

**FESTIVAL DE AJEDREZ
DE LA JUVENTUD
DE CENTROAMERICA
Y EL CARIBE 2021**

**MODALIDAD HÍBRIDA
20 AL 24 DE OCTUBRE DEL 2021**

1. INVITACIÓN.

La Federación Central de Ajedrez de Costa Rica (FCACR) y la Confederación de Ajedrez de las Américas (CCA por sus siglas en inglés), tienen el agrado de invitar a todas las Federaciones de Centroamérica y el Caribe, al Festival de Ajedrez Centroamericano y del Caribe de la Juventud, modalidad híbrida, que se celebrará en la plataforma Torneo.com del 20 al 24 de octubre del 2021.

2. CONDICIONES GENERALES.

El Festival Centroamericano y del Caribe de la Juventud 2021, se realizará acorde a las leyes FIDE de Ajedrez en línea, las regulaciones para eventos regionales de la juventud de la Confederación de Ajedrez para las Américas y las siguientes condiciones generales:

3. CATEGORIA ABSOLUTO Y FEMENINO

3.1. Se jugarán doce (12) Campeonatos en Absoluto y Femenino en las categorías: Sub 18, Sub 16, Sub 14, Sub 12, Sub 10 y Sub 08. Si en una o más categorías hay participantes insuficientes, la organización puede unir dos o más de ellas para cumplir con el pareo de los jugadores.

U8 años: nacidos a partir del 1 de enero del 2013.

U10 años: nacidos a partir del 1 de enero del 2011.

U12 años: nacidos a partir del 1 de enero del 2009.

U14 años: nacidos a partir del 1 de enero del 2007.

U16 años: nacidos a partir del 1 de enero del 2005.

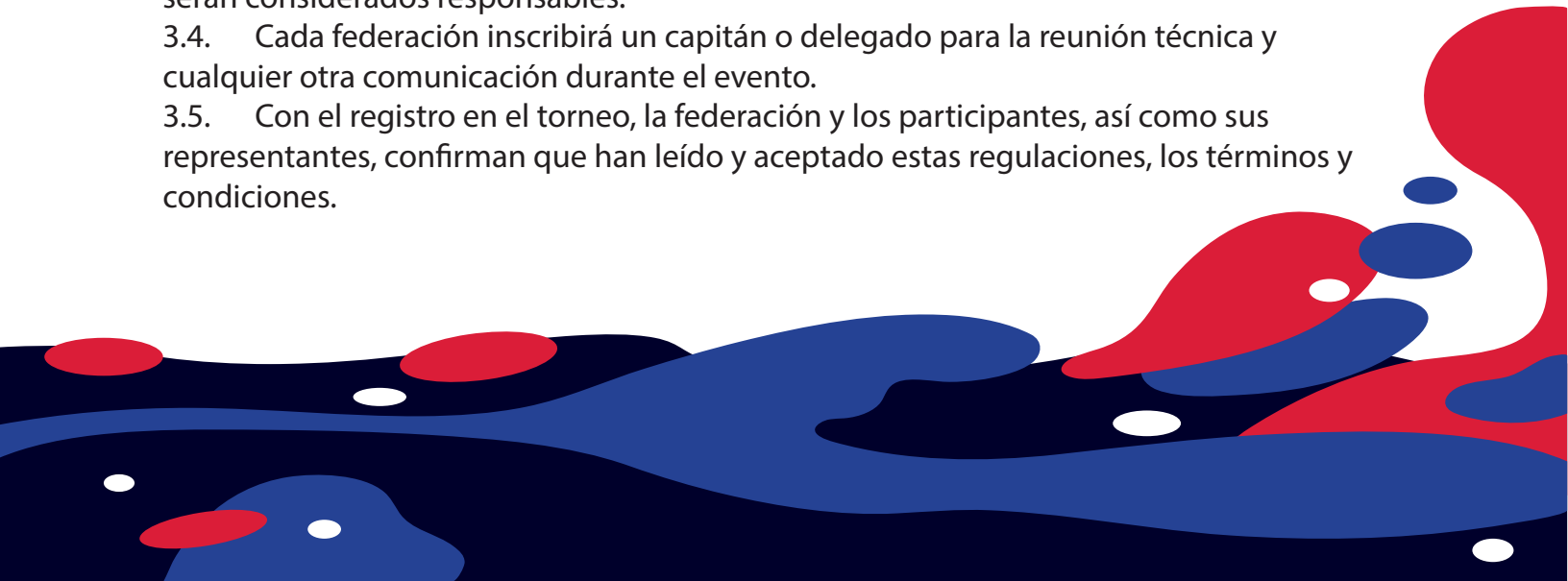
U18 años: nacidos a partir del 1 de enero del 2003.

