



1er Festival Nacional de Ajedrez en Línea

1. Motivación

Ante la suspensión de los Juegos Deportivos Nacionales, la Federación Central de Ajedrez, el Instituto Costarricense del Deporte y el Ministro del Deporte, presentan la primera edición del Festival Nacional de Ajedrez en línea, como una forma de mantener la actividad competitiva para todos esos atletas que esperaban participar en los JDN.

2. Fechas

2.1. Eliminatorias

27 de junio: Categorías U20 y U12.

28 de junio: Categorías U16 y U14.

4 de julio: Categorías U20 y U12.

5 de julio: Categorías U16 y U14.

2.2. Final Nacional

1 y 2, 8 y 9 de agosto.





3. Categorías, ramas y edades.

Categoría	Rama	Edad
U-12	Femenino y absoluto	Nacidos entre 2008 a 2013.
U-14	Femenino y absoluto	Nacidos entre 2006 a 2007
U-16	Femenino y absoluto	Nacidos entre 2004 a 2005
U-20	Femenino y absoluto	Nacidos entre 2000 a 2003

4. Torneos y etapa clasificatoria

4.1. Categorías y eventos

Categoría	Femenino	Absoluto	Modalidad (tiempo)
U-12	Individual	Individual	Relámpago
U-12	Por Equipos	Por Equipos	Relámpago
U-14	Individual	Individual	Relámpago
U-14	Por Equipos	Por Equipos	Relámpago
U-16	Individual	Individual	Relámpago
U-16	Por Equipos	Por Equipos	Relámpago
U-20	Individual	Individual	Relámpago
U-20	Por Equipos	Por Equipos	Relámpago
U-12	Individual	Individual	Regular



Categoría	Femenino	Absoluto	Modalidad (tiempo)
U-12	Por Equipos	Por Equipos	Regular
U-14	Individual	Individual	Regular
U-14	Por Equipos	Por Equipos	Regular
U-16	Individual	Individual	Regular
U-16	Por Equipos	Por Equipos	Regular
U-20	Individual	Individual	Regular
U-20	Por Equipos	Por Equipos	Regular

4.2. De las zonas,

Para efecto de las eliminatorias se establecen dos zonas:

Zona 1: Los cantones y concejos de distrito agrupados en las Regiones Guanacaste, Puntarenas, Zona Norte, Limón y Zona Sur.

Zona 2: Los cantones y concejos de distrito agrupados en las Regiones Alajuela, Heredia, San José A, San José B y Cartago.

Estas regiones están definidas en el Reglamento General de Competición y Disciplinario que rige los Juegos Deportivos Nacionales 2020.

4.3. De los cupos:

Cada zona tendrá una etapa clasificatoria separada, aunque ambos se jugarán en las mismas fechas, y clasificarán a la fase final, según las categorías de la siguiente manera:



Categoría	Zona 1	Zona 2	Total
U-12	3	5	8
U-14	3	5	8
U-16	3	5	8
U-20	3	5	8

En caso de que alguna zona no complete este cupo en la eliminatoria por insuficiencia de individuales o equipos, el cupo será tomado de la otra Zona, ampliándose en consecuencia el número de sus clasificados en el torneo y rama respectiva.

Si por fuerza mayor u otro impedimento justificado, un individual o equipo clasificados (o su representante oficial) avisan con tiempo suficiente que no se presentarán a la Final, el cupo será tomado por el siguiente de su Zona; si no hubiere tal cantidad de individuos o equipos, en su caso, el cupo será tomado por el siguiente en la otra Zona.

4.4. La eliminatoria

La eliminatoria se realizará únicamente en la modalidad (tiempo) Rapid. La Final se realizará en las modalidades Regular y Relámpago, con los mismos atletas, en las mismas categorías, ramas, torneos.

5. Inscripción

5.1. Atletas

Cada Comité Cantonal podrá inscribir para el torneo por equipos tantos equipos como desee conformados por tres jugadores como mínimo y cuatro como máximo, pudiendo además inscribir un suplente. Además, podrá inscribir para el torneo



individual tantos atletas como desee. Los atletas inscritos que formen el equipo no podrán participar en los torneos individuales y viceversa.

En la categoría absoluto podrán participar tanto hombres como mujeres según lo decida el Comité Cantonal de Deporte y Recreación. Una mujer que participe en la categoría absoluto, no podrá participar en la categoría femenino

5.2. Entrenador

Se deberá inscribir obligatoriamente un entrenador por Comité Cantonal y se podrá inscribir un asistente de entrenador por cada cinco atletas inscritos. Cada entrenador o CCDR debería indicar un correo electrónico y teléfono como medio de comunicación oficial.

5.3. Conexión a la plataforma

Es obligación del atleta, y subsidiariamente del Comité Cantonal de deportes, asegurarse de contar con una conexión estable, una computadora con capacidad suficiente para participar en el Festival, y un dispositivo con cámara que servirá para la video llamada con el árbitro.

