



Campeonato Absoluto de Gipuzkoa 2021

Bases del torneo

1. El Campeonato se jugará los días 9, 16, 23 y 30 de Octubre y 6, 13 y 20 de Noviembre.
2. El Campeonato se disputará por sistema Suizo a 7 rondas si el número de jugadores es superior a 15; por sistema Suizo a 5 rondas si el número de jugadores es de 9 a 15; por sistema Liga (Round Robin) si el número de jugadores es menor que 9.
3. Podrán participar en el Campeonato todos los jugadores federados en la FGA de categoría Preferente o Primera.
4. Los jugadores de la FGA que alcancen o superen los 1900 puntos de elo FIDE recibirán automáticamente la categoría Primera si fueran de una categoría inferior. Los jugadores de la FGA que alcancen o superen los 2000 puntos de elo FIDE, recibirán automáticamente la categoría Preferente si fueran de una categoría inferior.
5. Se aplicarán las Leyes del Ajedrez de la FIDE correspondientes al ritmo de juego del campeonato.
6. Será de aplicación el Reglamento de los Campeonatos Individuales de Gipuzkoa, en vigor el día de su comienzo, en su integridad.
7. 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.
8. 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.
9. 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 incompetencia.



10. Si el torneo es por sistema Suizo dos incomparencias, justificadas o no, supondrán la eliminación del torneo. Será potestativo del árbitro eliminar al jugador que falta a la primera ronda. No se considerará incomparencia cuando el jugador avise al árbitro que va a faltar antes de que éste publique la ronda.

11. Si el torneo es 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.

12. Si el torneo es por sistema Suizo, en caso de empate a puntos se aplicarán sucesivamente los siguientes sistemas de desempate:
 - 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.

13. Si el torneo es por sistema Liga (Round Robin) se aplicarán sucesivamente los siguientes sistemas de desempate:
 - a) Sonnenborg-Berger
 - b) Resultado particular entre los empatados.
 - c) Número de victorias (incluyendo las ganadas por incomparencia).
 - 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.

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



16. 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.
17. Los premios serán indivisibles. Ningún jugador recibirá más que un premio.
18. La FGA designará y pagará a los árbitros de los campeonatos a los que considere, razonadamente, que debe designar y pagar.
19. Premios:
Como mínimo trofeo para los dos primeros clasificados de ambas categorías, Preferente y Primera. La Junta Directiva de la F.G.A. dictaminará si hay premios en metálicos y su cuantía
20. Los jugadores de Primera podrán ascender a Preferente según la siguiente tabla:
 - Hasta 10 jugadores de Primera, ascienden los dos primeros.
 - De 11 a 20 jugadores de Primera, ascienden los tres primeros.
 - De 21 a 30 jugadores de Primera, ascienden los cuatro primeros. Y así sucesivamente.Salvo que la F.V.A. reglamente lo contrario.
21. El torneo será valedero para el cómputo de Elo FIDE.
22. Los participantes en el torneo autoriza 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.)
23. La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de las presentes bases y demás reglamentación aplicable.