cualquier otro dispositivo de comunicación en el recinto de juego y en cualquier otra zona designada por el árbitro, salvo que cuente con su autorización.
- 12.9 El árbitro puede aplicar las siguientes sanciones:

- 12.9.1 una advertencia;
- 12.9.2 aumentar el tiempo restante del adversario;
- 12.9.3 reducir el tiempo restante del infractor;
- 12.9.4 aumentar la puntuación obtenida en la partida por el adversario, hasta el máximo posible para dicha partida;
- 12.9.5 reducir la puntuación obtenida en la partida por el infractor;
- 12.9.6 declarar la partida perdida al infractor (el árbitro también decidirá la puntuación del adversario)
- 12.9.7 una multa anunciada con antelación.
- 12.9.8 exclusión de una o más rondas.**
- 12.9.9 la expulsión de la competición.

APÉNDICES

APENDICE A Ajedrez Rápido

- A.1 Una partida de “Ajedrez Rápido” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de más de 10 minutos pero menos de 60 minutos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 es más de 10 pero menos de 60 minutos para cada jugador.
- A.2 Los jugadores no están obligados a anotar los movimientos, **pero no pierden sus derechos a reclamar basándose en una planilla. El jugador puede, en cualquier momento, pedir al árbitro que le proporcione una planilla para anotar los movimientos.**
- A.3 Se aplicarán las Reglas de Competición si:
 - A.3.1.1 Un árbitro supervisa un máximo de tres partidas y
 - A.3.1.2 Cada partida es apuntada por el árbitro o su asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

A.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle en cualquier momento al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.
- A.4 En caso contrario se aplicará lo siguiente:
 - A.4.1 Desde la posición inicial, una vez se hayan completado diez movimientos por cada jugador,
 - A.4.1.1 No se hará ningún cambio en el ajuste del reloj, a menos que el horario del evento se viera afectado negativamente.
 - A.4.1.2 no pueden hacerse reclamaciones relativas a una incorrecta ubicación de las piezas, o la colocación del tablero. En caso de ubicación incorrecta del rey, no se permitirá el enroque. En el caso de la colocación incorrecta de una torre, el enroque con esta torre no estará permitido.
 - A.4.2 Si el árbitro observa **una acción del Artículo 7.5.1, 7.5.2, 7.5.3 o 7.5.4, actuará de**

acuerdo con el Artículo 7.5.5, siempre y cuando el oponente no haya realizado su próximo movimiento. Si el árbitro no interviene, el oponente tiene derecho a reclamar, siempre y cuando no haya realizado su próximo movimiento. Si el oponente no reclama y el árbitro no interviene, el movimiento ilegal permanecerá y la partida continuará. Una vez que el oponente ha hecho su siguiente movimiento, un movimiento ilegal no se puede corregir a menos que haya mutuo acuerdo entre los jugadores sin la intervención del árbitro.

A.4.3 Para reclamar una victoria por tiempo, el reclamante **puede** detener el reloj de ajedrez y notificárselo al árbitro. Sin embargo, la partida es tablas si la posición es tal que el reclamante no puede dar jaque mate al rey del jugador mediante ninguna combinación posible de movimientos legales.

A.4.4 Si el árbitro observa que ambos reyes están en jaque, o un peón en la fila más alejada de su posición original, deberá esperar hasta que se complete el próximo movimiento. Entonces, si la posición ilegal sigue sobre el tablero, se declarará la partida tablas.

A.4.5 El árbitro también debe cantar una caída de bandera si lo observa.

A.5 Las bases **del torneo** deberán especificar si se aplicará el artículo A.3 o el artículo A.4 durante toda la competición.

B Ajedrez Relámpago

B.1 Una partida de “Ajedrez Relámpago” es aquella en la que todos los movimientos deben completarse en un tiempo fijo de 10 minutos o menos por cada jugador; o cuando el resultado de la suma del tiempo asignado más el incremento por movimiento multiplicado por 60 sea de 10 minutos o menos por cada jugador.

B.2 Las penalizaciones señaladas en los artículos 7 y 9 de las Reglas de Competición serán de un minuto en lugar de dos minutos.

B.3.1 Las Reglas de Competición se aplicarán si:

B.3.1.1 Cada arbitro supervisa una partida y,

B.3.1.2 Cada partida es anotada por el árbitro o un asistente y, si es posible, por medios electrónicos.

B.3.2 El jugador que está en juego puede solicitarle al árbitro o a su asistente que le muestre la planilla de la partida. Esto se podrá solicitar un máximo de cinco veces durante la partida. Más peticiones se considerarán como una distracción del oponente.

B.4 De lo contrario **la partida** se regirá por las *Leyes de Ajedrez Rápido* como en **los Art. A.2 y A.4**.

B.5 Las **bases del torneo** deberán especificar si se aplicará el artículo B.3 o el artículo B.4 durante toda la competición.

C Notación Algebraica

La FIDE sólo reconoce para sus propios torneos y encuentros un sistema de anotación, el Sistema Algebraico, y recomienda también el uso de este sistema uniforme de anotación ajedrecística para literatura y revistas de ajedrez. Las planillas en las que se utilice un sistema de anotación distinto al algebraico, podrán no ser utilizadas como prueba en casos en los que la planilla de un jugador se usa para tal fin. Un árbitro que observe que un jugador utiliza un sistema de anotación distinto al algebraico, advertirá al jugador acerca de este requisito.