3.2. Sólo Federaciones afiliadas a la FIDE-CCA pueden participar. Todos los participantes deben ser inscritos por su respectiva federación (artículos 2.4. y 2.5 de las regulaciones para Campeonatos Regionales Juveniles de CCA).

3.3. Cada federación nacional de ajedrez puede registrar cualquier número de jugadores, sujeta al pago de la cuota de inscripción, para los que ellos o su federación serán considerados responsables.

3.4. Cada federación inscribirá un capitán o delegado para la reunión técnica y cualquier otra comunicación durante el evento.

3.5. Con el registro en el torneo, la federación y los participantes, así como sus representantes, confirman que han leído y aceptado estas regulaciones, los términos y condiciones.



4. SISTEMA DE JUEGO

4.1. Se jugará en un Sistema Suizo a nueve (9) rondas o Round Robin en función del número de jugadores a discreción del árbitro principal.

4.2. El ritmo de juego será de noventa (90) minutos para toda la partida, además de un incremento de treinta (30) segundos por movimiento desde el movimiento inicial. Lo torneos serán solicitados ante FIDE y la Comisión de Calificación con el fin de que sean válidos para Títulos Internacionales y el rating FIDE, según las regulaciones correspondientes.

4.3. El tiempo de espera será de treinta minutos desde el inicio de la sesión.

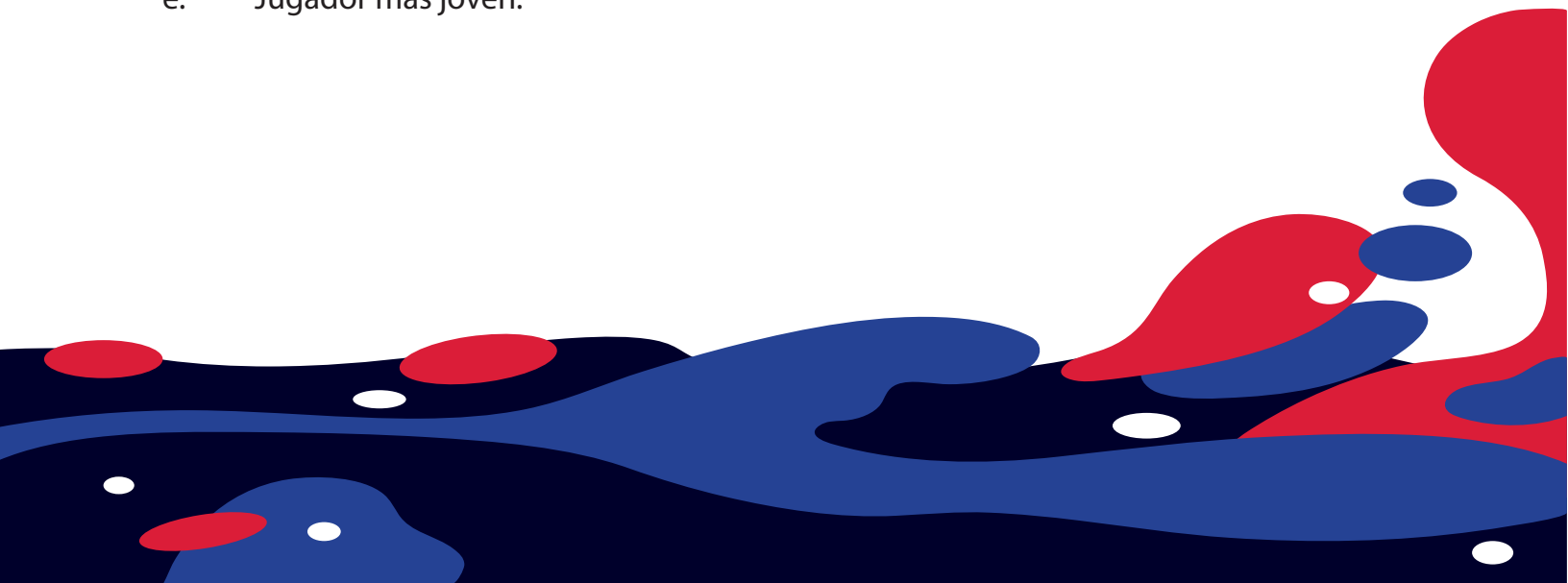
5. DESEMPATES

5.1. La clasificación final será decidida por los puntos obtenidos por cada jugador. El jugador que obtenga el mayor número de puntos será declarado campeón. En caso de empate, los ganadores serán decididos por la aplicación de los siguientes sistemas de Desempate en el orden mencionado:

- a. Encuentro Directo – Una vez que TODOS los atletas hayan jugado entre sí.
- b. Mayor número de victorias (incluyendo las partidas ganadas por no presentación).
- c. Mayor número de partidas jugadas con negras (partidas no jugadas se consideran que se jugaron con blancas).
- d. Buchholz Corte 1.
- e. Buchholz.
