

## **Bases específicas Campeonato Nacional por Equipos en línea, 2021.**

**Nombre del evento:** Campeonato Nacional por Equipos en línea, 2021.

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

**Lugar:** Tornelo y Zoom.

**Fechas:** Del 21 al 31 de agosto del 2021.

**Inscripciones:** Podrán inscribirse los jugadores costarricenses y extranjeros residentes legales (condición otorgada por la Dirección General de Migración y Extranjería) que no tengan deudas pendientes con la FCACR, cumplan los requisitos de edad y paguen los derechos correspondientes. La inversión es de 30.000 colones por equipo.

El dinero deberá depositarse en la cuenta corriente del BCR IBAN # CR32015201001047586091, a nombre de la Federación Central de Ajedrez (FCA), cédula 3-002-291916. Deberá enviar el comprobante de depósito a [tesoreria@fcacostarica.com](mailto:tesoreria@fcacostarica.com) y [auxiliar@fcacostarica.com](mailto:auxiliar@fcacostarica.com). La inscripción se realizará mediante la página web de la federación o al correo [auxiliar@fcacostarica.com](mailto:auxiliar@fcacostarica.com) con el formulario correspondiente.

**Cierre de Inscripción:** La inscripción cierra el día *15 de agosto* del 2021.

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

**Categorías:** Abierto.

Pueden participar todos aquellos conjuntos que se logren conformar con un mínimo de 4 y un máximo de 6 jugadores. Siendo que se conformarán de 4 titulares y 2 suplentes.

Cada equipo deberá indicar en su inscripción la siguiente información:

1. Nombre del equipo (que deberá ser aprobado a criterio del organizador).
2. Nombre de la persona encargada del equipo.
3. Nombres de los integrantes con su fecha de nacimiento y FIDE ID.
4. Alineación del equipo incluyendo el orden definitivo de tableros- con su capitán (con su número 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.

**Sistema de competencia:** El evento 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.

**Reunión técnica:** 20 de agosto del 2021, 7 p.m.

**Horario:**

Ronda 1: sábado 21 de agosto del 2021, 3:00 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 2:30 p.m. a la plataforma y a Zoom).

Ronda 2: domingo 22 de agosto del 2021, 3:00 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 2:30 p.m. a la plataforma y a Zoom).

Ronda 3: martes 24 de agosto del 2021, 6:30 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 6:00 p.m. a la plataforma y a Zoom).

Ronda 4: jueves 26 de agosto del 2021, 6:30 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 6:00 p.m. a la plataforma y a Zoom).

Ronda 5: sábado 28 de agosto del 2021, 3:00 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 2:30 p.m. a la plataforma y a Zoom).

Ronda 6: domingo 29 de agosto del 2021, 3:00 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 2:30 p.m. a la plataforma y a Zoom).

Ronda 7: martes 31 de agosto del 2021, 6:30 p.m. (los jugadores deben conectarse a las 6:00 p.m. a la plataforma y a Zoom).

**Ritmo de juego:**

El tiempo de reflexión será de 60 minutos más 30 segundos por movimiento desde la jugada uno. El *tiempo de espera* será de 30 minutos contados a partir del inicio de la sesión.

### **Premiación:**

Primer Lugar: Trofeo.

Segundo Lugar: Trofeo.

Tercer Lugar: Trofeo.

Medallas a los 3 Mejores de cada Tablero

Los jugadores, para optar a medallas de mejores tableros, deberán de jugar los titulares un mínimo acumulado de 6 partidas y los suplentes mínimo 4 partidas, 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.

### **Desempates por equipos:**

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

### **Desempates por tableros:**

1. Porcentaje de puntos sobre la ronda jugadas.
2. Mayor cantidad de partidas jugadas.
3. Mayor cantidad de partidas jugadas.
4. Mayor cantidad de partidas con negras.
5. Performans.

### **Equipo de competencia:**

Es obligación del jugador(a) asegurarse de contar con una conexión de internet estable, una computadora con capacidad suficiente para participar en el evento, asegurándose que funcione su audio, cámara y que cumple con los requisitos de fair play, y 2 dispositivo con cámara, uno pertenecerá a la computadora para ver de frente al jugador(a) mientras comparte su pantalla en la video llamada con el árbitro asignado, mientras el otro dispositivo únicamente funcionara como cámara detrás del jugador(a), viéndose el jugador(a) y su pantalla, en una segunda llamada de zoom. **La plataforma para video llamada Zoom debe estar instalada en la computadora** (no utilizar la opción el navegador).

