

APSE Sindicato



SECASPROCULYDEP

REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA EL CAMPEONATO DE AJEDREZ APSE

San José, Costa Rica

INTRODUCCIÓN

El reglamento en cuestión, en adelante denominado BASES TÉCNICAS, constituye los lineamientos a seguir para desarrollar las competencias en el *Campeonato de Ajedrez APSE*. Se detallan los aspectos meramente técnicos y propios del Ajedrez y el sistema de clasificación que se empleará, de igual modo los aspectos logísticos para llevar a cabo una organización ordenada y exitosa de un Campeonato de Ajedrez; siempre en acordanza con los estatutos y reglamentos de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE, por sus siglas en francés) así como también con la Federación Central de Ajedrez (FCA), máximo ente rector del Ajedrez en nuestro país.

REGLAMENTO ESPECÍFICO PARA EL CAMPEONATO DE AJEDREZ APSE

CAPÍTULO I

DE LAS DISPOSICIONES PRELIMINARES

ORGANIZACIÓN DEL CAMPEONATO

Artículo 1: Las instancias son:

La organización, ejecución y dirección del *Campeonato de Ajedrez APSE 2020*, estará a cargo de la Secretaría de Asuntos Profesionales, Culturales y Deportivos, en adelante denominada SECASPROCULYDEP y la Comisión SECASPROCULYDEP, previa aprobación de la Consejo Nacional o el Directorio Nacional, de conformidad con lo dispuesto en los Estatutos.

La SECASPROCULYDEP y la Comisión SECASPROCULYDEP tendrán plenas facultades y potestades para resolver cualquier tipo de dificultad no prevista en la reglamentación, así como para resolver las dudas que surjan con motivo de la interpretación de las reglas, interpretación que no tendrá ulterior recurso.

Artículo 2: Participación de las Coordinaciones Regionales

Participarán en el campeonato todas las Coordinaciones Regionales oficialmente establecidas por la APSE. El campeonato se jugará con el número de Coordinaciones Regionales que se inscriban.

CAPITULO II

DE LAS DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 3: Alcance del Reglamento

Este Reglamento regula la materia de competición en el *Campeonato de Ajedrez APSE* que organiza SECASPROCULYDEP.

Artículo 4: Acatamiento Obligatorio del Reglamento

El Reglamento que en materia de competición establezca la SECASPROCULYDEP, es de acatamiento obligatorio para el Vocal 1

de la Directiva Regional y Directiva de Base, los jugadores de las Coordinaciones Regionales participantes en el campeonato organizado por la SECASPROCULYDEP. **Todo jugador, al inscribirse al campeonato, da por aceptadas las presentes BASES TÉCNICAS.**

Artículo 5: Autoridad de la Comisión de la SECASPROCULYDEP

La aplicación del Reglamento estará a cargo fundamentalmente de la Comisión de la SECASPROCULYDEP. El Vocal 1 de la Directiva Regional y Directiva de Base y los jugadores quedan sometidos a la autoridad de la Comisión en la materia de su competencia.

Artículo 6: Número de Coordinaciones Regionales participantes en el campeonato.

El campeonato se jugará con el número de Coordinaciones Regionales que se inscriban.

Artículo 7: Derechos de las Coordinaciones Regionales Participantes

a) Presentar recursos e incidentes que contemple el presente Reglamento, contra las actuaciones, actos o resoluciones de la Comisión de la SECASPROCULYDEP.

b) Solicitar a la Comisión antes del inicio del Campeonato de Ajedrez organizado por la Comisión de la SECASPROCULYDEP, la programación de las partidas.

c) Solicitar por escrito la reprogramación de las partidas, cuando sea de caso fortuito debidamente comprobado.

d) Solicitar a la Comisión de la SECASPROCULYDEP, día, hora y lugar, de las partidas que le corresponda jugar, de acuerdo con la programación correspondiente.

Artículo 8: Obligaciones de las Coordinaciones Regionales Participantes

a) Acatar y cumplir el presente Reglamento.

- b) Comunicar de inmediato a la Comisión de la SECASPROCULYDEP, el acaecimiento de caso fortuito o fuerza mayor que impida jugar una partida.
- c) Inscribir a sus jugadores ante la Comisión de la SECASPROCULYDEP.
- d) Jugar todas las partidas de competición conforme al calendario del Campeonato.
- e) Procurar que las partidas se realicen normalmente dentro del ambiente de corrección y espíritu competitivo que debe imperar en este tipo de actividades.
- f) Advertir a los jugadores que participen en la final del campeonato, que al retirarse antes de la culminación del evento deportivo NO se les pagarán los viáticos correspondientes.