- f. Sonnenberger.
- g. Jugador más joven.

5.2. En caso de un torneo Round Robin, se aplicará el siguiente sistema de desempate:

- a. Encuentro Directo.
- b. Mayor número de victorias (incluyendo las partidas ganadas por no presentación).
- c. Sonnenberger.
- d. Sistema Koya.
- e. Jugador más joven.



6. PREMIOS

- 6.1. Individual: Se entregará certificado virtual a los jugadores que obtengan los tres primeros lugares en cada categoría. Absoluto y Femenino.
- 6.2. Equipo: Los tres primeros países con base en el total de puntos recibirán certificado virtual. Los puntos se acumulan sobre la base de los cinco (5) mejores resultados entre todas las categorías oficiales, donde un quinto puesto recibirá un (1) punto y un primer lugar recibirá cinco (5) puntos.
- 6.3. Los Títulos y Normas se adjudicarán según el Reglamento de la FIDE, previa aprobación de la Comisión de Calificación de FIDE.

7. CALENDARIO DE JUEGO (Hora de Costa Rica).

- 7.1. Congresillo y torneo de prueba 16 de octubre del 2021: 18:00 horas.
- 7.2. Partidas: Del 20 al 24 de octubre del 2021.
 - a. Ronda 1: 20 de octubre del 2021, a las 9 horas.
 - b. Ronda 2: 20 de octubre del 2021, a las 15:30 horas.
 - c. Ronda 3: 21 de octubre del 2021, a las 9 horas.
 - d. Ronda 4: 21 de octubre del 2021, a las 15:30 horas.
 - e. Ronda 5: 22 de octubre del 2021, a las 15:30 horas.
 - f. Ronda 6: 23 de octubre del 2021, a las 9 horas.
 - g. Ronda 7: 23 de octubre del 2021, a las 15:30 horas.
 - h. Ronda 8: 24 de octubre del 2021, a las 9 horas.
 - i. Ronda 9: 24 de octubre del 2021, a las 15:30 horas.

8. INSCRIPCIÓN:

- 8.1. La inscripción general es de setenta y cinco dólares (\$75) por jugador (a), que se distribuirá de la siguiente manera:
 - a. CCA: \$ 20 (art. 2.5 Regulaciones Financieras CCA).
 - b. Organización (FCACR): \$ 35.
 - c. Subsidio para la Federación participante (una sede): \$ 20. En caso de que el país tenga varias sedes, la distribución de los \$20 por jugador (a) corresponderá a la Federación Nacional.



