



Campeonato Navarro de Ajedrez Rápido por Equipos Bases de Torneo

Datos organizativos del evento

- 1 El torneo se disputará el día 7 de Octubre de 2017. La sede del torneo será publicada en la Web de la FNA y reflejada en las Bases del Torneo definitivas.
- 2 La inscripción de los equipos deberá hacerse en las oficinas de la FNA (Paulino Caballero 13, 2º. 31.002 Pamplona) o mediante los medios informáticos que se publiciten en su página web (<http://www.fnajedrez.com>), siendo el plazo límite para realizarla las 14:00 horas del martes 3 de Octubre de 2017.

Si se admite a algún equipo fuera de plazo, comenzará en la 2ª ronda con 0 puntos.
El precio de la inscripción será de 20€ (más 20€ defianza) por cada equipo inscrito.

- 3 Cada enfrentamiento se disputará a cuatro partidas de 25 minutos.
- 4 El sistema de juego del torneo será decidido por el Director del Torneo en función del número de equipos inscritos.

La competición se disputará mediante sistema suizo de emparejamientos si existe un número suficiente de equipos que así lo haga aconsejable. Si el número de inscritos es reducido se disputará por sistema de liga, mientras que podrá diseñarse un sistema de grupos si la situación es intermedia.

- 5 El horario aproximado de las rondas será el siguiente:

- Exposición de listados de participantes y primer emparejamiento, elección de la Delegación del Comité de Competición.	09.30
- 1ª ronda	10.00
- 2ª ronda	11.00
- 3ª ronda	12.00
- 4ª ronda	13.00
- 5ª ronda	16.30
- 6ª ronda	17.30
- 7ª ronda	18.30
- Publicación de clasificaciones	19.30

- 6 El torneo se regirá por la reglamentación de la FIDE en vigor, a la que quedan sujetos todos los participantes durante el desarrollo de la competición.



- 7 La cuota de inscripción deberá abonarse a la FNA antes de la finalización del plazo de inscripción, pudiendo ser eliminados del torneo los equipos que no hubieran cumplido con este requisito.

Comparecencia y tiempo de cortesía

- 8 Las características de la competición hacen innecesario establecer un tiempo de cortesía, de manera que los jugadores se podrán incorporar al juego aunque no estén presentes en el momento de iniciarse las partidas.
- 9 La incomparecencia injustificada de un equipo causará su eliminación del torneo. Será facultad del Árbitro Principal y del Director del Torneo la eliminación de aquellos equipos que no se presenten a la hora señalada para el inicio de la competición o de la elección de la Delegación del Comité de Competición. Los jugadores de un equipo eliminado no podrán participar en el mismo campeonato con otro equipo diferente.

Ordenes de fuerza y acta del encuentro

El orden de fuerza de los equipos

- 10 Los órdenes de fuerza de los equipos y el nombre de la persona que ejercerá como capitán de cada uno de ellos deberán ser facilitados a la FNA dentro del plazo de inscripción. Los órdenes de fuerza deberán contener un máximo de ocho jugadores y mínimo de cuatro jugadores, que no podrán variar sus posiciones en dicho orden durante la competición.
- 11 Las funciones del capitán serán indicadas en la reglamentación de la FIDE, también explicadas en el apartado correspondiente de la Normativa General de Competiciones (artículos 12.1 – 12.3).

En aquellos casos en que el capitán no pueda estar presente durante una ronda determinada, actuará en su lugar otra persona por él designada que, para poder ejercer sus funciones, deberá haber sido inscrito en el acta del encuentro antes del comienzo del mismo.
- 12 El orden de fuerza puede no respetar el orden natural de rating FIDE de los jugadores.
- 13 Si por alguna circunstancia un equipo no puede presentar cuatro jugadores en alguna de las rondas, no deberá inscribir en el acta a ningún jugador en tantos tableros como ausencias vaya a tener, recibiendo una penalización de medio punto por cada uno de ellos. Estos tableros sin jugador inscrito deberán ser necesariamente el último si faltara un jugador o los dos últimos si faltarán dos jugadores.
- 14 La incomparecencia de un jugador incluido en el acta de un encuentro supondrá un punto de penalización a su equipo, que se restará al total de su puntuación. El equipo infractor perderá los puntos en disputa en aquellos tableros que hubieran tenido que reubicarse para evitar la incomparecencia.



- 15 Las partidas de un encuentro no comenzarán si uno de los equipos no inscribe en el acta al menos a la mitad de los jugadores, perdiendo inmediatamente el encuentro 4-0 y recibiendo dos puntos de penalización.

El acta del encuentro

- 16 Los capitanes de los equipos son los responsables de completar adecuadamente el acta del encuentro en el formulario oficial dispuesto a tal efecto, así como de firmarla una vez terminado el encuentro.