Artículo 9: Caso fortuito y fuerza mayor para suspender las partidas

- a) La declaratoria de emergencia nacional o regional decretada por la Comisión Nacional de Emergencia y que conlleve a la cancelación del evento deportivo.
- b) Cuando la APSE haga un llamado a huelga general definida o indefinida.

CAPITULO III

DEL FORMATO DEL CAMPEONATO

Artículo 10: Naturaleza del Campeonato

El Campeonato de Ajedrez APSE es bajo modalidad individual y sin distinción de género ni de ningún otro tipo, pudiendo entonces participar todo educador o educadora debidamente inscritos.

Artículo 11: Ubicación de Regionales por Zona

Se establecen 8 zonas a lo largo del todo el país (las 7 provincias más la Zona Sur), éstas a su vez conformadas por Regionales, según como sigue:

Secundaria

Zona	Regionales
San Jose	01,02,03,04,05,06,07,14.
Zona Sur	09,23,27,28,33.
Puntarenas	08,18,45.
Guanacaste	19,20,21,22.
Limón	24,25,30, 44
Cartago	13,15
Alajuela	10,11,12,29,32.
Heredia	16,17,31.

Primaria

Zona	Regionales
San Jose	34, 35
Zona Sur	41
Puntarenas	40
Guanacaste	42
Limón	43
Cartago	37
Alajuela	38, 39
Heredia	36

Estas Zonas serán la base para las Etapas 2, 3 y 4.

Artículo 12: El formato del Campeonato

El Campeonato se jugará con carácter competitivo en 4 etapas; 3 clasificatorias y una Final:

- Etapa 1, Eliminatorias Regionales: La primera etapa constituirá una eliminatoria entre todos aquellos que deseen participar y que pertenezcan a una misma Regional; resultando como clasificado un único jugador por cada Regional para la siguiente etapa.
- Etapa 2, Eliminatorias Zonales: La segunda etapa consistirá en una eliminatoria entre las Regionales pertenecientes a una misma Zona, según lo estipulado en el artículo 11 de estas Bases de Competencia; resultando como clasificado un único jugador de cada Zona para la siguiente etapa.

- Etapa 3, Encuentros Provinciales: La última etapa clasificatoria será un encuentro entre ganadores de Zona, según como sigue:

Encuentro 1: ganador **Zona 1** vs ganador **Zona 2**

Encuentro 2: ganador **Zona 3** vs ganador **Zona 4**

Encuentro 3: ganador **Zona 5** vs ganador **Zona 6**

Encuentro 4: ganador **Zona 7** vs ganador **Zona 8**

- Etapa 4, Final: La final estará conformada por 4 jugadores finalistas; aquellos que hayan resultado ganadores de los encuentros de la Etapa 4. La etapa 4 se jugará con Sistema *Round Robin* a una vuelta.

Artículo 13: Calendarización de las etapas

Los plazos de la programación de cada etapa del campeonato se regirán de la siguiente manera:

- a) Primera etapa: Se celebrará en el mes de abril, de la siguiente forma: inicia la tercera semana y concluye la cuarta semana.
- b) Segunda etapa: Se llevará a cabo en el mes de mayo, de la siguiente manera: inicia la tercera semana y finaliza la cuarta semana.
- c) Tercera etapa: Se realizara en el mes de junio, de la siguiente forma: inicia la tercera semana y debe estar concluida la cuarta semana.
- d) Cuarta etapa o etapa final: Se llevara a cabo en la segunda semana del mes de agosto de cada año, en los días establecidos para la realización del Asamblea Nacional por el Consejo Nacional.

El o los equipos que incumplan con las fechas establecidas en la calendarización de cada una de las etapas quedarán automáticamente eliminados.

Artículo 14: Sistema de Juego para las etapas.

a) De ser un solo jugador presente, este clasificará de manera automática a la siguiente etapa.

b) De ser dos jugadores, se jugarán dos partidas, donde cada participante juegue una partida con piezas blancas y otra con piezas negras (se rifará el color de las piezas para la primera partida). En caso de quedar empate, se jugará seguidamente **una única** partida de desempate, donde nuevamente se rifará el color de las piezas que conducirá cada jugador. **En caso de que persistiera el empate, se considerará como clasificado aquel jugador que condujo las piezas negras en la partida de desempate.**

c) De ser más de dos jugadores, se jugará en Sistema *Round Robin* (ver Apéndice A).

CAPITULO IV DEL DESARROLLO DE LAS PARTIDAS

Artículo 15: Las leyes de juego

Se utilizarán las leyes vigentes de la FIDE y demás normativa vigente.

Artículo 16: Puntuación por cada partida

Cada partida ganada brindará 1(uno) punto al ganador y 0 (cero) al perdedor. En caso de empate, cada jugador recibirá 0,5 (medio) punto.

