



AJEDREZ ONLINE POR EQUIPOS

BASES DEL CAMPEONATO

1. Con deseo general de que pronto se supere la situación ocasionada por la pandemia COVID-19, y en espera de que toda la afición al ajedrez pueda practicarse con normalidad, la **FVA organiza esta Kopa Virtual de Ajedrez por Equipos** en Euskadi, con las Bases de competición que se resumen en los siguientes puntos.
 2. **Participación.-** Todos los Clubes de Euskadi tienen la opción de participar en la competición online con un equipo representativo. También son invitados Clubes navarros que hayan participado en Liga Vasca o Torneos oficiales de la FVA. Cada equipo en juego estará formado por 4 jugadores federados, aunque en su relación inicial pueda indicar hasta 10.
 3. **Inscripción.-** La inscripción al Campeonato es gratuita para todos los Equipos y sus jugadores. El plazo de inscripción será hasta el día 10 de Junio de 2020. El Delegado del Equipo de cada Club ha de confirmar su inscripción a la FVA por email (fva@xake.net), con el compromiso de respetar la ética deportiva de su conjunto. Enviará la relación de jugadores con el contacto internet de los mismos.
 4. **Sistema y ritmo de juego.-** Los encuentros online se disputarán en la plataforma Chess.com en las fechas y horas establecidas. Los equipos serán ordenados en varios grupos (G1,G2,..), en las sucesivas fases clasificatorias; Competirán entre sí los tableros correspondientes de los equipos (E1, E2...) de cada grupo, clasificándose según las mejores puntuaciones para la siguiente fase. El ritmo de juego será de 10 minutos por jugador para toda la partida, considerándose las indicaciones dadas por los relojes de la plataforma. Perderá la partida aquel jugador a quien se le agote el tiempo si la partida no ha finalizado previamente. No se establece un tiempo mínimo para efectuar la primera jugada.
-



KOPA VIRTUAL DE EUSKADI-2020

5. **Calendario de Juego y Horario.**-Las partidas virtuales se jugarán los domingos de 20 a 22 h. comenzando el domingo día 14 de junio a las 20h.
La Kopa virtual se desarrolla jugándose la Fase previa clasificatoria, los Octavos de final, Cuartos de final, Semifinales y Final con previsión de los domingos 14, 21 y 28 de Junio, 5 y 12 de Julio, con un número de rondas en cada grupo de equipos que varia entre 5 a 3 r. hasta la Final.
Dependiendo de las inscripciones y circunstancias seria posible considerar la opción presencial de finales. Como fecha adicional se considera el 19 de julio.
 6. **Orden de Equipos.**- La Dirección Técnica del Campeonato procederá a la ordenación previa de los Equipos inscritos (E1, E2,...) en diferentes Grupos (G1,G2,...). Se designarán cabezas de serie para evitar que los equipos teóricamente más fuertes coincidan en el mismo grupo, considerandose prioritaria la clasificación de equipos en Liga Vasca. La composición de los grupos depende del número de inscritos.
 7. **Orden de Jugadores.**- Los 4 jugadores indicados por su Delegado para jugar en los tableros de su Equipo, en cada ronda del domingo, serán ordenados según el ranking de la propia plataforma Chess.com, y en ese orden, los tableros del equipo, disputaran sus partidas contra los contrarios correspondientes.
En las partidas del mismo domingo no hay cambios de jugadores en los equipos, pero podrán variar de un domingo a otro, previa comunicación de su Delegado.
 8. **Información de Emparejamientos.**- La composición de los Grupos se informará oportunamente, con una antelación mínima de 1 día de la disputa del primer encuentro, siendo publicada en la página web del torneo. En cada Grupo se realizaran los emparejamientos correspondientes en las rondas del domingo.
 9. **Comunicación de los Equipos.**- El Delegado de cada Equipo de Club comunicará en e.mail a la FVA, 3 días antes de cada domingo en juego, sus 4 jugadores. Caso de no comunicarlo, se considera que mantiene los 4 primeros que habia relacionado en la inscripción inicial del equipo de su Club.
Los Delegados de los Equipos tambien confirmarán a la FVA los resultados de sus encuentros en los Grupos.
-