Descripción del Sistema Algebraico

- C.1 En esta descripción, pieza significa cualquier pieza excepto un peón.
- C.2 Cada pieza es indicada por una abreviatura. Es la primera letra, en mayúscula, de su nombre.
Por ejemplo, en español: R = rey, D = dama, T = torre, A = alfil, C = caballo.
- C.3 Para la abreviatura del nombre de las piezas, cada jugador es libre de usar la primera letra del nombre utilizado normalmente en su país. Por ejemplo: F = fou (alfil en francés); L = loper (alfil en holandés). En publicaciones impresas se recomienda el uso de figuras.
- C.4 Los peones no son indicados por su primera letra, sino que se les reconoce por la ausencia de la misma. Por ejemplo: los movimientos se escriben e5, d4, a5, no pe5, Pd4, pa5.
- C.5 Las ocho columnas (de izquierda a derecha para el Blanco y de derecha a izquierda para el Negro) son indicadas por las letras minúsculas: a, b, c, d, e, f, g y h, respectivamente.
- C.6 Las ocho filas (de abajo arriba para el Blanco y de arriba abajo para el Negro) están numeradas: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 8, respectivamente. Consecuentemente, en la posición inicial las piezas y peones blancos se colocan en la primera y segunda filas; las piezas y peones negros en la octava y séptima filas.
- C.7 Como consecuencia de las reglas anteriores, cada una de las 64 casillas está indicada invariablemente por una sola combinación de una letra y un número.
- C.8 Cada movimiento de una pieza se indica por ~~(a)~~ la abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y la casilla de llegada. No hay **necesidad de un** guion entre **nombre de pieza y casilla**. Por ejemplo: Ae5, Cf3, Td1.
En el caso de peones, sólo se indica la casilla de llegada. Por ejemplo: e5, d4, a5.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Se acepta una forma más larga que contiene la casilla de salida. Ejemplos: Ab2e5, Cg1f3, Ta1d1, e7e5, d2d4, a6a5.

- C.9 Cuando una pieza realiza una captura, puede insertarse una x entre
- C.9.1 La abreviatura del nombre de la pieza en cuestión y

- C.9.2 La casilla de llegada. Por ejemplo: Axe5, Cxf3, Txd1. Véase también C10.
- C.9.3 Cuando un peón realiza una captura, debe indicarse la columna de partida, luego puede insertarse una x y finalmente la casilla de llegada. Por ejemplo: dxe5, gxf3, axb5. En el caso de una captura al paso, se pone como casilla de llegada la que finalmente ocupa el peón que realiza la captura, pudiéndose añadir la anotación "a.p.". Ejemplo: exd6 a.p..
- C.10 Si dos piezas idénticas pueden moverse a la misma casilla, la pieza que se mueve se indica como sigue:
- C.10.1 Si ambas piezas están en la misma fila:
- C.10.1.1 la abreviatura del nombre de la pieza, C.10.1.2 la columna de la casilla de salida y C.10.1.3 la casilla de llegada.
- C.10.2 Si ambas piezas están en la misma columna: C.10.2.1 la abreviatura del nombre de la pieza,
- C.10.2.2 la fila de la casilla de salida y
- C.10.2.3 la casilla de llegada.
- C.10.3 Si las piezas están en filas y columnas distintas, es preferible el método 1.

Ejemplos:

- C.10.3.1 Hay dos caballos, en las casillas g1 y e1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Cgf3 o Cef3.
- C.10.3.2 Hay dos caballos, en las casillas g5 y g1, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser C5f3 o C1f3.
- C.10.3.3 Hay dos caballos, en las casillas h2 y d4, y uno de ellos mueve a la casilla f3: según el caso, puede ser Chf3 o Cdf3.
- C.10.3.4 Si se da una captura en la casilla f3, se modifican los ejemplos anteriores pudiéndose insertar una x: según el caso, puede ser (1) Cgxf3 o Cexf3, (2) C5xf3 o C1xf3, (3) Chxf3 o Cdxf3.
- C.11 En el caso de la promoción de un peón, se indica el movimiento efectivo del peón, seguido inmediatamente por la abreviatura de la nueva pieza. Por ejemplo: d8D, exf8C, b1A, g1T.

C.12 La oferta de tablas se anotará como (=).

C.13 Abreviaturas:

- | | |
|--------|---|
| 0-0 | enroque con la torre de h1 o de h8 (enroque por el flanco de rey o enroque corto). |
| 0-0-0 | enroque con la torre de a1 o de a8 (enroque por el flanco de dama o enroque largo). |
| X | captura |
| + | jaque |
| ++ o # | mate |
| a.p. | captura al paso |

Las últimas cuatro son opcionales

Ejemplo de partida:

1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4 exd4 4.e5 Ce4 5.Dxd4 d5 6.exd6 a.p.
7.Ag5 Cc6 8.De3+ Ae7 9.Cbd2 0-0 10.0-0-0 11.Rb1(=).

