

CTO. DE ALAVA ABSOLUTO INDIVIDUAL 2023

Bases del torneo

El Campeonato se jugará durante los días 21 y 28 de Octubre y 4, 11, 18 y 25 de Noviembre y 2 de diciembre.

Inscripciones hasta las 20 horas del jueves 12 de Octubre de 2023, a través de los clubs o mediante un correo al mail falajedrez@gmail.com, indicando nombre completo y categoría.

El Campeonato se disputará por sistema Suizo a 7 rondas si el número de jugadores es superior a 15; por sistema Suizo a 5 rondas si el número de jugadores está entre 9 a 15; por sistema Liga (Round Robin) si el número de jugadores es menor que 9. Ello determinará las fechas definitivas de campeonato.

Las categorías se juntarán siempre y cuando de forma aislada no sumen un mínimo de 6 jugadores en alguna categoría. Se unirá a la categoría posterior o anterior de menor cantidad de participantes.

Podrán participar en el Campeonato todos los jugadores federados en la FADA decategoría Preferente, Primera, Segunda y Tercera.

Las partidas se celebrarán en los frontones de Mendizorroza (gimnasio) a las 16:00 horas los días señalados en el punto 1. La Federación se reserva la opción de modificar el lugar de juego.

El ritmo de juego será de 90 minutos con un incremento de 30 segundos por jugada.

Se aplicarán las Leyes del Ajedrez de la FIDE correspondientes al ritmo de juego del campeonato.

Los relojes se pondrán en marcha a la hora indicada para el comienzo de la partida, el jugador que media hora después de dicho horario oficial no haya comparecido ante el tablero perderá la partida por incomparecencia.

Se podrá solicitar bye (dos en suizo a 7 rondas, 1 en suizo a 5 rondas, ninguno en liga) con puntuación 0.5 (salvo en las dos últimas rondas que tendrá valor de 0 puntos). Se deberán solicitar antes de finalizar la ronda anterior, y en el caso de la primera ronda, debería solicitarse al hacer la inscripción.

Si el torneo es por sistema Suizo dos incomparencias, justificadas o no, supondrán la eliminación del torneo.

Si el torneo es por sistema Liga (Round Robin) dos incomparencias, justificadas o no, supondrán la eliminación del torneo. Resultando anulados todos sus resultados a efectos de hacer la clasificación.

Si el torneo es por sistema Suizo, en caso de empate a puntos se aplicarán los siguientes sistemas de desempate:

Bucholz quitando el peor resultado.

Bucholz total

Sonnenborg - Berger.

Número de victorias.

Sorteo

Si el torneo es por sistema Liga (Round Robin) se aplicarán los siguientes sistemas de desempate:

Encuentro directo (particular entre los empatados en el primer puesto)

Sistema Koya (es el número de puntos conseguidos contra todos los oponentes que han conseguido el 50% o más de los puntos, incluidos los ganados por incomparencia).

Sonnenborg Berger.

Más negras en el torneo

Tie Break (se juega un mini encuentro con un ritmo de 3 + 2).

Solamente para el primer puesto.

En el caso de que algún jugador solicite adelantar alguna partida se seguirán las siguientes reglas:

Aquel jugador que no pueda jugar su partida en la fecha señalada podrá optar por adelantar la misma, para ello lo notificará al árbitro del torneo quien deberá autorizar dicho adelantamiento.

El jugador que adelanta la partida tiene la obligación de ponerse de acuerdo con el rival para fijar la fecha, hora y lugar en el que se celebrará la misma.

Aquel jugador que solicita el adelantamiento deberá notificar al árbitro del torneo el resultado; a más tardar para la hora y día en que la partida se debería haber jugado sin adelantamiento, si no lo hiciese se le dará la partida perdida por incomparecencia.

Si el jugador que desea adelantar la partida no se pone de acuerdo con su rival, el árbitro no autorizará el adelantamiento y la partida se jugará en el día y hora señaladas para la misma.

No se autorizará el adelantamiento de partidas en la última ronda, salvo casos de fuerza mayor totalmente justificados. El árbitro deberá dictaminar si autoriza dicho adelantamiento o no.

Durante la partida, está prohibido que un jugador tenga encima un teléfono móvil y/u otros medios de comunicación electrónicos susceptibles de sugerir jugadas de ajedrez en el recinto de juego. Sin embargo, se permite que dichos dispositivos estén guardados en la bolsa o mochila del jugador o tenerlos encima de la mesa de juego, siempre que el dispositivo esté completamente desconectado. Al jugador no se le permite disponer de dicha bolsa mochila o dispositivo en el recinto de juego sin el permiso del árbitro. Si es evidente que un jugador lleva encima un dispositivo de este tipo al recinto de juego, perderá la partida. El adversario ganará. Todos los jugadores deberán informar a su rival, antes de comenzar su partida, si disponen en su bolsa o mochila de un aparato de este estilo.

Todo ello, según las vigentes Leyes del Ajedrez FIDE y la instrucción del Comité de Árbitros de la FIDE al respecto, disponible en:

<http://arbiters.fide.com/>

Ningún jugador podrá abandonar la sala de juego mientras esté en juego su partida si no es con el consentimiento de algún miembro del equipo arbitral, el cual decidirá, tras valorar la situación global de la ronda u otros permisos de salida, si lo concede o no.

Premios: trofeos para los 2º clasificados de cada categoría, y trofeo más invitación a un open (inscripción) para los campeones de cada categoría. En la categoría preferente se podrá elegir un torneo en Europa y se tendrán 100 € de ayuda extra, y en las otras tres categorías el open a abonar deberá ser nacional.

Los ascensos se harán de la siguiente forma, siempre teniendo en cuenta los jugadores que queden en juego tras la mitad de torneo (se redondea para arriba):

De Primera a Preferente: asciende el 10%

De Segunda a Primera: asciende el 20%

De Tercera a Segunda: asciende el 30%

El torneo será válido para el cómputo de ELO FIDE, FEDA y FVA.

Los participantes en el torneo autorizan la publicación de sus datos personales en los medios de comunicación que la organización considere oportunos.

La participación en el torneo implica la aceptación y cumplimiento de las presentes bases y demás reglamentación aplicable.