



# **CAMPEONATO ABSOLUTO DE RÁPIDAS**

## **INDIVIDUAL Y POR EQUIPOS DE GIPUZKOA2017**

### **BASES DEL TORNEO**

1. Podrán participar en él todos los jugadores y clubes federados en la FGA.
2. Se jugarán los días 30 de septiembre (individual) y 7 de octubre (equipos)
3. Las partidas se celebrarán en el club al que se autorice la organización del mismo. El horario de cada uno de los torneos se notificará en la convocatoria del Campeonato.
4. El ritmo de juego será de 5 minutos a caída de bandera.
5. Se aplicarán las Leyes del Ajedrez de la FIDE correspondientes al ritmo de juego del campeonato.
6. El sistema de juego de cada uno de los Campeonatos se decidirá en base al número de participantes inscrito.
7. En el campeonato por equipos, los equipos estarán compuestos de 4 jugadores.
8. Antes de comenzar la competición por equipos cada uno de ellos dará al árbitro un orden de fuerza de sus jugadores. Dicho orden de fuerza será inamovible en toda la competición. Si en algún encuentro un equipo juega con menos de 4 jugadores, los que juegan deberán jugar en los primeros tableros y dejar libres los últimos.
9. En caso de incumplir el anterior apartado un equipo perderá en los tableros en que el jugador que finalmente ha jugado no coincidiera con el que debería haber jugado si se hubiera cumplido dicho artículo.
10. Cada club podrá presentar los equipos que desee. El árbitro intentará que los equipos del mismo club jueguen en las primeras rondas hasta donde sea posible.
11. No se permitirán análisis en la sala de juego.



12. 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/>

13. 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.

14. Si el torneo individual es por sistema Suizo, en caso de empate a puntos se aplicarán los siguientes sistemas de desempate, haciéndose primero un sorteo del orden de los tres primeros y después se aplicarán los dos siguientes sucesivamente. El sorteo se realizará al finalizar el torneo.

- a) Bucholz quitando el peor resultado.
- b) Bucholz total.
- c) Progresivo con todos sus desempates (últimas consecuencias).
- d) Número de victorias.
- e) Sorteo

Para calcular el Bucholz, en caso de partida no jugada, se aplicará alguna corrección aplicada por el programa utilizado, a criterio del árbitro. Por ejemplo aplicar el menú denominado contrario virtual del Swiss Manager.



15. Si el torneo individual es por sistema Liga (Round Robin), en caso de empate a puntos se aplicarán sucesivamente los siguientes sistemas de desempate:

- a) Sonnenborn-Berger
- b) Resultado particular entre los empatados
- c) Número de victorias (incluyendo las ganadas por incomparecencia)
- d) Número de piezas negras en el torneo (incluyendo las partidas no jugadas)
- e) Número de piezas negras entre los empatados
- f) Sorteo

Si como resultado de la aplicación de un sistema de desempate disminuye el número de jugadores empatados, se vuelven a aplicar entre estos los sistemas de desempate desde el principio.

16. Si el torneo por equipos se disputa por sistema Suizo ganará el que más puntos obtenga, teniendo en cuenta que cada punto ganado suma 1, cada encuentro empatado medio y cada encuentro perdido 0. En caso de empate a puntos se aplicarán sucesivamente los siguientes sistemas de desempate:

- a) Sonnenborg-Berger por equipos
- b) Bucholz quitando el peor resultado
- c) Progresivo con todos sus desempates (últimas consecuencias)
- d) Suma de puntos de tablero
- e) Número de victorias
- f) Sorteo

17. Si el torneo por equipos se disputa por sistema de Liga (Round Robin), ganará el equipo que más puntos de tablero obtenga.

En caso de empate a puntos se aplicarán sucesivamente los siguientes sistemas de desempate:

- a) Suma de puntos por encuentro (2 puntos partido ganado, 1 partido empatado, 0 partido perdido)
- b) Sonnenborn-Berger por equipos
- c) Resultado particular entre los equipos empatados
- d) En caso de empate en el resultado particular el ganador del primer tablero, en caso de tablas del segundo etc...

- e) En caso de tablas en todos los tableros el que haya jugado con negras en el primer tablero
- f) Sorteo
18. Perderá por incomparecencia el jugador que no haya comparecido ante el tablero 5 minutos después de que el árbitro ordene el inicio de la ronda.
  19. La FGA designará y pagará a los árbitros de los campeonatos a los que considere que debe designar y pagar.
  20. Premios:
    1. Trofeo
    2. Trofeo
    3. Trofeo
  21. 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...)
  22. La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de las presentes bases y demás reglamentación aplicable.