O: 1. e4 e5 2. Cf3 Cf6 3. d4 ed4 4. e5 €Ce4 5. Dd4 d5 6. ed6 Cd6 7. Ag5
Cc6 8. De3 Ae7 9 Cbd2 0-0 10. 0-0-0 Te8 11. Kb1 (=)

**O: 1. e2e4 e7e5 2.Cg1f3 Cg8f6 3. d2d4 e5xd4 4. e4e5 Cf6e4 5. Dd1xd4 d7d5
6. e5xd6 a.p. Ce4xd6 7. Ac1g5 Cb8c6 8. Dd4d3 Af8e7 9. Cb1d2 0-0 10. 0-0-0 Tf8e8
11. Rb1 (=)**

D Reglas para partidas con ciegos y discapacitados visuales

D.1 La organización, previa consulta con el árbitro, tendrá la potestad de adaptar las siguientes reglas conforme a las circunstancias concretas. En el ajedrez de competición, cuando uno de los jugadores es discapacitado visual (legalmente ciego), cualquiera de los contendientes puede exigir la utilización de dos tableros, utilizando el jugador discapacitado visual un tablero especialmente adaptado y su adversario uno normal. El tablero especial debe reunir los siguientes requisitos:

D.1.1 un tamaño de al menos 20 x 20 centímetros; D.1.2 las casillas negras ligeramente elevadas; D.1.3 un agujero de seguridad en cada casilla; D.1.4 Los requisitos para las piezas son:

D.1.4.1 Cada pieza provista de una clavija que encaje en el agujero de seguridad;
D.1.4.2 Piezas de diseño Staunton, con las piezas negras especialmente identificadas.

D.2 El juego se registrará por las siguientes reglas:

D.2.1 Los movimientos se anunciarán claramente, repetidas por el adversario y ejecutadas en su tablero. Cuando se promocione un peón, el jugador debe anunciar qué pieza elige. Para hacer que tal anuncio sea lo más claro posible, se sugiere la utilización de los siguientes nombres en lugar de las correspondientes letras del sistema algebraico:

A - Anna B - Bella C - Cesar D - David E - Eva
F - Felix
G - Gustav
H - Hector

A menos que el árbitro decida otra cosa, las filas, del Blanco al Negro, serán numeradas en alemán:

1 - eins
2 - zwei
3 - drei

- 4 - vier
- 5 - fuenf
- 6 - sechs
- 7 - sieben
- 8 - acht

El enroque se anuncia “Lange Rochade” (en alemán para el enroque largo) y “Kurze

Rochade” (en alemán para el enroque corto).

Las piezas llevan los nombres: Koenig (rey), Dame (dama), Turm (torre), Laeufer (alfil), Springer (caballo) y Bauer (peón).

- D.2.2 En el tablero del jugador discapacitado visual, se considerará “tocada” una pieza cuando haya sido sacada del agujero de seguridad.
- D.2.3 Se considerará un movimiento “realizado” cuando:
- D.2.3.1 en el caso de una captura, la pieza capturada ha sido retirada del tablero del jugador al que le corresponde jugar;
 - D.2.3.2 una pieza ha sido colocada en un agujero de seguridad distinto;
 - D.2.3.3 el movimiento ha sido anunciado.
- D.2.4 Sólo entonces se pondrá en marcha el reloj del adversario.
- D.2.5 En lo que se refiere a los puntos D.2.2 y D.2.3 (consideración de pieza tocada y movimiento realizado), para el jugador no discapacitado serán válidas las reglas normales.
- D.2.6.1 Se admitirá un reloj de ajedrez especialmente construido para discapacitados visuales. **Deben poder anunciar el tiempo y el número de movimientos al jugador deficiente visual.**
- D.2.6.2 Como alternativa, se puede considerar un reloj analógico con las siguientes características:**
- D.2.6.2.1 una esfera adaptada con manecillas reforzadas, con un punto resaltado cada cinco minutos y con dos cada quince;
 - D.2.6.2.2 una bandera que pueda ser tocada fácilmente. Debería tenerse cuidado para que la bandera esté emplazada de tal manera que permita al jugador tocar la manecilla de los minutos durante los últimos cinco minutos de cada hora.
- D.2.7 El jugador discapacitado visual debe anotar la partida en Braille o escritura normal, o bien grabar los movimientos mediante un aparato de grabación.
- D.2.8 Un lapsus linguae en el anuncio de un movimiento debe ser corregido inmediatamente, antes de poner en marcha el reloj del adversario.
- D.2.9 Si en el transcurso de una partida aparecieran posiciones diferentes en los dos tableros, deben ser corregidas con la ayuda de un árbitro y consultando ambas planillas.

Si las dos planillas coinciden, el jugador que ha anotado bien el movimiento pero la ha ejecutado mal debe ajustar su posición a la que corresponde con lo escrito. Cuando las

anotaciones en las planillas difieren, se retrocederán los movimientos hasta el punto en que ambas estén de acuerdo y, consecuentemente, el árbitro ajustará los relojes.

D.2.10 El jugador discapacitado visual tendrá derecho a valerse de un asistente, quien se encargará de alguna o de todas las funciones siguientes:

D.2.10.1 Realizar el movimiento de cualquiera de los jugadores en el tablero del adversario.

D.2.10.2 Anunciar los movimientos de ambos jugadores.

D.2.10.3 Encargarse de anotar la partida del discapacitado visual y poner en marcha el reloj del adversario (teniendo en cuenta la regla 3.c).

D.2.10.4 Informar al discapacitado visual, sólo a requerimiento de éste, del número de movimientos completados y del tiempo empleado por ambos jugadores.

D.2.10.5 Reclamar la partida en caso de que se haya excedido el límite de tiempo e informar al árbitro cuando el jugador no discapacitado haya tocado una de sus piezas.

D.2.10.6 Llevar a cabo las formalidades necesarias en caso de que se aplace la partida.

