



CAMPEONATO NACIONAL POR EQUIPOS 2018

BASES DE COMPETENCIA

I. CONVOCATORIA.

La Federación Salvadoreña de Ajedrez (FSA) tiene el gusto de convocar a todos los miembros de dicha federación y al público en general a participar en el Campeonato Nacional por Equipos.

II. CONDICIONES GENERALES.

El torneo se registrará por lo establecido en estas bases de competencia, así como por las leyes y reglamentos de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE).

Sistema de Juego: modalidad convencional, una hora con treinta minutos, más treinta segundos por cada movimiento para cada atleta. Se jugará un suizo a siete rondas, utilizando el programa de pareo Swiss Manager para llevar el registro digitalizado y para propósitos de rating nacional.

Modalidades de juego rápido y ultra rápido: se jugará un torneo con tiempo activo, veinte minutos más cinco segundos por jugada para cada jugador, a siete rondas; y un torneo suizo blitz, de tres minutos más dos segundos de incremento por jugada por jugador para toda la partida, a siete rondas. Se utilizará en ambos casos, el programa de pareo Swiss Manager para llevar el registro digitalizado y para propósitos de rating nacional.

Si el número no permite un torneo suizo a siete rondas, se cambiará a un round robin a una vuelta, en dado caso se sortearán las posiciones al inicio del torneo y se utilizarán las tablas Berger Internacional.

Conformación de Equipos: Cada equipo estará constituido por seis jugadores titulares y un máximo de tres suplentes. Los equipos se conformarán de acuerdo a las siguientes regulaciones:

- Máximo dos atletas titulares de categoría superior, quienes podrán jugar únicamente en los tableros primero y segundo.
- Máximo cuatro atletas titulares de primera categoría, quienes podrán jugar en los tableros cuatro, tres, dos y/o uno.
- Los jugadores de segunda y tercera categoría no tienen restricción para conformar un equipo titular.
- Máximo de TRES atletas suplentes, que podrán ser de cualquier categoría:

- ✓ Si son de categoría superior solo podrán alinear en el segundo tablero.
- ✓ Si son de primera categoría, podrán alinear en el segundo y cuarto tablero.
- ✓ Si son de segunda o tercera categoría, podrán alinear en el segundo, cuarto y sexto tablero.

Queda entendido que los tableros se correrán al momento de utilizar un suplente. Verbigracia: si se decide que el primer tablero descansará en una ronda, el suplente que ingrese lo hará en el segundo tablero, y el titular del segundo tablero jugará en el primero; si se decide que el quinto tablero descansa en una ronda, el suplente entrará a jugar en el sexto tablero, y el titular del sexto tablero jugará en el quinto.

Rating: El rating oficial será el nacional actualizado hasta el final de la primera fase del campeonato nacional por categorías 2018. En caso de jugador extranjero se asignará su categoría según su rating internacional, si lo tuviese.

La conformación de los equipos se entregará al momento de inscribir al equipo en el campeonato, manteniéndose durante todo el torneo.

Alineaciones: La alineación de cada equipo será entregada de manera escrita o vía electrónica al árbitro principal del torneo, los días viernes previos a las rondas programadas para los sábados, a las dieciocho horas; y los sábados, previos a las rondas programados para los domingos a más tardar a las diecinueve horas, esto para la modalidad convencional. Más detalles sobre esta obligación, serán dados en el congresillo técnico.

Si un equipo no entrega su hoja de alineación a la hora fijada, se entiende que jugará el equipo titular.

LAS ALINEACIONES SE DARAN A CONOCER LOS DIAS VIERNES A LAS DIECIOCHO HORAS CON TREINTA MINUTOS Y LOS SABADOS A LAS DIECINUEVE HORAS CON TREINTA MINUTOS.

Cada Equipo tendrá derecho a incluir en su equipo a un jugador de nacionalidad extranjera respetando el orden antes mencionado.

Todos los equipos deberán alinear en cada ronda, al menos un jugador de tercera categoría. Esto incluye los torneos de activo y de blitz.

