



FEDERACIÓN CENTRAL DE AJEDREZ DE COSTA RICA

BASES GENERALES DE COMPETENCIA TORNEOS POR EQUIPOS.

1. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.

1.1. Una competición por equipos es donde los resultados de las partidas individuales contribuyen por igual a la puntuación final de un grupo definido de jugadores.

1.2. Al confirmar la participación en el evento, los jugadores(as), equipos, árbitros asistentes, representantes y dueños de franquicia reconocen haber leído y dado por aceptadas y convalidadas las bases generales y específicas del evento.

2. INSCRIPCIÓN:

2.1. Requisitos de inscripción para los torneos:

2.1.1. Nombre del equipo (que deberá aprobado a criterio del organizador).

2.1.2. Nombre de la persona encargada del equipo.

2.1.3. Nombres de los integrantes con su fecha de nacimiento.

2.1.4. Alineación del equipo incluyendo el orden definitivo de tableros- con su capitán y subcapitán (con sus números de teléfono y correo electrónico). La alineación no se podrá variar una vez se inscriba formalmente el equipo. El orden de inscripción es el que prevalecerá durante todo el período contemplado a desarrollarse la actividad.

2.1.5. Si algún miembro del equipo tiene condiciones médicas, regímenes alimenticios especiales y/o requerimientos religiosos.

2.1.6. Correo electrónico para recibir notificaciones oficiales.

2.1.7. Copia del depósito de inscripción, transferencia o número de transacción.

2.2. El organizador de cada torneo establecerá las fechas de inscripción, así como si se acepta o no el registro tardío, con los recargos y limitaciones que se establezcan.

2.3. El pago deberá hacerse mediante depósito o transferencia a la cuenta corriente del BAC SAN JOSE # 903694719, a nombre de la Federación Central de Ajedrez de Costa Rica (FCACR), cuenta cliente número 10200009036947191, cédula jurídica número 3002291916.

2.4. Cada inscripción es firme, definitiva y no transferible. La organización se reserva el derecho de no reembolsar el valor de la inscripción a los participantes que decidan no participar una vez inscritos.

2.5. Sin perjuicio de lo anterior, el equipo podrá des- inscribir e inscribir un máximo de dos jugadores luego de la inscripción inicial, que debe cumplir con los requisitos ya establecidos y además no deberá haber estado inscrito en otro equipo. Entrará en el mismo tablero del saliente, al cual no podrá superar en 150 puntos de Elo nacional o internacional. Se deberá

cancelar en la cuenta bancaria de la FCACR la suma de veinte dólares americanos por dicho cambio.

2.6. Un representante, jugador, capitán o subcapitán de una divisa inscrita no podrá estar con otro equipo que esté participando en el evento.

2.7. En todo momento, los jugadores, visitantes y demás personas presentes, deberán seguir las instrucciones de los encargados de seguridad o personal designado por el Organizador. El no acatamiento de esto dará derecho a la expulsión del recinto de juego o de las instalaciones y, a criterio del organizador, dar de baja del Torneo al jugador, e incluso se le podrá negar el acceso posteriormente. Si el jugador es dado de baja del torneo, no habrá lugar a reconocimientos o reintegros de dinero por ningún concepto o monto.

2.8. El elo promedio del equipo lo arrojará el promedio de los jugadores con mayor Elo (rating), equivalentes al número de jugadores titulares, según la lista de elo utilizada en el torneo vigente a la fecha. Para extranjeros que no consten en la lista de elo nacional se usará el Elo Internacional, si lo tuvieren.

3. DIVULGACIÓN.

3.1. El correo para información del evento será info@fcacostarica.com.

3.2. Los resultados, pareos y selección de partidas serán publicadas en las páginas: <http://www.chess-results.com> y www.fcacostarica.com, así como en las redes sociales oficiales de la Federación.

3.3. El Director del Torneo, árbitro Jefe y asistentes serán dados a conocer en cada evento.

3.4. Se permitirán cámaras de televisión en la sala de juego y áreas adyacentes con la aprobación del organizador principal y el árbitro principal solo si operan silenciosa y discretamente. El árbitro principal se asegurará de que los jugadores no sean distraídos o molestados de ninguna forma por la presencia de TV, vídeos, cámaras u otro equipamiento.

3.5. Solo los fotógrafos autorizados pueden tomar fotografías en la sala de juego. La autorización para hacerlo con flash se restringirá a los diez primeros minutos de la primera ronda y a los cinco primeros de cada una de las demás, a no ser que el árbitro principal decida otra cosa.

3.6. La organización y sus patrocinadores se reservan el derecho de utilizar, reproducir, distribuir y/o publicar fotografías, películas, videos, grabaciones y/o cualquier otro medio de registro de los jugadores, cuerpo técnico, árbitros, organizadores y público, sin compensación económica alguna a favor del participante en la competencia. Los jugadores, capitanes, árbitros y organizadores deben cooperar razonablemente con los medios de prensa.