8.2. Los jugadores oficiales, descritos en los artículos 2.2. y 2.3 de las regulaciones para Campeonatos Regionales Juveniles de CCA, pagarán una inscripción de treinta y cinco (\$ 35) cada uno, distribuidos de la siguiente forma:

- a. CCA: \$ 20 (art. 2.5 Regulaciones Financieras CCA).
- b. Organización (FCACR): \$ 15.
- c. No hay incentivo para la Federación con sede.

8.3. La inscripción será hecha por la Federación Nacional llenando la hoja de registro (Anexo II) y enviándola a los correos info.fajcc@fcacostarica.com y org.fajcc@fcacostarica.com.

8.4. La fecha límite para el registro y pago de la inscripción será el 10 de octubre.

8.5. DATOS BANCARIOS PARA REALIZAR LA TRANSACCIÓN:

Banco Intermediario: BANK OF AMERICA, MIAMI

Dirección: Nationsbank Tower 100 South East 2nd street Miami, FL

Swift: BOFAUS3M

Banco Beneficiario: Banco BAC San José

Swift: BSNJCRSJ

Dirección: Calle 0 Avenidas 3 y 5, San José Costa Rica

Nombre del beneficiario: Federación Central de Ajedrez de Costa Rica

Cuenta del beneficiario: CR83010200009255560451 USD

9. SEDES.

9.1. Todos los jugadores competirán bajo sistema híbrido desde la (s) sede (s) del país aprobada (s) por la organización (FCACR), a cargo de la federación nacional y el organizador local.

9.2. Las Federaciones Nacionales deberán usar si es posible internet cableado para todos los jugadores y establecer conexión desde dos diferentes señales de internet, con cambio automático entre las conexiones.

9.3. En cada sede se deben instalar el número necesario de cámaras panorámicas, para asegurar amplia supervisión. Adicionalmente cada jugador deberá ser supervisado por un cámara.



9.4. Los aparatos electrónicos utilizados para las partidas, pueden ser proporcionados por el organizador local o por los jugadores. En cada sede de juego, llamadas de Zoom con pantalla compartida son obligatorias. Debe entregarse al árbitro principal todas las grabaciones de Zoom. En países donde Zoom no es permitido, otro VCS será usado.

9.5. Los protocolos de salud de cada país deben ser seguidos en cada sede.

9.6. Una guía detallada de las condiciones de la sede será enviada a las Federaciones Nacionales (ver Anexo I).

9.7. Las federaciones nacionales serán responsables de los costos que implica las condiciones previamente establecidas.

9.8. La disposición final de cada sede será aprobada por Arbitro principal.

10. REGLAS DE JUEGO LIMPIO

10.1. En cada sede, las medidas de juego limpio deben de aplicarse de acuerdo con las Regulaciones Anti Trampas de FIDE. A menos que esté autorizado por el árbitro, es prohibido usar un teléfono móvil o cualquier aparato de comunicación en el área de juego o cualquier otra área designada por el árbitro.

10.2. Sólo árbitros y jugadores están permitidos en el área de juego durante las rondas.

10.3. Un jugador puede ser expulsado del torneo por violación a las reglas del juego limpio, por decisión del árbitro principal o del Panel de Juego Limpio. Se realizará escaneo de todas las partidas.

10.4. Los jugadores pueden usar PC o Laptop durante los juegos con una cámara web. No es permitido un segundo dispositivo u otro software/aplicación durante las partidas.

10.5. Los jugadores deberán descargar e instalar ZOOM en el siguiente link: <https://zoom.us/download>. Si un jugador no ingresa a Zoom en el tiempo publicado para el inicio de la ronda o apaga la cámara, puede resultar en una pérdida del juego. Los jugadores acuerdan que el árbitro encienda el micrófono cuando lo considere necesario. Lo mismo aplica cuando otro Sistema de Video Conferencia (VCS) es usado. En los países donde no es posible usar Zoom, se utilizará otro VCS.

10.6. Los jugadores pueden usar juegos de ajedrez clásicos durante su juego. Cada jugador es responsable por mover sus piezas en el tablero tradicional. La única acción válida en el tablero tradicional es reproducir las jugadas realizadas en el tablero virtual para cada bando.