Criterios para determinar al ganador, Sistema Suizo: (todas las modalidades)

1. Match point (se otorgan 2 puntos por match ganado y 1 por match empatado).
2. Puntos totales de todos los jugadores del equipo.
3. Resultado particular entre los equipos.
4. Match a dos encuentros en modalidad blitz de 3 minutos más dos segundos de incremento por jugada para terminar la partida, entre los equipos empatados, hasta romper el empate. En caso de ser más de dos equipos se jugarán un round robín a una vuelta.

Criterios para determinar al ganador, Sistema uno contra todos (todas las modalidades):

1. **Match point (se otorgan 2 puntos por match ganado y 1 por match empatado).**
2. **Puntos totales de todos los jugadores del equipo.**
3. **Resultado particular entre los equipos.**
4. **Sonnenbor Berger por equipos.**
5. **Match a dos partidas blitz, de 3 minutos más dos segundos de incremento por jugada para finalizar la partida, entre los equipos empatados hasta romper el empate. En caso de ser más de dos equipos se jugará un round robín.**

Desempate por medallas individuales:

1. Porcentaje de actuación.
2. Puntos obtenidos.
3. Resultado individual.
4. Match a dos partidas de blitz de tres minutos más dos segundos de incremento por jugada para finalizar la partida, hasta romper el empate.

Sitio de juego: Cubículo de la Federación Salvadoreña de Ajedrez, en el Palacio de los Deportes “Carlos el Famoso Hernández”, San Salvador, y/o cualquier otro lugar que la Junta Directiva de la FSA estipule oportunamente.

Comité de Apelaciones: Será conformado por 3 atletas o capitanes participantes, como miembros titulares y 2 más, como suplentes, seleccionados por todos los jugadores en el congresillo técnico para debatir cualquier reclamo durante el desarrollo del torneo.

Premios:

Se otorgará Trofeo a los tres primeros lugares de la modalidad convencional.

Los mejores tableros individuales reciben medalla oro, plata y bronce, respectivamente.
Solo aplica para modalidad clásica.

Para los eventos: activo y Blitz, se entregarán únicamente medallas para cada miembro del equipo.

Para que un atleta titular tenga opción a ganar medalla se requerirá que juegue al menos cinco partidas; para el caso de los suplentes se requiere que jueguen al menos tres partidas.

III. COSTOS.

Inscripción: Todos los equipos deberán pagar los valores de inscripción siguiente:

- ✓ Si el equipo consigue patrocinio de alguna empresa o entidad, **CIENTO CUARENTA DÓLARES DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMERICA.**
- ✓ Si el equipo no tiene patrocinio, **CUARENTA Y CINCO DÓLARES DE LOS ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA.**

Si un equipo muestra que cuenta con patrocinio de alguna empresa o entidad, por ejemplo: en el denominativo del equipo, en las prendas de vestir de los atletas, etc. Se le exigirá el pago de la inscripción correspondiente so pena de ser expulsado del campeonato.

Las empresas o entidades participantes podrán instalar su publicidad en el lugar del evento exponiendo de tal manera su marca.

CIERRE DE INSCRIPCIÓN: LAS INSCRIPCIONES SE CIERRAN EL DÍA MARTES DOCE DE JUNIO DE DOS MIL DIECIOCHO A LAS DIECISIETE HORAS (5:00 PM). UN EQUIPO QUE NO HAYA CANCELADO EL VALOR DE LA INSCRIPCIÓN NO SE CONSIDERARÁ INSCRITO. ESTE MISMO DIA SE DEBERÁN ENTREGAR LAS HOJAS DE COMPOSICION DE EQUIPOS, LAS CUALES SERÁN PUBLICADAS DE INMEDIATO POR LA FSA A EFECTOS QUE LOS DEMAS EQUIPOS PUEDAN REVISAR A LOS ATLETAS INSCRITOS Y SU RATING. CUALQUIER RECLAMO EN ESTA MATERIA SE DEBERÁ PLANTEAR EN EL CONGRESILLO TECNICO.