4. COMITÉ DE APELACIONES.

4.1. El Comité de apelaciones será conformado el día de la reunion técnica por un presidente, dos miembros titulares y dos reservas. Es preferible que no haya dos miembros procedentes del mismo equipo. No podrán ser miembros del Comité de Apelaciones el árbitro principal ni el organizador del evento.

4.2. Ningún árbitro, administrador o jugador involucrado en una disputa formará parte del Comité que la juzgue.

4.3. Los miembros del Comité de Apelación deben tener al menos 21 años de edad.

4.4. Los siguientes pueden ser objeto de resoluciones por parte del Comité de Apelaciones:

- 4.4.1. Protestas contra las decisiones del árbitro jefe o del director del torneo.
- 4.4.2. Quejas de conducta inadecuada por parte de los participantes en el evento.
- 4.4.3. Una denuncia basada en la errónea interpretación de la reglamentación.
- 4.4.4. Una protesta o queja contra cualquier participante.
- 4.4.5. Cualquier otro asunto que el Comité considere importante y que valga la pena debatir.

4.5. Para la presentación de cualquier apelación referente a aspectos de la competición, se tendrá un plazo de una hora después de terminada la ronda en que sucedió el evento que se va a apelar. La apelación deberá ser presentada por escrito y adjuntando las mayores pruebas que la sustenten. Deberá entregarse al árbitro principal, al director del torneo o al presidente del Comité de Apelaciones, por escrito o por correo electrónico en cuyo caso se requerirá una respuesta inmediata de confirmación de quien recibe el correo.

4.6. Se establece un monto de cuarenta dólares americanos de derecho de apelación, sin excepción y como requisito previo indispensable para todos los recursos que se presenten; el cual debe entregarse con la apelación o depositarse en la cuenta corriente de la FCACR. En el caso de no prosperar lo apelado dicho monto quedará en las arcas de la FCACR. De ser positivo el fallo a favor del recurrente, le será reintegrado el monto. También se podrá devolver la fianza, aunque la reclamación no prospere si esta resulta razonable a criterio del Comité.

4.7. Un jugador o un delegado que representa a un jugador o a un equipo puede apelar cualquier decisión tomada por el árbitro principal, el organizador principal o por uno de sus asistentes. Dicho delegado puede ser el capitán del equipo del jugador, el jefe de la delegación u otra persona como se define en las bases del torneo.

4.8. La apelación no suspende los efectos de la decisión tomada por el árbitro principal o por el director del torneo, los cuales son inmediatos.

4.9. Una vez presentada la apelación, el Comité procederá a examinar las pruebas. Para este propósito, puede tomar declaraciones de cualquier persona según sea necesario, realizar consultas técnicas y otras formas de investigación. La decisión del Comité de Apelaciones debe alcanzarse lo más rápidamente posible, preferiblemente antes del inicio de la siguiente ronda.

4.10. El Comité de Apelaciones debe esforzarse por encontrar soluciones aceptables en el espíritu de la FIDE y la FCACR. Puede resolver problemas controvertidos con o sin medidas disciplinarias, aplicando las Leyes del Ajedrez, las cuales proporcionan la penalización de los jugadores que quebrantan las reglas; así como cualquier otra sanción establecidas en las Bases específicas del evento o en esta normativa.

4.11. La decisión del Comité de Apelaciones será definitiva.

5. ASPECTOS COMPETITIVOS.

5.1. Cada evento establecerá el número mínimo y máximo de jugadores que formarán el equipo.

5.2. El orden de suplencia es de manera ascendente directa. Por ejemplo, en un equipo conformado por cuatro titulares y dos suplentes, el jugador del sexto tablero únicamente podría llegar a jugar de cuarto tablero, el tercero de segundo y de primero, eventualmente.

5.3. Si un equipo solicita bye en una ronda no recibirá puntos. Al equipo que le corresponda bye por pareo (número impar de equipos) se le asignará dos puntos.

5.4. Cada evento determinará el tiempo de reflexión.

5.4. Tiempo de espera: Cada evento determinará el tiempo de espera. El jugador que no se presente frente al tablero en el tiempo establecido perderá la partida. Al equipo que se ausente a una ronda se le dará de baja del evento, a menos que justifique su ausencia y comunique expresamente al árbitro su deseo de continuar en el evento, antes de la finalización de la ronda en que se presentó la ausencia. El mínimo de jugadores de un equipo para iniciar las partidas es del setenta y cinco por ciento del número de jugadores titulares. Si ese mínimo de jugadores no está presente frente al tablero, correrá el tiempo de espera para todos y no podrán ejecutar sus jugadas iniciales mientras tanto.