10.7. En algún caso no descrito en estas bases, son válidas las regulaciones FIDE en línea.



11. REGLAS ADICIONALES

11.1. Fallo en el servidor: En el evento que un servidor fallara durante el transcurso de la partida, la FCACR tomará las medidas apropiadas de acuerdo con el tiempo de la falla. Los juegos terminados son siempre válidos.

11.2. En el caso de que todos los jugadores de una sede se desconecten durante la ronda al mismo tiempo, la Federación responsable está facultada para reconectarse mientras los jugadores afectados tengan tiempo en su reloj. Si el tiempo se termina pierden la partida, a menos que el rival no pueda ganar. Si la sede puede reconectarse, el árbitro principal podrá decidir ajustar los relojes o iniciar las partidas desde la jugada uno, dependiendo de las circunstancias.

11.3. La Plataforma Tornelo tiene la opción para los jugadores de “call the arbiter”. El botón pausa los relojes y su único fin es pedir la ayuda del árbitro de sector o local en casos específicos. Un uso inadecuado de esta opción puede resultar en pérdida de la partida para el infractor.

11.4. La FCACR no tiene responsabilidad por problemas técnicos que se presenten durante el juego en las sedes.

11.5. En cualquier caso, no descrito en estas bases, el árbitro decidirá.

12. ORGANIZACIÓN LOCAL

De conformidad con el Art. 16.8 de las Regulaciones de Ajedrez en línea de FIDE, al menos dos árbitros deben estar en cada sede: un árbitro principal local (LCA) y un árbitro técnico local (LTA). Si hay más de 15 jugadores en la sede, entonces un árbitro adicional es requerido por cada 15 jugadores extra o fracción. Los árbitros locales deben poder comunicar en idioma español e inglés.

13. COMITÉ DE APELACIONES.

13.1. El Comité de apelaciones será conformado el día de la reunión técnica por un presidente (designado por CCA), dos miembros titulares y dos reservas. Es preferible que no haya dos miembros procedentes del mismo país. No podrán ser miembros del Comité de Apelaciones el árbitro principal ni el organizador del evento.

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

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



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

- a. Protestas contra las decisiones del árbitro jefe o del director del torneo.
- b. Quejas de conducta inadecuada por parte de los participantes en el evento.
- c. Una denuncia basada en la errónea interpretación de la reglamentación.
- d. Una protesta o queja contra cualquier participante.
- e. Cualquier otro asunto que el Comité considere importante y que valga la pena debatir.
- f. Las decisiones sobre Juego Limpio no pueden ser apeladas.