El capitán del equipo cuyo primer tablero juega con blancas será el responsable de completar los datos generales del encuentro. Una vez completados los datos generales, completará los datos correspondientes a su equipo.

Inmediatamente, el capitán del otro equipo completará los datos correspondientes al suyo.

- 17 Si llegada la hora señalada para el inicio del encuentro no se hubiera completado el acta, se pondrán en marcha los relojes del equipo responsable de completar los datos no rellenados.

- 18 Es requisito indispensable completar correctamente todos los datos del acta:

- Torneo, categoría y número de ronda.
- Fecha del encuentro.
- Nombre de cada uno de los equipos.
- Nombre y dos apellidos del capitán de cada uno de los equipos.
- Nombre y dos apellidos de cada uno de los jugadores.
- Puntuación obtenida por cada jugador del encuentro.
- Puntuación total de cada uno de los equipos.

La presentación de actas incompletas será motivo para no devolver la fianza depositada junto a la inscripción. La falta de alguno de los datos de los jugadores se interpretará como una alineación indebida.

- 19 Los encuentros no comenzarán mientras no se haya completado en el acta todos los datos del encuentro, de los equipos, de los capitanes y de los jugadores (salvo, obviamente, las puntuaciones).

- 20 Si por alguna circunstancia un equipo no puede presentar cuatro jugadores en alguna de las rondas, no deberá inscribir en el acta a ningún jugador en tantos tableros como ausencias vaya a tener, recibiendo una penalización de medio punto por cada uno de



ellos. Estos tableros sin jugador inscrito deberán ser necesariamente el último si faltara un jugador, los dos últimos si faltaran dos jugadores, etc.

- 21 Las partidas de un encuentro no comenzaran si uno de los equipos no inscribe en el acta al menos a la mitad de los jugadores, perdiendo inmediatamente el encuentro 4-0 y recibiendo dos puntos de penalización.
- 22 Si por alguna circunstancia no se presentara a su partida un jugador alineado, se aplicará a su equipo una penalización de un punto, además de asignarse la victoria al otro equipo en todos los tableros por debajo del de la incomparecencia. En el caso de que una incomparecencia suponga que se disputan menos de la mitad de las partidas, el resultado del encuentro se asignará teniendo en cuenta el párrafo anterior: el equipo que no dispute al menos la mitad de las partidas perderá el encuentro por 4-0 y recibirá dos puntos de penalización.

Reclamaciones

- 23 En el caso de que alguno de los capitanes quisiera mostrar su disconformidad con alguna circunstancia del encuentro, existe la posibilidad de plantear una reclamación a la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva.
- 24 Toda reclamación a una decisión arbitral deberá dirigirse a la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva por escrito e inmediatamente después de producirse la situación objeto de la reclamación. Si se considera que esto no es posible, deberá anunciarse al árbitro la intención de plantear el recurso, que se redactará inmediatamente y mientras los miembros del Comité son reunidos.

Delegación del Comité de Competición

- 25 Antes del comienzo de la primera ronda, los capitanes elegirán a cuatro representantes que formarán parte de la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva, dos de ellos en calidad de suplentes para aquellos conflictos en los que alguno de los titulares pueda considerarse parte directamente afectada.

En el caso de aquellos clubes que tuvieran más de un equipo disputando la competición, sólo podrá formar parte de la Delegación del Comité de Competición el capitán de uno de ellos.

- 26 Las funciones de la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva son las referentes a la resolución de apelaciones de decisiones de Arbitro o del Director del Torneo, en ningún caso las de tipo disciplinario.
- 27 La Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva se constituirá antes del comienzo de la primera ronda y su composición será la siguiente:

- El Director del torneo (voto de calidad).



- Cuatro capitanes, dos de ellos como suplentes.
 - o Los capitanes electos deberán ser mayores de edad.
 - o Los suplentes intervendrán en los casos en los que alguno de los titulares esté implicado en la reclamación o no le sea posible estar presente en la reunión del Comité.

28 Los cuatro miembros elegibles de la Delegación del Comité de Competición serán designados entre los capitanes de los equipos participantes según el siguiente procedimiento:

- a. En una primera votación sólo serán elegibles los capitanes que tengan titulación arbitral. Los dos que obtengan mayor número de votos serán los titulares y los dos siguientes serán los suplentes.
- b. Si el número de miembros elegibles según el apartado anterior fuera inferior a cuatro, para designar a los restantes se procederá a una segunda votación en la que serán elegibles todos los capitanes. Los que obtengan el mayor número de votos completarán por orden de sufragios recibidos las plazas vacantes de la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva.
- c. Si más de un equipo del mismo club disputa el torneo, sólo podrá tener representación en la Delegación del Comité de Competición el capitán de uno de los equipos.

29 La Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva se reunirá en caso de que algún participante apele una decisión arbitral o del Director del Torneo.