5.5. Para efecto de control del tiempo transcurrido, el único cronómetro válido es el del árbitro, quien deberá poner a funcionar los relojes a la hora programada.

5.6. Los jugadores, para optar a medallas de mejores tableros, deberán de jugar los titulares un mínimo acumulado del sesenta y cinco por ciento de las rondas totales del evento y los suplentes mínimo el cuarenta por ciento de las rondas totales, incluyendo partidas por ausencia. En la premiación de los tableros, toda vez que se cumpla el mínimo de partidas, se dilucidará por porcentaje de rendimiento, mayor cantidad de partidas jugadas y performance de la actuación, en orden excluyente.

5.7. Durante todo el evento estará vigente la prohibición de fumar en la sala de juego y las áreas cerradas o conexas, incluyendo áreas abiertas dentro del perímetro interno, así como el uso de aparatos electrónicos como teléfonos celulares, PDAs y cualquier otro instrumento de esta índole según el reglamento de la FIDE. No obstante, con la autorización expresa del árbitro, el jugador(a) podrá tener tal dispositivo en una bolsa aparte a condición de que el aparato esté totalmente apagado y no podrá manipular dicha bolsa durante la partida. Si es evidente que un jugador(a) tiene con su persona un dispositivo como el descrito, en la instalación de juego, contrario a lo establecido anteriormente, el jugador(a) perderá la partida. Su rival ganará. El árbitro podrá pedir al jugador(a) la revisión de sus ropas, bolsas u otras pertenencias, en privado. El árbitro o la persona designada por este deberá inspeccionar a la persona y debe ser del mismo género que el jugador(a). Si el jugador(a) rehúsa cooperar con estas obligaciones, el árbitro tomará las medidas de acuerdo con el Artículo 12.9 de las Leyes de Ajedrez.

5.8. En el concepto de Sala de Juego están comprendidos, tanto el salón de juego como el área de los sanitarios destinados para los deportistas. Los parqueos, salas de análisis, etc, NO están comprendidos dentro de la sala de Juego.

5.9. Cada evento establecerá el sistema de desempate. Bajo ninguna circunstancia se podrán cambiar los sistemas de desempate en el transcurso del torneo o una vez finalizado este.

6. CONDUCTA DE LOS JUGADORES.

6.1. Además de lo establecido en el artículo 11 de las Leyes del Ajedrez, se aplicarán las siguientes reglas en torneos por equipos:

6.1.1. Cada equipo es responsable de la conducta de sus jugadores (as).

6.1.2. En una competición por equipos un jugador no debe permanecer en pie detrás de un jugador del equipo contrario durante la partida.

6.1.3. Todas las reclamaciones referidas a la conducta de los jugadores o capitanes habrán de ser hechas al árbitro.

7. EL ROL DEL CAPITÁN.

7.1. Cada equipo deberá indicar un capitán, que podrá ser uno de los jugadores, el cual tendrá las siguientes funciones:

7.1.1. Tomará las decisiones por el equipo.

7.1.2. Será el único interlocutor aceptado.

7.1.3. Será el enlace con el árbitro principal y el director del evento, así como sus asistentes.

7.1.4. Supervisión administrativa del equipo.

7.1.5. Deberá entregar, en el momento establecido por el árbitro principal, una relación escrita de los jugadores de su equipo que participarán en cada ronda (alineación). Si la alineación no es proporcionada por el capitán en el tiempo establecido, el equipo sólo podrá usar sus jugadores titulares (no podrá usar ningún jugador de la reserva).

7.1.6. Comunicar a los jugadores de su equipo el emparejamiento.

7.1.7. Firmar el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas.

7.2. En el ejercicio de sus funciones, el capitán del equipo tiene el derecho de acceso al área reservada para los jugadores, a menos que el árbitro principal indique lo contrario, con el fin de preservar el orden y buen desarrollo de la competición.

7.3. Es deber del capitán asegurarse que los miembros de su equipo que no están involucrados en la ronda en proceso o que han finalizado sus partidas, no permanezcan en esta área.

7.4. El capitán del equipo no puede permanecer en pie detrás del equipo contrario durante las partidas.

7.5. Si el capitán del equipo tiene que hablar con uno de sus jugadores, se lo dirá primero al árbitro. Si el árbitro está de acuerdo, el capitán deberá hablar con el jugador en presencia del árbitro. El mismo procedimiento se hará si el jugador habla con su capitán.

7.6. El capitán tiene derecho a aconsejar a los jugadores de su equipo para hacer o aceptar una oferta de tablas o rendición de la partida, salvo que el reglamento específico del torneo diga lo contrario. No intervendrá en una partida de cualquier otra forma. No debe hablar sobre ninguna posición de ninguna partida durante el juego.