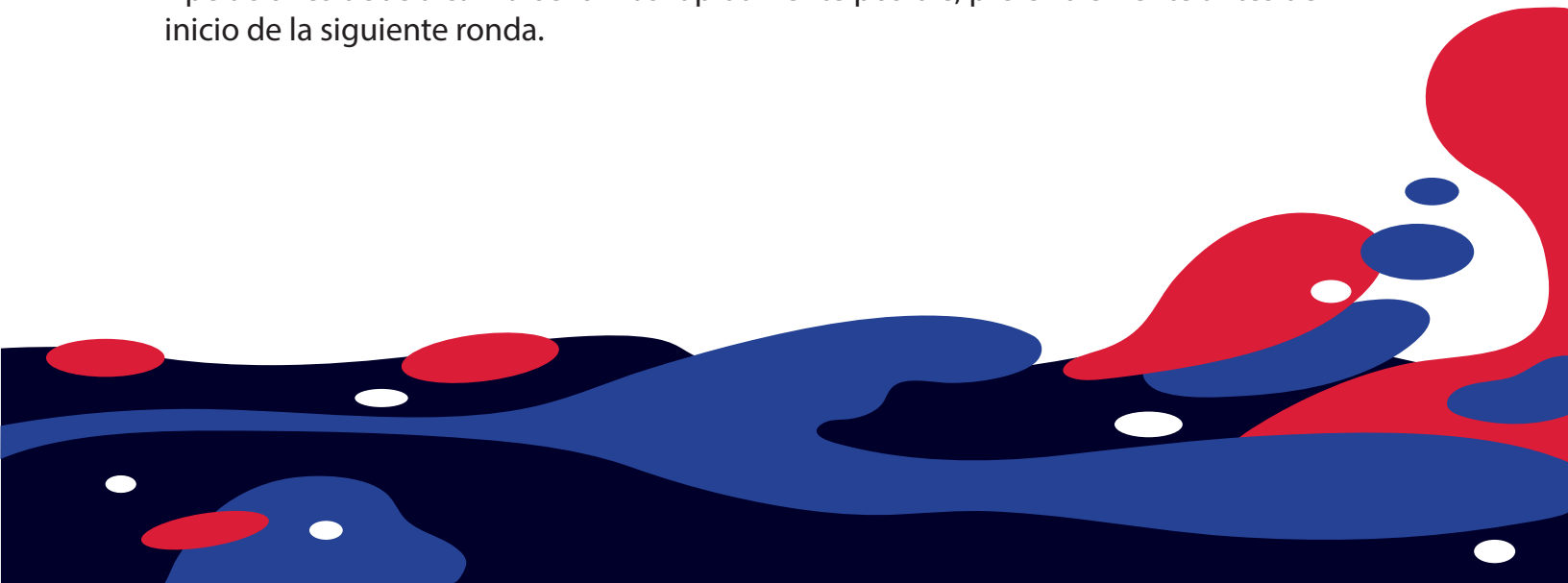
13.5. Para la presentación de cualquier apelación referente a aspectos de la competición, se tendrá un plazo de una hora después de terminada la ronda en que sucedió el evento que se va a apelar. La apelación deberá ser presentada por escrito y adjuntando las mayores pruebas que la sustenten. Deberá 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.

13.6. Se establece un monto de cien 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.

13.7. Un jugador o un delegado puede apelar cualquier decisión tomada por el árbitro principal, el organizador principal o por uno de sus asistentes.

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

13.9. 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.



13.10. 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.

13.11. La decisión del Comité de Apelaciones será definitiva.

14. OTROS:

14.1. Triple repetición de posición y regla de las 50 jugadas serán declaradas tablas automáticamente por la plataforma y en su defecto por el árbitro.

14.2. La FCACR tiene el derecho de cambiar el horario, actualizar las regulaciones o decidir sobre asuntos no mencionados en estas bases.