5.4. Proceso de inscripción

Para la inscripción el CCDR enviará un archivo Excel, en el cual conste: Nombre, Apellidos, Fecha de Nacimiento, Categoría y Evento a participar, y Nickname del atleta en la plataforma, al correo electrónico competicion@fcacostarica.com. Deben aportar fotografía digital de todos los atletas.



6. Normas de competencia.

6.1. De las partidas.

Todas las partidas se realizarán en la plataforma lichess.org. A cada entrenador se le facilitará el equipo/enlace en el cual debe incorporarse cada niño según el torneo en que le corresponda participar.

6.2. Tiempos de juego.

Las partidas en la etapa final se jugarán con un tiempo de:

- Modalidad Regular:

Los tiempos de juego estarán dados según la categoría por el siguiente cuadro:

Categoría	Tiempo de juego
U-12	30 minutos con un incremento de 30 segundos
U-14	30 minutos con un incremento de 30 segundos
U-16	30 minutos con un incremento de 30 segundos
U-20	30 minutos con un incremento de 30 segundos

- Modalidad Relámpago: tres minutos por jugador, con un incremento de dos segundos por jugada.

6.3. Tiempo de Espera

El tiempo de espera a partir de la hora oficial de inicio por ronda establecida por el órgano técnico de la competencia, es de:

- Modalidad Regular: treinta minutos;
- Modalidad Relámpago: un minuto,

En la etapa eliminatoria el tiempo de juego será de 30 minutos con un incremento de 30 segundos.



6.4. Medallaje

En cada torneo de la Final, se premiará a los tres primeros, con medalla dorada, plateada y bronceada. Además, en los torneos por equipos, se premiará a los tres mejores de cada tablero, con medalla dorada, plateada y bronceada. Los mejores tableros serán determinados por porcentaje de puntos logrados, mayor cantidad de partidas, puntos y performance, en orden prioritario, y para ser tomado en cuenta para esta premiación, el atleta deberá haber disputado, para los tableros del 1 al 4 al menos 6 partidas en las categorías con 8 participantes, y 5 partidas en las categorías con 6 participantes; y para los atletas del tablero 5 o suplente, en las categorías con 6 participantes al menos 4 partidas y en las categorías con 8 participantes al menos 5 partidas. Se contabilizarán también las partidas adjudicadas por ausencia o default.

6.5. Desempates

Los desempates serán matemáticos, no mediante partidas.

Desempates Suizo individual:

1. Encuentro Individual.
2. Mayor número de victorias. Se contabilizarán las partidas ganadas por ausencia.
3. Buchholz con cortes -1.
4. Buchholz.
5. Sonneborn- Berger.
6. Mayor cantidad de partidas conduciendo las piezas negras. Las partidas no jugadas serán contabilizadas como jugadas con blancas.



Desempates Round Robin individual:

1. Encuentro individual.
2. Mayor número de victorias. Se contabilizarán las partidas ganadas por ausencia.
3. Sonneborn-Berger.
4. Koya.
5. Mayor cantidad de partidas ganadas con las piezas negras. Las partidas no jugadas serán contabilizadas como jugadas con blancas.

Desempates suizo equipo:



1. Match points.
2. Encuentro directo.
3. Buchholz Cut 1.
4. Buchholz.
5. Sonneborn-Berger.

Desempates round robin equipo:

1. Match points.
2. Encuentro directo.
3. Sonneborn-Berger.



6.6. Uniformes

Durante toda la actividad, se les agradecerá a los atletas que de ser posible se presenten a jugar las partidas debidamente uniformados.

6.7. Elo

Las partidas en tiempo clásico tendrán elo nacional.



7. Régimen disciplinario

7.1. Conexión

Es obligación del atleta contar con las herramientas suficientes, llámese una conexión estable a internet, una computadora con capacidad suficiente y otro dispositivo que colocará a sus espaldas y grabará todo el tiempo de juego. Si el jugador pierde la conexión y agota su tiempo se dará la partida por perdida, independientemente de los motivos.

7.2. Medidas antitrampas:

7.2.1. Video llamada. Todos los participantes deben tener mientras juegan un dispositivo con cámara y micrófono por medio del cual realizará una video llamada al respectivo árbitro asignado, para que este pueda asegurar que el atleta no está recibiendo apoyo externo. Además, este dispositivo debe estar grabando todo el tiempo y con el audio encendido. Si en algún momento de la partida se pierde la conexión, la grabación podrá ser solicitada. Si una grabación es solicitada y no facilitada por el jugador la partida se dará por perdida. La grabación sólo será utilizada para fines de verificación de la partida. No será publicada a menos que ambos jugadores así lo consientan.

