

CAMPEONATO DE ASTURIAS DE AJEDREZ RÁPIDO POR EQUIPOS 2014

Bases de competición

1º El torneo se disputará en el Hotel Villa de Gijón el día 8 de Febrero de 2014, distribuyéndose a los equipos en 4 grupos en función de su media de ELO FIDE, dentro de los cuales se celebrará un sistema liga a una vuelta con posterior cruce según detalla el punto 4º de las presentes bases.

2º Los encuentros se disputarán a 6 tableros (respetándose el orden de fuerza). La alineación indebida supondrá la pérdida de los puntos a partir del tablero donde se produjo la irregularidad.

3º El ritmo de juego será de 15 minutos + 5 segundos añadidos por jugada, por jugador y partida

4º El orden de fuerza de los equipos se establecerá por la media de ELO FIDE de los 6 primeros componentes de cada equipo. En el caso de que un jugador no tenga ELO FIDE, se considerará a efectos del cálculo el ELO base vigente (1000). Los 22 equipos inscritos se distribuirán en 4 grupos de la siguiente forma:

- **Grupo A:** 1, 8, 9, 16, 17
- **Grupo B:** 2, 7, 10, 15, 18
- **Grupo C:** 3, 6, 11, 14, 19, 22
- **Grupo D:** 4, 5, 12, 13, 20, 21

Caso de que coincidan en el mismo grupo dos o más equipos del mismo club, se intercambiará la *teórica* primera ronda del round robin por la de su enfrentamiento particular para que dichos equipos jueguen en primera ronda.

Los dos primeros de cada grupo se clasificarán para cuartos de final (a una vuelta), cruzándose de la siguiente forma (conducirán las piezas blancas el campeón de cada uno de los grupos):

- a)- El 1º clasificado del grupo A contra el 2º clasificado del grupo D
- b)- El 1º clasificado del grupo B contra el 2º clasificado del grupo C
- c)- El 1º clasificado del grupo C contra el 2º clasificado del grupo B
- d)- El 1º clasificado del grupo D contra el 2º clasificado del grupo A

Los vencedores de los cuartos de final se enfrentarán en las semifinales (sorteándose el color). Los enfrentamientos serán del siguiente modo:

- El vencedor de a) contra el vencedor de c)
- El vencedor de b) contra el vencedor de d)

Los ganadores jugarán la final por el campeonato y subcampeonato (sorteándose el color) y los vencidos jugaran por el 3º y 4º puesto (sorteándose el color).

Los perdedores de cuartos de final seguirán el mismo esquema, es decir:

- El perdedor de a) contra el perdedor de c)
- El perdedor de b) contra el perdedor de d)

Excepcionalmente, para la ordenación de los puestos 5º, 6º (ganadores de la eliminatoria anterior) y 7º, 8º (perdedores de dicha eliminatoria) se tendrá en cuenta el siguiente criterio:

- a) ***La suma de los puntos obtenidos en los dos cruces eliminatorios***
- b) ***En caso de que persista el empate, se utilizará el coeficiente de puntos por encuentro obtenido en su correspondiente grupo durante la liguilla***
- c) ***Sorteo***

Los terceros de cada grupo se enfrentaran según el esquema (sorteándose el color):

3ºA con 3ºD y 3ºB con 3ºC

Los campeones se enfrentarán entre sí (sorteándose el color), siendo 9º el ganador

Los perdedores se enfrentaran entre sí (sorteándose el color), siendo 11º el ganador

Los equipos de la 4ª posición de cada grupo, siguiendo el mismo esquema, se ordenarán del 13 al 16.

Análogamente, los equipos de la 5ª posición de cada grupo se ordenarán del 17 al 20.

Los equipos de los grupos C y D que hayan ocupado la sexta posición se enfrentaran entre sí (sorteándose el color), siendo el ganador el que ocupe el puesto 21 de la competición.

- **En caso de que haya abandono o eliminación de algún equipo, de forma que se vea alterado el orden de los equipos en la fase de liguilla, el equipo arbitral podrá modificar la composición de los grupos que disputan las eliminatorias cuyo objetivo es ordenar los equipos a partir de la 9ª posición.**

5º El horario de juego previsto es el siguiente:

- **Por la mañana:**

Ronda 1:	11:00 a 11:40 h
Ronda 2:	11:50 a 12:30 h
Ronda 3:	12:40 a 13:20 h
Ronda 4:	13:30 a 14:10 h

- **Por la tarde :**

Ronda 5:	16:30 a 17:10 h
Cuartos de final:	17:20 a 18:00 h
Semifinal:	18:10 a 18:50 h
Final:	19:00 a 19:40 h

6º Desempates:

- a. Menor número de incomparecencias
- b. Resultado particular (si son dos los equipos empatados) y si son tres o más el que haya logrado la mayor puntuación en sus respectivos encuentros particulares (la consiguiente liguilla entre los equipos empatados).
- c. Sistema Holandés: entre los implicados en el empate se multiplicarán los puntos obtenidos en sus enfrentamientos particulares en el primer tablero por seis; en el segundo por cinco; en el tercero, por cuatro; en el cuarto, por tres; en el quinto, por dos; en el sexto, por uno.

- d. Victoria en el primer tablero, en caso de empate victoria en el segundo tablero, si persiste el empate en el tablero tres, así sucesivamente hasta encontrar un tablero cuyo resultado haya sido distinto de tablas.
- e. Sorteo

7º Previo al comienzo de la competición cada equipo designará a su capitán y a su delegado.

El capitán representará al equipo ante el árbitro y está autorizado a indicar a los jugadores de su equipo que hagan o acepten una oferta de tablas o que abandonen, no obstante, es el jugador quién toma la decisión final acerca de la partida que está disputando.

No es incompatible que un jugador ejerza de capitán, pero no está autorizado a detener la marcha del reloj de su partida en caso de incidencia en que deba intervenir.

El delegado será el responsable de las actas y de las demás tareas administrativas. Las actas se entregarán firmadas por ambos delegados en la mesa arbitral tras la disputa del encuentro. El incumplimiento de esta obligación podrá ser penalizado.

8º La suma de diez incomparecencias individuales, o la incomparecencia de todo el equipo en un encuentro, supondrá la eliminación del equipo; independientemente de la sanción que se le imponga por el Comité de Competición y Disciplina de la FAPA.

9º La organización y el equipo arbitral estará compuesto por D. Javier Recuero Guerra como Árbitro Principal y D. Ulpiano Fernández Fernández como Árbitro Adjunto.

10º Lo no previsto en estas bases se regirá por el Reglamento General de Competiciones de la FAPA y por las Leyes del Ajedrez de la FIDE.

11º La participación en el torneo supone la plena aceptación de estas bases.