7.7. El capitán del equipo podrá delegar sus funciones en otra persona, previo informe por escrito al árbitro principal.

8. EVENTOS QUE SE DESARROLLEN EN SEDES DE LOS EQUIPOS.

8.1. En los eventos donde se desarrollen rondas en sedes de los equipos, se debe adicionar a la inscripción los siguientes datos:

8.1.1. Sede (con la dirección exacta, con descripción de puntos de referencia).

8.1.2. Nombre de árbitro asistente (con sus números de teléfono y correo electrónico), que deberán ser mayores de edad y aceptados por la Comisión o Comisionado de Arbitraje de la FCACR. Este árbitro estará bajo la autoridad del árbitro principal.

8.2. Si un equipo casa decide usar una sede alterna en una ronda determinada, deberá informarlo por escrito a la organización y al equipo rival, con una antelación de al menos cuarenta y ocho (48) horas antes del inicio programado de las partidas, so pena de perder los puntos en disputa. La sede alterna deberá cumplir los mismos requisitos de la principal, y debe ser ubicable.

8.3. El equipo casa es el obligado a reportar el resultado del match, vía email a las direcciones electrónicas determinadas por la organización, a más tardar dos horas después de concluida la fecha, usando para ello el formulario que será provisto, debida y completamente lleno y con las firmas requeridas.

8.4. Las planillas y reportes de resultados totales deben ser entregados a la FCACR en el plazo que esta disponga.

8.5. La sede de juego deberá cumplir con los requisitos mínimos de espacio para que todos los jugadores en disputa del match estén en la misma sala, iluminación, accesibilidad, ruido, baños y agua potable, así como mobiliario apropiado (entiéndase evitar mesas muy pequeñas para el tablero, ovaladas, de alturas no acordes a la silla, etc), acordes con la disciplina del ajedrez. Se permite sede compartida a varios equipos y se permite la presencia de un árbitro por cada cuatro equipos en match en la misma sala. Se enfatiza en recomendar que no se utilicen casas de habitación como sedes de salas de juego, a menos que reúnan las condiciones óptimas arriba descritas.

8.6. El equipo sede deberá facilitar el tablero con las piezas, con las medidas más cercanas a las oficiales y un reloj programmable, de acuerdo con el ritmo de juego del torneo, en perfecto estado de funcionamiento, so pena de la pérdida del punto en disputa.

9. SANCIONES.

9.1. El equipo que no se presente a jugar en el tiempo establecido de espera, perderá los puntos en disputa y se le multará con cuarenta dólares americanos por la incomparecencia, no pudiendo participar ninguno de sus integrantes en ningún evento organizado o avalado por esta Federación hasta que cancele ese monto.

9.2. Los equipos retirados del evento o dados de baja serán sancionados con el monto de setenta dólares americanos de multa, no pudiendo participar ninguno de sus integrantes en ningún evento organizado o avalado por esta Federación hasta que cancele ese monto.

9.3. El equipo que entregue de forma tardía la información y documentación requerida en los formatos oficiales o informes o archivos a que estuviere obligado, será multado con cuarenta dólares americanos y no se le pareará en la(s) siguiente(s) ronda(s) hasta que se ponga al día; no pudiendo participar ninguno de sus integrantes en ningún evento organizado o avalado por esta Federación hasta que cancele ese monto.

9.4. El equipo que siendo sede no presente un árbitro auxiliar aceptado por la Comisión de Arbitraje de la FCACR, se le multará con ochenta dólares americanos, no pudiendo participar ninguno de sus integrantes en ningún evento organizado o avalado por esta Federación hasta que cancele ese monto.

9.5. El informe del árbitro principal servirá como base para establecer las respectivas sanciones y la junta directiva hará pública la lista de los sancionados en la página web de la FCACR, que servirá como medio de notificación oficial para los jugadores, así como requerimiento de cobro para estos.

9.6. Las sanciones económicas son acumulativas y son solidarias entre todos sus jugadores. Por igual, el monto podrá ser fraccionado de manera proporcional al monto global y ser pagado individualmente por los participantes del equipo para liberarse del extremo sancionatorio.

10. ASPECTOS FINALES.

10.1. Las modificaciones que se hicieran a estas bases, serán publicadas en el sitio oficial de la FCACR y, de ser el caso, publicadas en la sala de juego durante el evento, momento a partir del cual surtirán el efecto legal que ellas mismas determinen.

10.2. Corresponde a la organización de la FCACR la interpretación de estas Bases Técnicas, en cuyo caso se buscarán los mecanismos correspondientes para llevar a buen término la solución de cualquiera de estas situaciones suscitadas en el transcurso del torneo.

San José, 29 de marzo del 2019.