Artículo 17: En cuanto al reglamento de juego

Durante todas las etapas estará vigente la prohibición de fumar en TODA LA INSTALACIÓN designada, incluyendo áreas abiertas dentro del perímetro interno, así como el uso de aparatos electrónicos de comunicación, o entretenimiento ó almacenamiento de datos como teléfonos celulares, PDAs y cualquier otro instrumento de esta índole según el reglamento de la FIDE.

Al jugador que le suene el celular perderá la partida inmediatamente sin ninguna apelación.

En el concepto de Sala de Juego están comprendidos, tanto el salón de juego como el área de los sanitarios destinados para los

deportistas. Los parqueos NO están comprendidos dentro de la sala de Juego.

Artículo 18: Sistemas de desempate

En caso de que haya empates en el primer lugar en las etapas de la 1 a la 4, se seguirá según el artículo 14, incisos b) y c). Para la Final, dada la presencia de un árbitro calificado, se podrá optar por sistemas de desempate matemáticos.

Para la Final se seguirán los siguientes sistemas de desempate, en orden excluyente:

- A. Encuentro directo.
- B. Suma progresiva (incluyendo con cortes).
- C. Bucholz.
- D. Sonneborn-Berger.

Artículo 19: El equipo de juego

- En la medida de lo posible, todos los jugadores se presentarán con juegos de ajedrez para el desarrollo del evento. Sin embargo, por cada partida, será el jugador que conduzca las piezas blancas el responsable de aportar el tablero con las piezas, so pena de perder el punto en disputa.
- **El uso del reloj de ajedrez será optativo.** Se podrá emplear siempre que exista suficiente disponibilidad de relojes, sean mecánicos o electrónicos, de tal modo que todas las partidas dentro del mismo evento puedan disputarse en las mismas condiciones. En tal caso, se establece un tiempo *finish* de 20 minutos por cada jugador. De jugarse sin relojes, la partida será sin límite de tiempo.
- Para la Final, el equipo de juego será aportado por la Organización.

CAPITULO V DISPOSICIONES FINALES

Artículo 20: Para los casos no previstos en este Reglamento se tendrán como normas supletorias y conexas lo que establecen los Reglamentos de la FCA (Federación Central de Ajedrez) y de la FIDE (Federación Internacional de Ajedrez, por sus siglas en francés).

Artículo 21: Corresponde a la Comisión de la SECASPROCULYDEP la interpretación de estas Bases Técnicas, en cuyo caso se buscará los mecanismos correspondientes para llevar a buen término la solución de cualquiera de estas situaciones suscitadas en el transcurso del torneo.

APENDICE A: SISTEMA *ROUND ROBIN*

El sistema *Round Robin* es aquel donde cada uno de los participantes juega contra todos los demás. Es decir, “todos contra todos”.

A cada participante se le asigna un número de manera aleatoria (por rifa). Una vez hecha la rifa, se establece el siguiente calendario de juego:

Tabla para 3 y 4 jugadores		
Ronda 1	1 vs 4	2 vs 3
Ronda 2	4 vs 3	1 vs 2
Ronda 3	2 vs 4	3 vs 1

Tabla para 5 y 6 jugadores			
Ronda 1	1 vs 6	2 vs 5	3 vs 4
Ronda 2	6 vs 4	5 vs 3	1 vs 2
Ronda 3	2 vs 6	3 vs 1	4 vs 5
Ronda 4	6 vs 5	1 vs 4	2 vs 3
Ronda 5	3 vs 6	4 vs 2	5 vs 1

Tabla para 7 y 8 jugadores				
Ronda 1	1 vs 8	2 vs 7	3 vs 6	4 vs 5
Ronda 2	8 vs 5	6 vs 4	7 vs 3	1 vs 2
Ronda 3	2 vs 8	3 vs 1	4 vs 7	5 vs 6
Ronda 4	8 vs 6	7 vs 5	1 vs 4	2 vs 3
Ronda 5	3 vs 8	4 vs 2	5 vs 1	6 vs 7
Ronda 6	8 vs 7	1 vs 6	2 vs 5	3 vs 4
Ronda 7	4 vs 8	5 vs 3	6 vs 2	7 vs 1

Notas:

1. El jugador que está de primero es el que lleva piezas blancas. Por ejemplo, en "4 vs 3" el jugador al que le salió el número 4 en la rifa lleva piezas blancas contra el jugador que obtuvo el número 3 en la rifa.
 2. Para una cantidad de jugadores impares, se realiza como si fuera con la cantidad par superior. Es decir, para 7 jugadores, se realiza como si fuera para 8 jugadores. La rifa se realiza igual. Luego, quedará un número libre. Entonces por cada ronda, siempre habrá un jugador que "descansa".
-