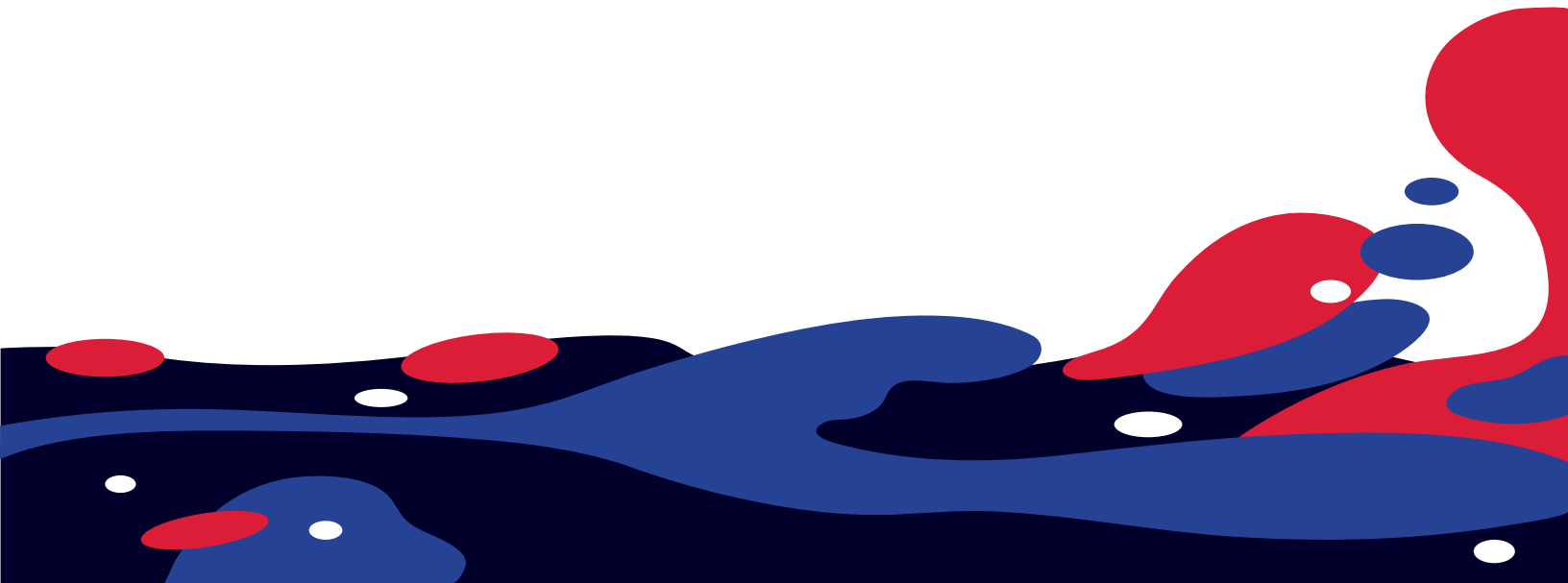
14.3. En caso que dos jugadores de la misma sede se enfrenten entre sí, el LCA podría decidir, si las condiciones lo permiten y previo acuerdo con los jugadores, que dicho juego se realice de forma presencial. En este caso las Leyes del Ajedrez se deben aplicar.

15. INFORMACIÓN Y CONTACTO

PARA CUALQUIER INFORMACIÓN ADICIONAL PUEDE CONTACTAR AL COMITÉ ORGANIZADOR:

CORREOS: info.fajcc@fcacostarica.com y org.fajcc@fcacostarica.com.

PAGINA OFICIAL: fcacostarica.com



Anexo I

Condición de las sedes de juego

Generales

Las áreas de juego deben ser seleccionadas e instaladas por la federación y el organizador local; aprobadas por la FCACR.

Supervisión

En cada sede de juego el necesario número de cámaras panorámicas deben ser instaladas para asegurar una visión amplia. Adicionalmente, cada jugador puede ser supervisado por cámara (pc cámara o panorámica).

En cada sede de juego, las llamadas de Zoom con pantalla compartida son obligatorias. En países donde Zoom no es permitido, otro VCS puede ser usado.

Árbitros Locales

El LCA y el LTA preferiblemente deben ser IA o FA que hayan atendido cursos de eventos online/híbridos organizados por la Comisión de Arbitraje de FIDE o tener experiencia en este tipo de eventos. Los árbitros deben ser aprobados por FCACR.

Electrónicos

Detectores de metales son mandatorios en toda sede de juego.

La sede debe proporcionar un espacio para guardar todo aparato electrónico no autorizado por el árbitro.

Material de juego

La sede debe proporcionar material de ajedrez clásico en caso de que los jugadores quieren reproducir las jugadas realizada en el tablero virtual.



Es recomendable tener juegos de ajedrez tradicionales, relojes y planillas en caso de que dos jugadores que se encuentran en la misma sede se enfrenten entre sí. PGN debe ser enviado al CA por el LCA.

Requerimientos Especiales

El ancho de banda debe ser suficiente para soportar las cámaras panorámicas, las video llamadas y la pantalla compartida de todos los jugadores.

Conectores eléctricos para conectar todas las computadoras y otros dispositivos.

De ser posible, las Federaciones Nacionales debe usar conexión de internet cableada, de dos diferentes señales de internet que cambien automáticamente entre conexiones.

Otros

Las mesas deben ser colocadas en formato aula, el árbitro debe estar atrás.

Las sedes de juego serán inspeccionadas 7 días antes del inicio del torneo.

Los jugadores deben ingresar a las VCS y la Plataforma de juego al menos una hora antes del inicio de la partida.