D.2.11 Si el jugador discapacitado visual no se vale de un asistente, su adversario puede hacer uso de uno que se encargue de las labores mencionadas en los puntos **D.2.10.1 y D.2.10.2. Se debe usar un asistente en el caso de un jugador discapacitado visualmente emparejado con un jugador con discapacidad auditiva.**

DIRECTRICES I Aplazamiento de partidas

I.1.1 Si una partida no ha terminado al final del tiempo establecido para la sesión, el árbitro exigirá al jugador que esté en juego que “selle” su jugada. El jugador debe anotar su jugada de forma clara e inequívoca en su planilla, poner su planilla y la de su adversario en un sobre, cerrar el sobre y, sólo entonces, parara el reloj de ajedrez. Hasta que no haya parado el reloj de ajedrez, el jugador mantiene el derecho a cambiar su jugada secreta. Si tras haber sido advertido por el árbitro para que selle su jugada, el jugador realiza una jugada sobre el tablero, debe anotar dicha jugada en su planilla como su jugada secreta.

I.1.2 Un jugador que, estando en juego, aplaza la partida antes del fin de la sesión de juego, se considerará que ha realizado la jugada secreta a la hora establecida para el fin de la sesión, indicándose así su tiempo restante.

I.2 En el sobre se escribirán los siguientes datos:

I.2.1 los nombres de los jugadores;

I.2.2 la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta;

I.2.3 el tiempo empleado por cada jugador;

I.2.4 el nombre del jugador que ha realizado la jugada secreta;

- I.2.5 el número de la jugada secreta;
- I.2.6 la oferta de tablas, si la propuesta sigue vigente;
- I.2.7 la fecha, hora y lugar de reanudación de la partida.
- I.3 El árbitro comprobará la exactitud de la información escrita en el sobre y es el responsable de su custodia.
- I.4 Si un jugador propone tablas después de que su adversario haya sellado su jugada, la oferta permanece válida hasta que el adversario la haya aceptado o rechazado, como en el Artículo 9.1.
- I.5 Antes de reanudarse la partida, se pondrá sobre el tablero la posición inmediatamente anterior a la jugada secreta y se indicará en los relojes el tiempo empleado por cada jugador en el momento del aplazamiento.
- I.6 Si antes de la reanudación de la partida se acuerdan tablas o uno de los jugadores notifica al árbitro que abandona, finaliza la partida.
- I.7 El sobre se abrirá sólo cuando esté presente el jugador que debe responder a la jugada secreta.
- I.8 Excepto en los casos mencionados en los Artículos 5, 6.9, 9.6 y 9.7, pierde la partida un jugador cuya anotación de la jugada secreta:
 - I.8.1 sea ambigua; o
 - I.8.2 esté escrita de tal forma que sea imposible establecer su significado real; o bien
 - I.8.3 resulte ser una jugada ilegal.
- I.9 Si a la hora acordada para la reanudación:
 - I.9.1 Está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se abre el sobre, se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero y se pone en marcha su reloj.
 - I.9.2 No está presente el jugador que tiene que responder a la jugada secreta, se pondrá en marcha su reloj. Al llegar, el jugador puede detener su reloj y requerir la presencia del árbitro. Es entonces cuando se abre el sobre y se ejecuta la jugada secreta sobre el tablero, volviéndose a poner en marcha su reloj.
 - I.9.3 No está presente el jugador que selló su jugada, su adversario tiene derecho a anotar su respuesta en la planilla, sellar su jugada en un nuevo sobre, detener su reloj y poner en marcha el del jugador ausente, en lugar de ejecutar su jugada en la forma normal. Si así fuere, el sobre se lo pasará al árbitro para su custodia y se abrirá a la llegada del jugador ausente.
- I.10 Cualquier jugador que se presente ante el tablero después del tiempo de incomparecencia, perderá la partida a menos que el árbitro decida otra cosa. Sin embargo, si la jugada secreta acaba la partida, este resultado prevalecerá.
- I.11 Si las **bases de un torneo** especifican que el tiempo de incomparecencia no es cero, se aplicará lo siguiente: si ninguno de los jugadores está presente inicialmente, el jugador que tiene que responder a la jugada sellada pierde todo el tiempo que transcurre hasta que llega, a menos que las **bases del torneo** especifiquen o el árbitro decida otra cosa.

- I.12.1 Si se pierde el sobre que contiene la jugada secreta, la partida continuará a partir de la posición aplazada y con los tiempos anotados en el momento del aplazamiento. Si no se pudiera restablecer el tiempo consumido por cada jugador, el árbitro ajustará los relojes. El jugador que hizo la jugada secreta, ejecutará sobre el tablero la jugada que declare ser la que selló.
- I.12.2 Si es imposible restablecer la posición, se anulará la partida y deberá jugarse una nueva.
- I.13 Si, en la reanudación de la partida y antes de hacer su primera jugada, uno de los jugadores muestra que el tiempo consumido ha sido puesto incorrectamente en alguno de los relojes, el error debe ser corregido. Si no se prueba el error en ese momento, la partida continúa sin hacer correcciones, salvo que el árbitro decida otra cosa.
- I.14 La duración de cada sesión de reanudación estará controlada por el reloj del árbitro. La hora de comienzo será anunciada con antelación.

DIRECTRICES II Reglas de Ajedrez960

- II.1 Antes del comienzo de una partida de Ajedrez960 se sortea la posición inicial de las piezas según unas reglas concretas. Después se juega la partida de la misma forma que en el ajedrez *normal*. En concreto, las piezas y peones se mueven normalmente y el objetivo de cada jugador es dar jaque mate al rey del oponente.
- II.2 Requerimientos de la posición inicial
La posición inicial en Ajedrez960 debe reunir ciertas reglas. Los peones blancos se ponen en la segunda fila como en el ajedrez normal. Todas las piezas blancas restantes se sitúan al azar en la primera línea, pero con las restricciones siguientes:
 - II.2.1 El rey se sitúa en algún lugar entre las dos torres.
 - II.2.2 Los alfiles se ponen en casillas de colores distintos.
 - II.2.3 Las piezas negras se sitúan simétricamente a las piezas blancas.