7.2.2. Ausencias durante la partida: Los jugadores no podrán ausentarse temporalmente una vez iniciada la partida. Deben estar visibles para el árbitro en todo momento; caso contrario perderán la partida a menos que el árbitro tome otra decisión. En ritmo regular los jugadores podrán ausentarse temporalmente para ir al servicio sanitario máximo en dos oportunidades, a menos que el árbitro decida otra cosa.



7.3. Ausencias.

Las ausencias injustificadas, afectan la competencia y a los demás atletas por lo cual son faltas graves. Si en la eliminatoria o la etapa final un jugador se ausenta de una partida sin justificación será excluido del torneo y se le sancionará. En el caso del por equipos no se permitirá alinear a un jugador ausente, de darse este caso el jugador será excluido para las siguientes rondas del torneo.

Una vez excluido un jugador su equipo no podrá alinearlos y de no contar con suplente, tendrá alinear a los restantes tres atletas en los primeros tres tableros. Si el equipo sólo tenía 3 jugadores, saldrá de la competencia por no poder tener el mínimo de participantes, sus compañeros de equipo no serán sancionados.

7.4. Justificaciones de ausencias.

Las ausencias se darán por justificadas si son avisadas al delegado técnico y al árbitro principal del torneo una semana de antelación al inicio de la competencia. En estos casos el atleta no será tomado en cuenta para el torneo respectivo.

Dada la naturaleza del torneo, se aceptará la justificación por temas técnicos durante la actividad.

7.5. Desinscripciones

Si para el atleta es su primera participación, la ausencia justificada en la etapa eliminatoria se tomará por no inscrito, por lo tanto, no será acreedor a ninguna sanción.

7.6. Justificaciones por fuerza mayor

Se admitirá justificación de una ausencia por fuerza mayor hasta 15 minutos antes del inicio de la partida. En este caso es obligación del entrenador avisar al delegado técnico y al árbitro principal del torneo por escrito o correo electrónico en el



plazo establecido. De ser un jugador por equipo no podrá alinearse. Si la causa de la ausencia afectará al jugador durante lo que resta del torneo, este será excluido.

El entrenador, tiene un plazo máximo de un día hábil para presentar las pruebas o de la justificación, si estas no son presentadas o a criterio del árbitro principal no son suficientes, se dará la ausencia por injustificada, y se procedería a aplicar el artículo 5.3. No se aceptará como justificante ningún hecho que pueda ser previsto con antelación. De existir un hecho fortuito de fuerza mayor, acaecido en los minutos antes del inicio de la ronda, el entrenador tendrá el tiempo de espera para justificarlo.

7.7. Sanciones

Si se determina por medio de la plataforma lichess.org o por cualquier otro medio que el jugador utilizó ayuda externa durante las partidas, este perderá todos los puntos, los cuales serán adjudicados a sus rivales y será expulsado del evento. Adicionalmente se abrirá un proceso disciplinario, de conformidad con el Reglamento respectivo. Lo anterior a menos que el árbitro tome otra decisión, lo cual deberá justificar.

Los atletas, asistentes, entrenadoras(es), que sean sancionados, no podrán participar en la siguiente edición del Festival Nacional de Ajedrez en línea.

8. Ganador del Evento

8.1. Tabla de puntajes:

Para determinar el cantón ganador del festival se asignará el puntaje, en los eventos por equipo e individuales, según la siguiente tabla

Posición	Individual	Por Equipo
Primero	12	24
Segundo	10	20
Tercero	8	16



Cuarto	6	14
Quinto	4	10
Sexto	3	8
Sétimo	2	6
Octavo	1	4

8.2. Posiciones

La definición de posiciones en una rama específica en caso de empate en puntos, obtendrá una posición superior el Comité Cantonal de Deporte y Recreación de Deporte y Recreación que obtenga la mayor cantidad de medallas doradas, si persiste el empate el que tenga mayor cantidad de medallas plateadas y si aún persiste el empate tendrá el lugar superior el que tenga mayor cantidad de medallas bronceadas. Si a pesar de ello continua el empate, se otorgarán a ambos la misma posición del que correspondía la posición en disputa. En caso de que a dos o más cantones haya que otorgarles una misma posición, las plazas de los demás puestos se otorgarán luego de haber quedado desiertas las posiciones siguientes al empate hasta llegar al número de Comités Cantonales iguales a las posiciones.

9. Derechos de Imagen: Todo equipo, jugador, padre de familia, encargado o tutor legal, al realizar la inscripción da el consentimiento y autorización a la Federación Central de Ajedrez de Costa Rica para la utilización de la imagen del jugador, en cualquier tipo de medios de comunicación o publicaciones oficiales de la misma.

10. Aspectos finales: Corresponde al comité organizador la interpretación de estas *bases de competencia*, así como resolver situaciones no contempladas en las mismas. Se buscarán siempre los mecanismos adecuados para solucionar, de la manera más lógica y justa, cualquier conflicto acontecido durante el transcurso del evento.