Queda claro que los equipos podrán presentar diferentes composiciones por modalidad que se juegue, siempre y cuando sean con los mismos atletas inscritos en el equipo. Es decir, lo equipos podrán presentar una composición para el Blitz, otra diferente para el activo y una distinta para la modalidad convencional.

SORTEO O PAREOS: EN CASO SE JUEGUE UN SISTEMA SUIZO, EL PRIMER PAREO SE PUBLICARÁ EL VIERNES CATORCE DE JULIO DE DOS MIL DIECISIETE A LAS DIECIOCHO HORAS.

EN CASO SEA ROUND ROBIN EL SORTEO DE LAS POSICIONES SE HARÁ EN EL **CONGRESILLO TÉCNICO A CELEBRARSE EL JUEVES CATORCE DE JUNIO DE DOS MIL DIECIOCHO A LAS 5:30 P.M. EN LAS INSTALACIONES DE LA FSA.**

IV. CALENDARIO.

RONDA	DÍA	FECHA	HORA
Activo (1-3)	Sábado	16 de Junio de 2018	2:00 p.m.
Activo (4-7)	Domingo	17 de Junio de 2018	09:00 a.m.
1ª	Sábado	23 de Junio de 2018	2:00 p.m.
2ª	Domingo	24 de Junio de 2018	09:00 a.m.
3ª	Sábado	30 de Junio de 2018	2:00 p.m.
4ª	Domingo	1 de Julio de 2018	09:00 a.m.
5ª	Sábado	7 de Julio de 2018	2:00 p.m.
6ª	Domingo	8 de Julio de 2017	09:00 a.m.
7ª	Sábado	14 de Julio de 2018	2:00 p.m.
Blitz	Domingo	15 de Julio de 2018	09:00 a.m.
Desempates	Domingo	15 de Julio de 2018	11:30 a.m.
Premiación	Domingo	15 de Julio de 2018	12:30 m.d.

V. DISPOSICIONES IMPORTANTES A TOMAR EN CUENTA.

HORARIO DE PARTIDOS:

1. Los jugadores o equipos no tienen la opción de solicitar el adelanto o posposición de partidas.

DE LOS CAPITANES:

1. El capitán es el representante del equipo y responsable de la conducta de sus jugadores.
2. El capitán es el responsable de entregar al árbitro principal las alineaciones del equipo.
3. El capitán tiene derecho al acceso y permanencia en el área de juego, siempre y cuando exista al menos una partida de su equipo sin concluir.
4. Toda comunicación entre el capitán y sus jugadores debe sostenerse en presencia del árbitro. Esto incluye las recomendaciones para proponer, aceptar o rechazar tablas.
5. El capitán está facultado para hacerse sustituir.
6. En materia de juego, el capitán es el único autorizado para presentar las demandas de sus jugadores.
7. Durante su cometido, el capitán se abstendrá de toda intervención en los partidos de sus jugadores.
8. Es obligación de los capitanes presentar su hoja de protocolo de resultados por escrito, firmada por ambos capitanes de equipos, autenticando el resultado del encuentro, tablero por tablero.
9. Cualquier reclamo de un jugador por un fallo arbitral, durante el desarrollo del torneo se hará por medio de un escrito dirigido al Comité de Apelaciones, quien deberá dar su veredicto antes de comenzar la próxima ronda.

PARTIDAS POR DEFAULT.

10. Para reclamar punto por default, el jugador que reclama debe estar sentado en su mesa para poder reclamar el punto a su favor, de lo contrario ambos jugadores perderán la partida.
11. Un equipo se considera que pierde por default si no se presentan ni un solo miembro del equipo. Para dicho caso el equipo será eliminado del torneo. El equipo vencedor ganará 6-0.
12. Los partidos ganados por incomparecencia o "default" cuentan para la obtención de medallas por equipos e individuales, siempre y cuando cumplan con lo estipulado en las presentes bases.
13. Si un equipo se elimina por "derrota por default" se aplicarán las siguientes reglas como si fuera un torneo individual, es decir: suizo: se elimina del pareo y se

mantienen los resultados previos. Round Robin: si el equipo ha jugado 3 o menos rondas se eliminan todos los resultados previos, si el equipo ha jugado 4 o más rondas (sin contar la derrota por default) los siguientes rivales ganarán por default 6-0.

