



## Bases específicas Campeonato Nacional Relámpago 2020.

**Nombre del evento:** Campeonato Nacional Relámpago 2020.

**Organizador:** Federación Central de Ajedrez de Costa Rica.

**Plataforma:** Chess.com

**Fechas:** Del 11 de julio al 7 de noviembre del 2020.

**Inscripciones:** Podrán inscribirse todo jugador(a) que se registre y pague su inscripción a tiempo y no esté suspendidos por la FCACR o por la FIDE.

La inscripción costará 1500 colones por cada fecha. En caso de pagar las cinco fechas la inscripción total será de 5000 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](mailto:competicion@fcacostarica.com) y [tesoreria@fcacostarica.com](mailto:tesoreria@fcacostarica.com).

La inscripción se realizará en línea, link: <https://fcacostarica.com/inscrip/> y cierra dos días hábiles antes de cada inicio de fecha. 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, formato Grand Prix 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 el Grand Prix



no se tomarán en cuenta para la puntuación de la etapa final.

Cada fecha eliminatoria se jugará bajo el sistema *suizo*, 9 rondas, según sistema de pareo de la plataforma Chess.com.

**Días de juego (todos los torneos iniciarán a las 2 p.m.):**

Fecha 1: 11 de julio del 2020.

Fecha 2: 18 de julio del 2020.

Fecha 3: 25 de julio del 2020.

Fecha 4: 22 de agosto del 2020.

Fecha 5: 29 de agosto del 2020.

Final: 7 de noviembre del 2020. La final está programada para jugarse de forma presencial en el Estadio Nacional, San José.

**Horario de la etapa final:**

Ronda 1: 2:00 p.m.

Ronda 2: 2:20 p.m.

Ronda 3: 2:40 p.m.

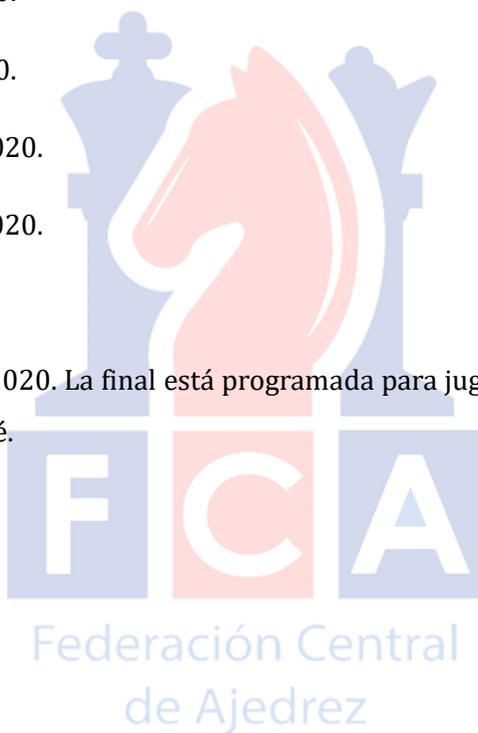
Ronda 4: 3:00 p.m.

Ronda 5: 3:20 p.m.

Ronda 6: 3:40 p.m.

Ronda 7: 4:00 p.m.

Ronda 8: 4:20 p.m.





Ronda 9: 4:40 p.m.

**Ritmo de juego:** El tiempo de reflexión será de 3 minutos más 2 segundos por movimiento desde la jugada uno. El tiempo de espera será de 3 minutos contados desde el inicio de la sesión.

### **Premiación por cada categoría:**

Una vez concluidas las 5 fechas de los torneos en línea, los 10 primeros clasificados (según puntos acumulados) tendrán derecho a jugar la final, la cual será con Elo internacional Relámpago. Los tres primeros lugares de la final se premiarán de la siguiente forma:

Primer lugar: 100.000 colones. Se declarará Campeón (a) Nacional Absoluto de Ajedrez Relámpago 2020.

Segundo lugar: 50.000 colones. Se declarará Sub- Campeón (a) Nacional Absoluto de Ajedrez Relámpago 2020.

Tercer lugar: 25.000 colones.

De la tabla acumulada de puntos de las 5 fechas en línea, se premiarán a los mejores ubicados en las siguientes categorías:

Mejor femenino: Primer lugar: 40.000 colones, Segundo lugar: 20.000 colones.

Mejor U18, U16, U14 y U12: Primer lugar: 25.000 colones, Segundo lugar: 10.000 colones en cada categoría.

Los premios no son acumulativos. En caso de que algún participante se clasifique de forma que tenga posibilidad de obtener 2 o más premios, se le otorgará solamente el de mayor valor.

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 etapa 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:** Durante la partida los jugadores no podrán ausentarse temporalmente de la partida. Deberán estar visibles para el árbitro en todo momento; caso contrario perderán la partida a menos que el árbitro tome otra decisión.
- 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 de todas las fechas del evento. Adicionalmente se abrirá un proceso disciplinario, de conformidad con el Reglamento respectivo.

**Aspectos finales:** El evento se registrará por estas bases específicas y por las bases generales de torneos individuales, así como las Leyes del Ajedrez. 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, 22 de junio del 2020.*

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