La posición inicial se puede generar antes de la partida por medio de un programa informático o usando dados, monedas, cartas, etc.

- II.3 El enroque en Ajedrez960
 - II.3.1 El Ajedrez960 permite que cada jugador se enroque una vez por partida, en un único movimiento que podrá incluir al rey y la torre. Sin embargo, hay que hacer unas pocas precisiones sobre las reglas del enroque del ajedrez *normal*, pues éstas presuponen una localización del rey y la torre que no es aplicable en Ajedrez960.
 - II.3.2 Cómo enrocarse. En Ajedrez960 la maniobra del enroque se realiza siguiendo uno de estos métodos, según la posición inicial del rey y la torre:
 - II.3.2.1 Enroque por doble movimiento: se realiza un movimiento con el rey y otro con la torre.

- II.3.2.2 Enroque por trasposición: se trasponen las posiciones del rey y la torre.
- II.3.2.3 Enroque por movimiento de rey: se mueve sólo el rey.
- II.3.2.4 Enroque por movimiento de torre: se mueve sólo la torre.
- II.3.2.5 Recomendaciones
 - II.3.2.5.1 Cuando el enroque lo realice un jugador humano en un tablero físico, se recomienda que mueva el rey fuera de la superficie de juego junto a la que ha de ser su posición final, mueva la torre de su casilla de origen a la de destino, y sitúe entonces el rey en su casilla de destino.
 - II.3.2.5.2 Después de enrocarse, las posiciones finales del rey y la torre deben ser exactamente las mismas que en el ajedrez *normal*.
- II.2.3.6 Aclaración:

De esta forma, tras enrocarse por el flanco c (anotado como 0-0-0 y conocido como enroque largo en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla c (c1 para las blancas y c8 para las negras) y la torre sobre la d (d1 para las blancas y d8 para las negras). Tras enrocarse por el flanco g (anotado como 0-0 y conocido como enroque corto en el ajedrez ortodoxo), el rey se sitúa sobre la casilla g (g1 para las blancas y g8 para las negras) y la torre sobre la f (f1 para las blancas y f8 para las negras).
- II.2.3.7 Notas
 - II.2.3.7.1 Para evitar cualquier malentendido, podría ser útil declarar “me voy a enrocar” antes de enrocarse.
 - II.2.3.7.2 En algunas posiciones iniciales es posible que no se mueva el rey o la torre (pero no ambos).
 - II.2.3.7.3 En algunas posiciones iniciales es posible que el enroque tenga lugar en el primer movimiento.
 - II.2.3.7.4 Todas las casillas situadas entre la casilla de origen del rey y la de destino (incluyendo esta última), y todas las casillas situadas entre la casilla de origen de la torre y la de destino (incluyendo esta última), deberán estar vacías, a excepción de la del rey y la de la torre con la que se enroque.
 - II.2.3.7.5 En algunas posiciones iniciales, determinadas casillas podrán permanecer ocupadas durante el enroque, aunque en el ajedrez *normal* deberían estar vacías. Por ejemplo, tras enrocarse por el flanco c (O- O-O 0-0-0), es posible que a, b y/o e permanezcan ocupadas, y tras enrocarse por el flanco g (O-O 0-0) es posible que e y/o h permanezcan ocupadas.

DIRECTRICES III *Partidas sin incremento incluido* Final a caída de bandera

- III.1 Un “final a caída de bandera” es la última fase de una partida, cuando todos los movimientos (restantes) deben hacerse en un tiempo limitado.
- III.2.1 *Las directrices que se indican a continuación sobre el último período de la partida, incluidos los finales a caída de bandera, sólo se utilizarán en un evento si su uso se ha anunciado de antemano.***
- III.2.2 *Estas directrices*** sólo se aplicarán a las partidas estándar y partidas de ajedrez Rápido sin incremento y no a partidas Blitz.
- III.3.1 Si han caído ambas banderas y es imposible establecer cuál de ellas lo hizo en primer lugar, entonces
- III.3.1.1 continuará la partida si esto ocurre en cualquier periodo excepto el último.
- III.3.1.2 la partida será declarada tablas si esto ocurre en el último periodo, en el que se han de completar todos los movimientos restantes.
- III.4 Si el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede solicitar un ***incremento adicional de 5 segundos por jugada para ambos jugadores***. Esta solicitud constituye también una oferta de tablas. Si esta se rechaza, y el árbitro está de acuerdo con la solicitud, los relojes se ajustarán con el tiempo extra, al oponente se le concederán dos minutos extra y el juego continuará.
- III.5 Si el artículo III.4 no es aplicable y el jugador que está en juego tiene menos de dos minutos en su reloj, puede reclamar tablas antes de que caiga su bandera. Llamará al árbitro y puede detener el reloj (véase el artículo 6.12.1). Puede reclamar sobre la base de que su adversario no puede ganar por medios normales, y/o que su oponente no hace ningún esfuerzo para ganar por medios normales
- III.5.1 Si el árbitro está de acuerdo en que el adversario no está haciendo ningún esfuerzo para ganar la partida por procedimientos normales, o que no es posible ganar por procedimientos normales, declarará la partida tablas. En otro caso aplazará su decisión o rechazará la reclamación.
- III.5.2 Si el árbitro aplaza su decisión, puede otorgar al adversario dos minutos de tiempo extra de reflexión y la partida continuará, si ello fuera posible, en presencia de un árbitro. El árbitro decretará el resultado final posteriormente durante la partida o tan pronto como sea posible después de que una bandera haya caído. Declarará la partida tablas si está de acuerdo en que la posición final no puede ser ganada por medios normales, o que el adversario no estaba haciendo lo suficiente para ganar por medios normales.
- III.5.3 Si el árbitro ha rechazado la reclamación, se le concederán dos minutos de tiempo extra de reflexión al adversario.
- III.6 Lo que sigue es aplicable cuando la competición no está supervisada por ningún árbitro:
- III.6.1 Un jugador puede reclamar tablas cuando le queden menos de dos minutos en su reloj y antes de que caiga su bandera. Esto concluye la partida. Puede reclamar en base a que:
- III.6.1.1 Su adversario no puede ganar por procedimientos normales, y/o

