



Bases específicas Torneo Campeonato Nacional III División 2020

Nombre del evento: Torneo Campeonato Nacional III División 2020.

Organizador: Federación Central de Ajedrez de Costa Rica.

Plataforma: Chess.com

Fechas: Del 12 de julio al 22 de noviembre del 2020.

Inscripciones: Podrán inscribirse todo jugador(a) con Elo nacional igual o inferior a 1799 que se registre y pague su inscripción a tiempo y no esté suspendido por la FCACR o por la FIDE.

La inscripción costará 7000 colones. El dinero deberá depositarse en la cuenta corriente del BAC SAN JOSE # 903694719, a nombre de la Federación Central de Ajedrez (FCA), cuenta IBAN CR45-0102-0000-9036-9471-91, cédula 3002291916. Deberá enviar el comprobante de depósito a las direcciones electrónicas competicion@fcacostarica.com y tesoreria@fcacostarica.com.

La inscripción se realizará en línea, link: <https://fcacostarica.com/inscrip/> y cierra el día 9 de julio del 2020. Cada jugador debe indicar un correo electrónico y teléfono como medio de comunicación oficial, así como su usuario en Chess.com.

Los jugadores a la hora de inscribirse aceptan tanto las presentes bases como las políticas establecidas por la plataforma Chess.com.

Categoría: Absoluto.

Sistema de competencia: El Campeonato se jugará en dos etapas: una clasificatoria en línea y una final todos contra todos a una vuelta. Si la situación del país lo permite la fase final se jugará de manera presencial. En caso de que no fuera posible, la organización está facultada para cambiar las fechas del evento o la modalidad (en línea); en cuyo caso se harán las modificaciones técnicas correspondientes.

Cada etapa tendrá puntuación separada, sea que los puntos acumulados en la etapa eliminatoria no se tomarán en cuenta para la puntuación de la etapa final.





La etapa eliminatoria se jugará bajo el sistema *suizo* a siete (7) rondas (Sistema Holandés). El programa Swiss-Manager (recomendación oficial de la FIDE) se utilizará como herramienta de apoyo en la configuración de los emparejamientos. El Elo de referencia será el nacional clásico.

Las etapas eliminatorias serán válidas para Elo nacional clásico **en línea** y la etapa final (en caso de realizarse de forma presencial) será válida para Elo nacional e internacional clásico.

Horario torneo en línea. Todas las partidas iniciarán a las 2:00 p.m.:

Ronda 1: 12 de julio del 2020.

Ronda 2: 19 de julio del 2020.

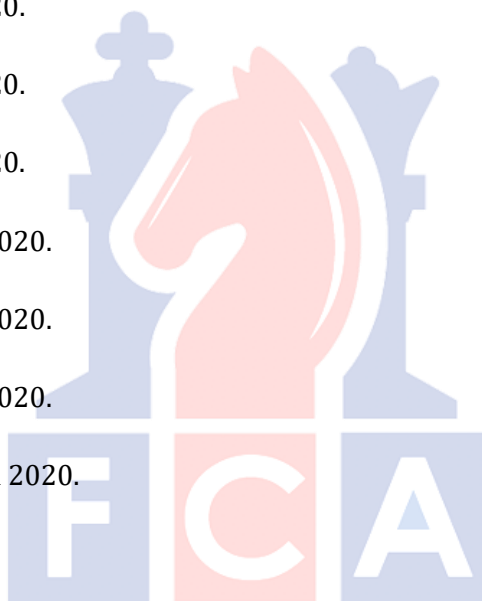
Ronda 3: 26 de julio del 2020.

Ronda 4: 16 de agosto del 2020.

Ronda 5: 23 de agosto del 2020.

Ronda 6: 30 de agosto del 2020.

Ronda 7: 5 de setiembre del 2020.



Horario final (Estadio Nacional):

Ronda 1: 7 de noviembre del 2020, 10 a.m.

Ronda 2: 14 de noviembre del 2020, 10 a.m.

Ronda 3: 14 de noviembre del 2020, 2 p.m.

Ronda 4: 15 de noviembre del 2020, 10 a.m.