10. **Observaciones Operativas.-** Al jugarse el campeonato por internet a través de plataforma de juego chess.com , cada jugador accede a la misma a través del enlace dado , para poder competir a las 20 h. de cada domingo en juego. Se recomienda que cada participante se cree antes un usuario con su nombre y apellidos.

Todos los jugadores han de tener una cámara web activa con la que se conectarán a la plataforma Zoom durante la partida. Además, compartirán la pantalla de su ordenador donde solo podrán tener abierta la zona de juego.

11. **Desarrollo deportivo de la Competición.-** La organización podrá establecer las medidas que considere adecuada para el control de las partidas disputadas, en analogía con las normas antitrampas de la FIDE, incluyendo (pero no limitando) al análisis de las partidas con módulos informáticos, promoviendo la instalación de webcams en los puntos de juego u otra medida similar.

12. **Control de la Competición.-** La organización podrá establecer las medidas que considere adecuadas para el control de las partidas, en analogía con las normas antitrampas de la FIDE, incluyendo (pero no limitando) al análisis de las partidas con módulos informáticos, promoviendo la instalación de webcams en los puntos de juego u otra medida similar.

El incumplimiento por el jugador o equipo participante de las instrucciones recibidas de la Organización o la sospecha razonable de estar usando ayuda ilegal puede ser causa suficiente para la sanción al equipo en competición y eliminación del jugador implicado. Cualquier incidente será resuelto por el Árbitro Principal del Torneo.

13. **Puntuación, Desempates y Clasificación .-** En su grupo cada equipo obtiene la suma de puntos en base a los resultados de sus 4 jugadores en las rondas de la fase de Kopa que corresponda. Según el resultado cada tablero podrá puntuar 1, 0.5, 0 .

A los Equipos con igual puntuación final en su grupo, se aplicarán estos desempates:
a) Sonneborn-Berger. b) Resultado particular.c) Color negro t.1, favorable en empate.

Antes de comenzar la competición el domingo, se informará a los Clubes, del número de equipos de cada grupo que se clasifican para la siguiente Fase, y dependiendo de la puntuación total de los equipos se procederá a dicha clasificación.



14. Consideraciones, Premios y Distinciones.- El Torneo podrá ser válido para clasificación ELO de Ajedrez Virtual. El Árbitro remitirá Informe del Torneo.

El Ranking clasificatorio se tomará en consideración a efectos de posible participación futura en Ajedrez Virtual de Equipos o Selección.

Con la finalidad de que se faciliten inscripciones de Torneos (preferencial en Euskadi) la FVA premia las siguientes clasificaciones finales:

- Equipo Campeón de Kopa Virtual... 200 €.
- Equipo Subcampeón Kopa Virtual... 150 €.
- Equipo 3º clasificado Kopa Virtual... 120 €.
- Equipo 4º clasificado Kopa Virtual... 100 €.
- Equipo con +jugadoras en Kopa V.... 40 €.
- Absoluto 1º clasificado Kopa Virt. ... 40 €.
- Jugadora 1ª clasificada Kopa Virt. ... 40 €.
- Veterano >60 1º clasificado Kopa V... 40 €.
- Juvenil <18 1º clasificado Kopa Virt... 40 €.

*También se concederán las distinciones a finalistas/clasificados.

15. Aceptación de Bases.- La inscripción de Equipos con sus jugadores relacionados implica la aceptación de estas Bases de competición.

A efectos de promoción federativa, la participación supone la aceptación de la publicación de partidas, comentarios, clasificaciones, fotos o videos, dentro de criterios de proporcionalidad.