III.6.1.2 Su adversario no ha estado haciendo ningún esfuerzo para ganar por procedimientos normales.

En III.6.1.1 El jugador debe anotar la posición final y su adversario verificarla.

En III.6.1.2 El jugador debe anotar la posición final y presentar como prueba una planilla actualizada. El adversario verificará tanto la planilla como la posición final.

III.6.2 La reclamación será remitida a un árbitro designado.

GLOSARIO DE TERMINOS DE LAS LEYES DEL AJEDREZ

El número después del término se refiere a la primera vez que aparece en las *Leyes*.

Abandono: 5.1.2. Cuando un jugador se da por vencido, en lugar de jugar hasta recibir mate.

Ahogado: 5.2.1 Si el jugador no tiene ningún movimiento legal y su rey no está en jaque.

Ajedrez 960: Una variante del ajedrez donde las piezas de la fila trasera se configuran en una de las 960 posiciones distintas posibles

Ajedrez Rápido: A. Una partida donde el tiempo de reflexión de cada jugador es de más de 10 minutos, pero menos de 60.

Ajustar: Ver Compongo.

Al paso: 3.7.4.2. Ver este artículo para obtener una explicación. En la notación, a.p.

Analizar: 11.3. Cuando uno o más jugadores hacen movimientos en un tablero para tratar de determinar cuál es la mejor continuación.

Apelar: 11.10. Normalmente, un jugador tiene el derecho de apelar contra la decisión del árbitro o del organizador.

Aplazamiento: 8.1. En lugar de jugar la partida en una sesión, se detiene temporalmente y continúa posteriormente.

Árbitro: Prólogo. La(s) persona(s) responsable(s) de asegurar que se cumplan las reglas de una competición.

Área contigua: 12.8 sala adjunta a la sala de juego, que no es parte del área de juego. Por ejemplo, la zona reservada para los espectadores.

Área/zona de juego: 11.2. El lugar donde se juegan las partidas de una competición.

Asistente: 8.1. Una persona que puede ayudar al buen funcionamiento de la competición de varias formas.

Ataque: 3.1. Una pieza se dice que ataca a una pieza del oponente si la pieza puede efectuar una captura en esa casilla.

Bandera: 6.1. El dispositivo que muestra cuando un período de tiempo ha expirado.

Bases del torneo: 6.7.1 En varios apartados de las *Leyes* hay opciones. Las bases [del torneo](#) deben indicar qué opciones se eligen.

Blanco: 2.1.1. Hay 16 piezas de color claro y 32 casillas denominadas blancas. O 2. En mayúsculas, hace también referencia al jugador de las piezas blancas.

Blitz: Apéndice B una partida donde el tiempo de cada jugador es 10 minutos o menos.

Caída de bandera: 6.1. Cuando el tiempo asignado a un jugador ha expirado.

Capturar: 3.1. Cuando una pieza se mueve de su casilla a una casilla ocupada por una pieza del oponente, ésta se retira del tablero. Ver también 3.7.4.1 y 3.7.4.2. En la anotación x.

Casilla de promoción: 3.7.5.1 La casilla que alcanza un peón en la octava fila.

Cigarrillo electrónico: *dispositivo que contiene un líquido que se vaporiza e inhala por vía oral para simular el acto de fumar tabaco.*

Columna: 2.4. Una hilera vertical de ocho casillas del tablero.

Componer (“Compongo”) 4.2. Avisar de que el jugador desea ajustar una pieza, pero no necesariamente con intención de moverla.

Contador de movimientos: 6.10.2. Un dispositivo del reloj que puede utilizarse para registrar el número de veces que el reloj ha sido presionado por cada jugador.

Control de tiempo: 1. La norma sobre el tiempo que tiene el jugador. Por ejemplo, 40 movimientos en 90 minutos, todos los movimientos en 30 minutos, más 30 segundos de forma acumulativa desde el movimiento 1. O 2. De un jugador se dice que ‘ha llegado al control de tiempo’, si, por ejemplo, ha completado los 40 movimientos en menos de 90 minutos.

Dama: Un peón en dama, significa promocionar un peón a dama

Deficiencia: Ver Discapacidad.

Diagonal: 2.4. Línea recta de casillas del mismo color que va desde un borde del tablero hasta otro adyacente.

Discapacidad: 6.2.6. Condición, como por ejemplo invalidez física o mental, que se traduce en pérdida parcial o completa de la capacidad de una persona para realizar ciertas actividades de ajedrez.