30 Las resoluciones de la Delegación del Comité de Competición se adoptarán por mayoría simple. En caso de empate el Director del Torneo dispondrá de un voto de calidad.

El Director del Torneo (o la persona que le sustituya), como Presidente de la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva, redactará la resolución y la entregará tanto a las partes como al Árbitro Principal.

31 Los miembros de la Delegación del Comité de Competición que estén implicados en el asunto a tratar y los que por cualquier causa pudieran considerarse interesados en él no podrán formar parte de la reunión, debiendo ceder su puesto a los suplentes válidos.

La incompatibilidad descrita será determinada por el Presidente de la Delegación del Comité de Competición, bien por propio criterio, bien por reclamación de alguna de las partes. El decreto de la incompatibilidad sólo podrá ser revocada por la propia Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva.

Si por incompatibilidad de sus miembros o por cualquier otra causa justificada, la Delegación del Comité de Competición no pudiera formarse con sus tres integrantes, podrá adoptar resoluciones con tan sólo dos o, incluso sólo el Presidente.

32 Las resoluciones de la Delegación del Comité de Competición y Disciplina Deportiva serán efectivas desde su comunicación.



- 33 Estas resoluciones serán definitivas e irrevocables salvo que alguna de las partes interesadas solicite confirmación de las mismas al Comité de Competición y Disciplina Deportiva, que emitirá un fallo definitivo que pondrá confirmar la resolución de su Delegación o corregirla.
- 34 Ante una situación de excepcional gravedad, el Comité de Competición y Disciplina Deportiva podrá actuar de oficio para corregir bien un fallo de su Delegación, bien para actuar ante los hechos graves que aquella hubiera omitido por voluntad o por ausencia de reclamaciones sobre los mismos.

Emparejamientos

- 35 Para la realización de los emparejamientos de la primera ronda, tanto si la competición se disputa por Sistema Suizo como por grupos, los equipos se ordenarán en función del rating medio de sus cuatro primeros jugadores, para lo que se tendrá en cuenta el rating FIDE (el FEDA en el caso de los jugadores que no tengan rating FIDE y sí rating FEDA). Después se procederá a aplicar las reglas de emparejamientos del suizo o a distribuir de manera equilibrada los equipos en grupos.

En caso que se disputara una liga, se sortearan los números de cada equipo, procurando si es posible que los equipos del mismo club se enfrenten en las primeras rondas.

- 36 Los emparejamientos quedarán expuestos en la sala de juego y si el torneo se disputara mediante Sistema Suizo de emparejamientos se realizarán utilizando un sistema informático.
- 37 En el caso de emplearse el Sistema Suizo de emparejamientos, solo se atenderá reclamaciones al emparejamiento si son presentadas inmediatamente después de haber sido hecho público, en todo caso antes de comenzar la ronda publicada, y en el caso de que el enfrentamiento objeto de la reclamación suponga una de las siguientes situaciones:
- Enfrentarse a un mismo equipo por segunda vez.
 - Jugar con el mismo color por tercera vez consecutiva (excepto en la última ronda).
 - Jugar con un color tres veces más que con el otro (excepto en la última ronda).

Puntuación y desempates

- 38 La puntuación de cada equipo será la suma de los puntos obtenidos en cada tablero.
- 39 Los empates en la clasificación final se resolverán por los siguientes sistemas y en el orden que se expresan para cada uno de los tipos de torneos posibles:
- Sistema Suizo:
 - o Puntuación de match (dos puntos por encuentro ganado, uno por cada encuentro empatado y cero por cada encuentro perdido).



- Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
 - Bucholz menos uno, (eliminando el peor resultado) computando las partidas no jugadas como tablas contra un oponente virtual.
 - Sonnenborn-Berger (especificado en el programa Swiss Manager como FIDE- Sonnenborn-Berger).
- Round Robin:
- Puntuación de match (dos puntos por encuentro ganado, uno por cada encuentro empatado y cero por cada encuentro perdido).
 - Sonnenborn-Berger (especificado en el programa Swiss Manager como FIDE- Sonnenborn-Berger).
 - Resultado particular entre los equipos empatados (respecto a los puntos de match).
 - Sistema holandés de puntuación entre los equipos empatados.
 - Resultado del primer tablero con resultado de victoria.
 - Color del primer tablero (gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras).
- Enfrentamiento directo (por ejemplo, en cruces tras liga en grupos):
- Sistema holandés de puntuación.
 - Resultado del primer tablero (en caso de tablas se utilizará el del primer tablero con resultado de victoria).
 - Color del primer tablero (gana el equipo cuyo primer tablero hubiera jugado con las piezas negras).

Varios

40 No se permitirán análisis en la sala de juego.

41 Se recomienda a los participantes que soliciten autorización al equipo arbitral cuando vayan a ausentarse de la sala de juego en el transcurso de sus partidas.

42 La inscripción en el torneo supone la aceptación de estas bases.