



f. g. a. /

Campeonato de Segunda y Tercera de Gipuzkoa 2019 Bases del torneo

1. El Campeonato se jugará los días 19 y 26 de octubre y 2, 9, 16, 23 y 30 de noviembre.
2. Para poder jugar es obligatorio estar federado por la F.G.A.
3. En el campeonato de Tercera categoría podrán participar todos aquellos jugadores que sean de Tercera, que tendrán que tener además menos de 1700 puntos de elo FIDE, ya que el que tenga un elo igual o mayor asciende automáticamente a una categoría superior a Tercera. También podrán jugar los jugadores de Primera o Preferente que tengan menos de 1550 de elo FIDE; dichos jugadores no podrán optar a premios ni ascensos, ni serán tenidos en cuenta para dictaminar el número de jugadores que ascienden.
4. En el campeonato de Segunda categoría podrán participar todos aquellos jugadores que sean de Segunda, que tendrán que tener además menos de 1900 de elo FIDE, ya que el que tenga un elo mayor asciende automáticamente a una categoría superior a Segunda. Los jugadores de Tercera que alcancen un elo FIDE entre 1700 y 1899, ambos inclusive, ascienden automáticamente a Segunda. También podrán jugar los jugadores de Primera o Preferente que tengan entre 1550 y 1749 de elo FIDE, ambos inclusive; dichos jugadores no podrán optar a premios ni ascensos ni serán tenidos en cuenta para dictaminar el número de jugadores que ascienden.
5. El campeonato se celebrará a partir de un mínimo de 6 participantes. Si hubiese 6, 7 u 8 se haría por sistema Liga (Round Robin). De 9 a 15 sería un sistema Suizo a 5 rondas y con mayor número de participantes un sistema Suizo a 7 rondas.
6. Se aplicarán las Leyes del Ajedrez de la FIDE correspondientes al ritmo de juego del campeonato.
7. Será de aplicación el Reglamento de los Campeonatos Individuales de Gipuzkoa, en vigor el día de su comienzo, en su integridad.



f. g. a. /

8. Las partidas se celebrarán en el club al que se autorice la organización del mismo a las 16:00 horas de los días señalados anteriormente.
9. El ritmo de juego será de 1 hora 30 minutos de crono individual con un incremento de 30 segundos por jugada comenzando en la primera jugada.
10. 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.
11. Si el torneo es por sistema Suizo, dos incomparecencias, justificadas o no, supondrán la eliminación del torneo. Será potestativo del árbitro eliminar al jugador que falta a la primera ronda. No se considerará incomparecencia cuando el jugador avise al árbitro que va a faltar antes de que éste publique la ronda.
12. Si el torneo es por sistema de Liga (Round Robin), dos incomparecencias, 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.
13. 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 incomparecencia.
 - 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.



f. g. a. /

- No se autorizará el adelantamiento de partidas en la última ronda, salvo casos de fuerza mayor totalmente justificados. El árbitro dictaminará si autoriza dicho adelantamiento o no.
14. 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/>
15. 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.
16. 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, 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.

17. Si el torneo fuera por sistema de 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 éstos los sistemas de desempate desde el principio.

18. Habrá trofeos, como mínimo, para los dos primeros clasificados.

19. La FGA designará y pagará a los árbitros de los campeonatos a los que considere, razonadamente, que debe designar y pagar.

20. Los jugadores podrán ascender de categoría según la siguiente tabla:

- Hasta 10 jugadores, ascienden los dos primeros.
- De 11 a 20 jugadores, ascienden los tres primeros.
- De 21 a 30 jugadores, ascienden los cuatro primeros.

21. Y así sucesivamente. Salvo que la F.V.A. reglamente lo contrario.

22. En el Campeonato de Segunda sólo podrán ascender los jugadores de Segunda y sólo éstos se contabilizarán a efectos de dictaminar el número de jugadores que ascienden. Lo mismo para el Campeonato de Tercera cambiando Segunda por Tercera.

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



24. 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.)
25. La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de las presentes bases y demás reglamentación aplicable.