Discreción del árbitro: Hay aproximadamente 39 casos en las *Leyes*, donde el árbitro debe usar su buen juicio.

Enroque: 3.8.2. Un movimiento del rey y la torre. Vea el artículo. En anotación 0-0 enroque en el flanco de rey, 0-0-0 enroque en el flanco de dama.

Espectadores: 11.4. Las personas que no sean árbitros o jugadores que están viendo las partidas. Esto incluye a los jugadores después de que sus partidas han terminado.

Explicación: 11.9. El jugador tiene derecho a obtener una explicación de las *Leyes*.

Fila: 2.4. Una hilera horizontal de ocho casillas del tablero.

Final a caída de bandera: G.1. La última parte de una partida en la que el jugador debe completar un número indeterminado de movimientos en un tiempo limitado.

Flanco de dama: 3.8.1 La mitad vertical del tablero en el que la dama se encuentra en el inicio de la partida.

Flanco de rey: 3.8^a. La mitad vertical del tablero en el que el rey se encuentra al comienzo de la partida.

Incremento: 6.1. Una cantidad de tiempo (de 2 a 60 segundos) que se añade desde el principio antes de cada movimiento del jugador. Esto puede ser en tanto en modo de retardo o en el modo acumulativo.

Intercambio: 3.7.5.3 Cuando un peón promociona. O 2. Cuando un jugador captura una pieza del mismo valor que la suya y esta pieza es recapturada. O 3. Cuando un jugador ha perdido una torre y el otro ha perdido un alfil o caballo.

Intervenir: 12.7. Implicarse en algo que está sucediendo y que puede afectar al resultado.

Invalidez: Ver Discapacidad.

Jaque mate: 1.2. Cuando se ataca al rey y no se puede impedir la amenaza. En la notación ++ o #.

Jaque: 3.9. Cuando un rey es atacado por una o más de las piezas del oponente. En la notación +.

Juego de piezas de ajedrez: Las 32 piezas sobre el tablero de ajedrez.

Juego limpio: 12.2.1 Hacer justicia cuando el árbitro determina que las *Leyes* son inadecuadas o incompletas.

Juego sobre el tablero: Introducción. Las *Leyes* sólo cubren este tipo de ajedrez, no internet, ni correspondencia, etc.

Movimiento ilegal: 3.10.1 Una posición o movimiento que es imposible debido a las *Leyes del Ajedrez*.

Jugada secreta: Apéndice E. Cuando se aplaza una partida y se sella su siguiente movimiento en un sobre.

Jugada/Jugar: 1.1. 1. 40 jugadas en 90 minutos, se refiere a 40 movimientos por cada jugador. O 2. Estar en juego se refiere al derecho del jugador para hacer la próxima jugada. O 3. Mejor jugada del Blanco se refiere a la única jugada del Blanco.

Local de juego: 11.2. El único lugar al que los jugadores tienen acceso durante la partida.

Mate: Abreviatura de jaque mate.

Medios normales/Procedimientos normales: G.5 esforzarse para tratar de ganar, o bien, tener una posición tal que existe la posibilidad real de ganar la partida de forma diferente que por caída de bandera.

Modo acumulativo (Fischer): Cuando un jugador recibe una cantidad adicional de tiempo (a menudo 30 segundos) antes de cada movimiento.

Modo Bronstein: 6.3.2. Ver Modo de demora.

Modo de Fischer: Ver el modo acumulativo.

Modo de retardo (Bronstein): 6.3.2 Ambos jugadores reciben un asignado “tiempo principal de reflexión”. Cada jugador también recibe un “tiempo extra fijo” con cada movimiento. La cuenta atrás del tiempo principal de reflexión sólo comienza después de que haya transcurrido el tiempo extra fijo. Siempre y cuando el jugador presione su reloj antes de consumir el tiempo extra fijo, el tiempo principal de reflexión no cambia, independientemente de la proporción de tiempo extra fijo utilizado.

Monitor: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición del tablero.

Movimiento completado: 6.2.1 Cuando un jugador ha realizado su movimiento y luego se presiona su reloj.

Movimiento legal: Véase el artículo 3.10.1

Negro: 2.2.1. Hay 16 piezas de color oscuro y 32 casillas de color negro. 2. Con mayúsculas, esto también hace referencia al jugador de las piezas negras.

Notación algebraica: 8.1. Registro de los movimientos utilizando a-h y 1-8 en el tablero de 8x8.

Oferta de tablas: 9.1.2. Cuando un jugador ofrece tablas al oponente. Esto se indica en la planilla con el símbolo (=).

Organizador. 8.3. La persona responsable del lugar de celebración, fechas, premios, invitaciones, formato de la competición, etc.

Pantalla: 6.13. Una pantalla electrónica con la posición en el tablero.

Partida estándar: G3. Cuando el tiempo para cada jugador es al menos de 60 minutos.

Período de tiempo: 8.6 Una parte del juego donde los jugadores deben completar una serie de movimientos o todos los movimientos en un tiempo determinado.

Pieza menor. Alfil o caballo.

Pieza tocada: 4.3. Si un jugador toca una pieza con la intención de moverla, está obligado a moverla.

Pieza: 2. 1. Una de las 32 figuras sobre el tablero. O 2. Una dama, torre, alfil o caballo.

Planilla: 8.1. Una hoja de papel con espacios para escribir los movimientos. También puede ser electrónica.

Posición muerta: 5.2.2. Cuando ninguno de los jugadores puede dar mate al rey del oponente con cualquier serie de movimientos legales

Promoción: 3.7.5.3 Cuando un peón alcanza la octava fila y se sustituye por una reina, torre, alfil o caballo del mismo color.