14. Debido al punto anterior (literal doce) se ha determinado que si un equipo pierde por default sus jugadores podrán ser sancionados.

APELACIONES.

15. Para interponer un reclamo sobre alguna resolución arbitral se deberá dar una fianza de VEINTE DOLARES AMERICANOS (\$20) por reclamo al comité de apelaciones. Dicha fianza será devuelta en caso el comité conozca del caso, independientemente de la resolución. Si el reclamo no es admitido por que no tiene a lugar, la fianza será recolectada para la federación salvadoreña de ajedrez.
16. Cualquier escrito deberá ser presentado a más tardar 30 minutos después de haber terminado la ronda en disputa.
17. Durante el congresillo técnico se determinará el comité de apelaciones con tres miembros titulares y dos suplentes.

LIBERTAD DE MOVIMIENTO DE JUGADORES Y CAPITANES.

18. Se hace énfasis en que los jugadores no pueden salir del salón de juego sin permiso del árbitro. Específicamente el árbitro no dará permiso para salir a fumar.
19. Se hace énfasis en la libertad de movimientos de los jugadores, quienes deberán abandonar el área de juego una vez concluida sus partidas. Lo mismo va para los capitanes cuando su equipo termine el match. De igual forma los capitanes no podrán observar partidas a espaldas de los jugadores del equipo rival de turno.

MISCELÁNEA.

20. Espectadores y jugadores de otras partidas no pueden hablar e interferir de cualquier otro modo, en una partida, si fuera necesario el árbitro puede expulsar de la sala de juego a los infractores.
21. Queda estrictamente prohibido fumar en el área de juego.
22. Los atletas que se presenten con síntomas alcohólicos evidentes, durante la competencia, perderán su partida automáticamente, acreditando a su adversario el resultado de ganador (1-0) blancas y (0-1) negras en el tablero correspondiente.
23. Está vigente la aplicación de las Leyes de Ajedrez referente:
 - a) El artículo 12.2b (La conducta de los jugadores) que dice: Esta estrictamente prohibido llevar teléfonos móviles o cualquier otro medio electrónico de comunicación. No permitido por él árbitro, dentro del recinto de juego. Si durante las partidas suena en el recinto de juego el móvil de un jugador, este

perderá su partida. Será él árbitro quien determine la puntuación del adversario.

- b) Y el artículo 13.7b (El papel del árbitro) que dice: Está prohibido para cualquiera el uso de teléfonos móviles en el recinto de juego y en cualquiera otra zona designada por el árbitro.

NOTA: será permitido que el Capitán del equipo reúna, previo arranque de las rondas, los teléfonos móviles y demás dispositivos electrónicos de los miembros de su equipo, en una bolsa que custodiará en el desarrollo del match. Si el capitán es jugador y alguno de los teléfonos suena, perderá su partida; si el capitán no es jugador y le suena alguno de los teléfonos, será expulsado de la sala de juego, debiendo ser sustituido por otro miembro del equipo.

24. El jugador que le falte el respeto al árbitro o cualquier jugador en la sala de juego, el árbitro o su auxiliar podrá darle por perdida su partida, aunque esta haya terminado. Si el jugador tiene reincidencia en faltar al respeto, el árbitro o su auxiliar podrá solicitar por escrito a la Comisión Disciplinaria un castigo mayor.
25. El tiempo de espera para ganar por incomparecencia en cada tablero será de quince minutos.
26. Sólo se acepta el resultado de tablas por acuerdo cuando ambos jugadores se han presentado a la sala de juego, y han realizado jugadas sobre el tablero.
27. Los jugadores no les está permitido abandonar la sala de juego sin permiso del árbitro.
28. Al jugador a quien le toca jugar no le está permitido ausentarse de su asiento, si no es con permiso del árbitro.
29. Todo aquello no contemplado en las presentes bases será resuelto por la Junta Directiva de la Federación Salvadoreña de Ajedrez.

San Salvador, mayo de 2018.