El jugador (a) o su representante (padres de familia y/o entrenador) es el responsable de **conectarse a la video llamada y comunicarse con la organización en caso de no poder hacerlo por alguna razón. Asimismo, debe ingresar al grupo de Whatsapp** creado por la organización para efectos de coordinación del evento, con el

enlace/link que se le proporcionara vía correo electrónico una vez completada la inscripción.

### **Medidas Fair Play:**

- a. Video llamada.** Mientras compiten, para asegurar que no recibirán apoyo externo, todos los participantes deberán tener activo un dispositivo principal con cámara y con micrófono, por medio del cual se conectarán y compartirá pantalla, por video llamada, con el árbitro asignado, y un segundo dispositivo que únicamente funcionara para cámara, que de igual manera deberá de conectarse a una llamada de zoom. Las cámaras deben enfocar la parte de adelante al menos la cara y los hombros del jugador(a) y la parte de atrás del jugador (a) y su pantalla. Durante la partida la cámara y el audio deberán permanecer encendidos. No es permitido el uso de audífonos, por lo que la computadora a usar debe permitir escuchar las indicaciones del árbitro. Si el jugador (a) juega la partida sin estar en la video llamada, perderá los puntos correspondientes a menos que el árbitro tome otra decisión. En caso de desconexión, debe notificar inmediatamente al árbitro (a). A múltiples desconexiones puede perder la partida a criterio del árbitro.
- b. Compartir pantalla:** Durante el transcurso de la partida el jugador (a) deberá compartir la pantalla del dispositivo que utiliza para jugar. No es permitido el uso de doble pantalla.
- c. Grabación:** Toda la video llamada será grabada, esta grabación sólo será utilizada para fines de verificación de la partida. No será publicada a menos que ambos jugadores así lo consientan.
- d. Otras medidas:** El jugador (a) deberán permanecer solo en lugar designado para competir, de tal forma que sólo tenga comunicación con el árbitro. El jugador (a) debe estar en un lugar fijo, no desplazándose, esto afecta la calidad del internet y dificulta fuertemente la fiscalización. Deberán buscar un lugar con buena iluminación, libre de sonido externo, que frente al jugador (a) haya una pared y atrás de él no haya ventanas.
- e. Revisiones del área de juego:** El jugador (a) no podrá hacer uso de ningún medio de consulta: aparato electrónico, libro, notas, entre otros, y no podrá tenerlos a su alcance durante el transcurso de la partida, deben estar fuera del área de juego. Aleatoriamente los árbitros realizarán revisiones del área de juego donde se ubica el jugador (a) y del Administrador de Tareas ubicado en el dispositivo que utiliza para jugar.
- f. Ausencias temporales:** Durante la partida los jugadores podrán pedir permiso para ir al baño máximo dos veces durante la partida, previa autorización del árbitro;

después de transcurrida 30 minutos desde el inicio de la sesión. Deben estar visibles para el árbitro en todo momento; caso contrario perderán la partida a menos que el árbitro tome otra decisión.

- g. Colaboración:** Los jugadores deberán colaborar en todo momento con el o los árbitros en los controles remotos anti trampa.
- h. Criterios Fair Play:** La organización podrá utilizar criterios de fair play para analizar los casos sospechosos.

**Derechos de Imagen:** Todo jugador (a), 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 (a), en cualquier tipo de medios de comunicación o publicaciones oficiales de la misma.

**Sanciones:** Si se determina que el jugador (a) 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. La decisión del Árbitro Jefe es inapelable.

**Aspectos finales:** El evento se registrará por estas bases específicas, por las bases generales de torneos individuales (<https://fcacostarica.com/bases-generales-de-competencia-torneos-individuales/>) y las Leyes del Ajedrez en línea, 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, 6 de julio del 2021.*

*AF. Joshebeth Nuñez.  
Auxiliar FCA.*



Federación Central  
de Ajedrez