Pulsar el reloj: 6.2.1 El acto de accionar el botón o palanca en un reloj de ajedrez para que se detenga el reloj del jugador y comience a funcionar el de su oponente.

Puntos: 10. Normalmente, un jugador anota 1 punto por una victoria, $\frac{1}{2}$ punto por empate, 0 por una derrota. Una alternativa es 3 por victoria, 1 por empate, 0 por derrota.

Realizado: 1.1. Un movimiento se dice que ha sido realizado cuando la pieza ha sido movida a su nueva casilla, la mano ha dejado la pieza y la pieza capturada, si la hay, se ha retirado del tablero.

Reclamar: 6.8. El jugador puede reclamar al árbitro en diversas circunstancias.

Regla de los 50 movimientos: 5.3.2 Un jugador puede reclamar tablas si los últimos 50 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

Regla de los 75 movimientos: 9.6.2 La partida es tablas si los últimos 75 movimientos se han completado por parte de cada jugador sin movimientos de peón y sin capturas.

Reloj de ajedrez: 6.1. Un reloj con dos indicadores de tiempo conectados entre sí.

Reloj: 6.1. Uno de los dos indicadores de tiempo.

Renuncia: 4.8. 1. Perder el derecho de hacer una reclamación o movimiento. O 2. Perder una partida debido a una infracción de las *Leyes*.

Repetición: 5.3.1.1. Un jugador puede reclamar tablas si se produce la misma posición tres veces.

2. La partida es tablas si se produce la misma posición en cinco ocasiones.

Resultados: 8.7. Por lo general, el resultado es 1-0, 0-1 o $\frac{1}{2}$ - $\frac{1}{2}$. En circunstancias excepcionales, ambos jugadores pueden perder (artículo 11.10), o que uno puntúe $\frac{1}{2}$ y el otro 0 (artículo 12.3b). Para las partidas sin jugar las puntuaciones se indican con +/- (Blanco gana por incomparecencia), -/+ (Negro gana por incomparecencia), -/- (Ambos jugadores pierden por incomparecencia).

Salas de descanso: 11.2. Aseos, también la habitación de descanso en el Campeonato Mundial, donde los jugadores pueden relajarse.

Sanciones: 12.3. El árbitro puede aplicar sanciones que se enumeran en el art. 12.9 por orden ascendente de gravedad.

Supervisar: 12.2.54 Inspeccionar o controlar.

Tablas: 5.2. Cuando la partida acaba sin victoria de ninguno de los jugadores.

Tablero de ajedrez: 1.1. Un cuadrado de 8x8 como en 2.1.

Tablero de demostración: 6.13. Pantalla que indica la posición del tablero donde las piezas se mueven manualmente.

Tablero: 2.4. Tablero de ajedrez. **Teléfono celular:** Ver Teléfono móvil. **Teléfono móvil:** 11.3.2 Teléfono celular.

Tiempo de incomparecencia: 6.7 El tiempo especificado en que un jugador puede llegar tarde sin perder por incomparecencia.

Tolerancia cero: 6.7.1. Cuando un jugador tiene que llegar al tablero antes del inicio de la sesión.

Vertical: 2.4. La octava fila es considerada a menudo como la zona más alta de un tablero de ajedrez. Así, cada columna se conoce como "vertical".

EXTRACTO

9. La conducta de los jugadores.

- 9.3 El jugador que, no queriendo continuar una partida, se vaya sin abandonar ni notificárselo al árbitro será considerado descortés. Podrá ser castigado, según el criterio del árbitro, por su escasa deportividad. (E.I.10A.12.9).
- 9.4 Un jugador no puede comentar su partida mientras esta se esté jugando, excepto lo permitido por las Leyes del Ajedrez.
- 9.5 En una competición por equipos un jugador no debe permanecer en pie detrás de un jugador del equipo contrario durante la partida.
- 9.6 Todas las reclamaciones referidas a la conducta de los jugadores o capitanes habrán de ser hechas al árbitro.

No se permite a un jugador reclamar directamente a su oponente.

12. La labor del capitán en un torneo por equipos

Una competición por equipos es donde los resultados de las partidas individuales contribuyen por igual a la puntuación final de un grupo definido de jugadores

- 12.1 Dependiendo de las bases de la competición específica, el capitán podrá ser requerido a entregar, en un momento específico, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda, comunicar a sus jugadores su emparejamiento, firmar el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas.
- 12.2 Al capitán del equipo se le permite salir o volver a entrar en la sala de juego solo con el permiso del árbitro.
- 12.3 El capitán del equipo no puede permanecer en pie detrás del equipo contrario durante las partidas.

- 12.4 Si el capitán del equipo tiene que hablar con uno de sus jugadores, se lo dirá primero al árbitro. Si el árbitro está de acuerdo, el capitán deberá hablar con el jugador en presencia del árbitro y hablarán en un lenguaje que el árbitro pueda entender. El mismo procedimiento se hará si el jugador habla con su capitán.
- 12.5 El capitán del equipo tiene derecho a aconsejar a los jugadores de su equipo para hacer o aceptar una oferta de tablas salvo que el reglamento del torneo diga lo contrario. Él no intervendrá en una partida de cualquier otra forma. No debe hablar sobre ninguna posición de ninguna partida durante el juego.
- 12.6 El capitán del equipo podrá delegar sus funciones en otra persona, previo informe por escrito al CA.