Ronda 5: 21 de noviembre del 2020, 10 a.m.

Ronda 6: 21 de noviembre del 2020, 2 p.m.

Ronda 7: 22 de noviembre del 2020, 2 p.m.





Ritmo de juego: El tiempo de reflexión será de 30 minutos más 30 segundos por movimiento desde la jugada uno. El tiempo de espera será de 15 minutos contados desde el inicio de la sesión.

Premiación:

Una vez concluidas las 7 rondas en línea, los 8 primeros clasificados (según puntos y desempate) tendrán derecho a jugar la final. Estas personas ascenderán automáticamente a la Segunda División, siempre que participen en esta última fase (al menos 50% del torneo Round Robin).

Los tres primeros lugares de la final se premiarán de la siguiente forma:

Primer lugar: 75.000 colones. Se declarará Campeón (a) Nacional Absoluto de III División 2020.

Segundo lugar: 50.000 colones. Se declarará Sub Campeón (a) Nacional Absoluto de III División 2020.

Tercer lugar: 25.000 colones.

En los torneos en línea los siguientes aspectos seguirán las reglas establecidas en la plataforma Chess.com: desempates, inicio de la ronda, tiempo de espera, caída de bandera, tablas según artículos 9.2, 9.3 y 9.6 de las leyes del ajedrez.

Desempates Final (Round Robin):

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.



Equipo de competencia: Es obligación del jugador asegurarse de contar con una conexión de internet estable, una computadora con capacidad suficiente para participar en el evento, y un dispositivo con cámara que servirá para la video llamada con el árbitro asignado. Si el jugador pierde la conexión y agota su tiempo se dará la partida por perdida, independientemente de los motivos.

Medidas anti trampas:

- a. **Video llamada.** Mientras compiten, para asegurar que no recibirán apoyo externo, todos los participantes deberán tener activo un dispositivo con cámara y micrófono por medio del cual se conectarán, por video llamada, con el árbitro asignado. Durante el transcurso de la partida el jugador (a) deberá compartir su pantalla.
Además, este dispositivo deberá estar grabando todo el tiempo y con el audio encendido. Si en algún momento de la partida se perdiera 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.
- b. **Otras medidas:** El jugador deberá permanecer solo en lugar designado para competir, de tal forma que sólo tenga comunicación con el árbitro. No podrá hacer uso de ningún medio de consulta: aparato electrónico, libro, notas, entre otros.
- c. **Ausencias temporales:** Después de transcurridos 45 minutos desde el inicio de la sesión, previa autorización del árbitro, los jugadores podrán ausentarse temporalmente hasta 2 veces para ir al baño, por un período de tiempo considerado razonable. El árbitro podrá negar el permiso si considera que se está en una etapa crítica de la partida. También podrá otorgar más de dos autorizaciones si considera la solicitud razonable.
- d. **Colaboración:** Los jugadores deberán colaborar en todo momento con el o los árbitros en los controles remotos anti trampa.
- e. La organización podrá utilizar criterios anti- trampas para analizar las partidas de casos sospechosos que no alerte el sistema de la plataforma Chess.com por sí mismo. Estos criterios son: 1. Rendimiento muy superior al nivel normal del jugador; 2. Jugadas “antihumanas” o propias de módulos de análisis; 3. Irregularidad muy marcada en el nivel mostrado en una partida o torneo; 4. Duración de tiempo sospechosa al hacer las jugadas.



Derechos de Imagen: Todo jugador, padre de familia, encargado o tutor legal, al realizar la inscripción da el consentimiento y autorización a la FCACR para que utilice la imagen del jugador, en cualquier tipo de medios de comunicación o publicaciones oficiales de la misma.

Sanciones: Si se determina por medio de la plataforma Chess.com 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.

Aspectos finales: El evento se registrará por estas bases específicas, por las bases generales de torneos individuales y las Leyes del Ajedrez, en lo que sea aplicable. 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.

San José, 21 de junio del 2020.

*IA. Carolina Muñoz Solís.
Comisión de Competición.*

Federación Central
de Ajedrez