



CAMPEONATO CADETE DE GIPUZKOA 2018

BASES DEL TORNEO

1. El Campeonato se jugará los días 21 y 28 de Octubre, 4, 11, 18 y 25 de Noviembre y 2 de Diciembre.
2. Si el número de jugadores es menor que 9 se disputará por sistema Liga (Round Robin), si es de 9 a 15 por sistema Suizo a 5 rondas y si es de más de 15 por sistema Suizo a 7 rondas.
3. Podrán participar en él todos los jugadores federados en la FGA que hayan nacido en los años 2003 y posteriores.
4. Se aplicarán las Leyes del Ajedrez de la FIDE correspondientes al ritmo de juego del Campeonato.
5. Será de aplicación el Reglamento de los Campeonatos Individuales de Gipuzkoa, en vigor el día de su comienzo, en su integridad.
6. Las partidas se celebrarán en el Club al que se autorice la organización del mismo. El horario de las rondas se notificará con suficiente antelación.
7. El ritmo de juego será de 1 hora 30 minutos de crono individual con un incremento de 30 segundos por jugada.
8. Los relojes se pondrán en marcha a la hora indicada para el comienzo de la partida, el jugador que media hora después de dicho horario oficial no haya comparecido ante el tablero perderá la partida por incomparecencia.
9. Si el torneo se disputa por sistema Suizo dos incomparecencias, justificadas o no, supondrán la eliminación del torneo. Será potestativo del árbitro eliminar al jugador que falte a la primera ronda. No se considera incomparecencia cuando el jugador avise al árbitro que va a faltar antes de que éste publique la ronda.



10. Si el torneo se disputa por Sistema Liga (Round Robin), dos incomparencias, justificadas o no, supondrán la eliminación del torneo. Si un jugador juega menos de la mitad de las partidas del torneo serán anulados todos sus resultados a efectos de hacer la clasificación.
11. En el caso de que algún jugador solicite adelantar alguna partida se seguirán las siguientes reglas:
 - El que no pueda jugar su partida en la fecha señalada podrá optar por adelantar la misma, para ello lo notificará al árbitro del torneo quien deberá autorizar dicho adelantamiento.
 - El jugador que adelanta la partida tiene la obligación de ponerse de acuerdo con el rival para fijar la fecha, hora y lugar en el que se celebrará la misma, lo notificará al árbitro del Torneo y se encargará de facilitar el resultado a más tardar para la hora y día en que la partida se debería haber jugado sin adelantamiento, si no lo hiciese se le dará la partida perdida por incomparencia.
 - Si el jugador que desea adelantar la partida no se pone de acuerdo con su rival, el árbitro no autorizará el adelantamiento y la partida se jugará en el día y hora señaladas para la misma.
 - No se autorizará el adelantamiento de partidas en la última ronda, salvo casos de fuerza mayor totalmente justificados. El árbitro deberá autorizar dicho adelantamiento si lo considera oportuno.



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 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) Sonnenborn-Berger.
 - 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 es por sistema Liga (Round Robin), 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. La FGA designará y pagará a los árbitros de los campeonatos a los que considere que debe designar y pagar.

17. A los tres primeros clasificados se les hará entrega del correspondiente trofeo.

18. El torneo será valedero para el cómputo de Elo FIDE.

19. 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.)

20. La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de las presentes bases y demás reglamentación aplicable.