



Tercer Torneo Virtual ACUA- Edición 2021. Reglamento.

1.- Organización y Denominación.

Estará compuesta por la comisión directiva de A.C.U.A.

Torneo de Ajedrez Virtual; No integrante del Campeonato Nacional ACUA 2021.

Ningún puesto obtenido sumará puntos para el Prix ACUA 2021; ni computará para el Ranking.

2. Inscripción e inicio.

La Inscripción finalizará a las 22 hs del sábado 17 de abril; y se realizará vía mail dirigido al grupo de correo electrónico acua-oficial@googlegroups.com; indicando los siguientes datos:

- Nombre y apellido;
- Cuenta skype;
- Cuenta freechess;
- Cuenta Lichess;
- Se ofrece como garante? Sí - No.

El envío de su Inscripción, implicarán la aceptación de este Reglamento y el conocimiento de las reglas FIDE.

El torneo dará inicio el día 19 de abril de 2021, y se llevará a cabo en las plataformas Lichess, Freechess y skype.

3.- Árbitro del torneo y Comité de apelaciones:

El árbitro del torneo será el A.I. Mario ZILLI; quien junto a un equipo de colaboradores se encargarán de tareas técnicas, revisión de partidas mediante el uso de motores; y, en general garantizarán el normal desarrollo del torneo.

Se conformará un Comité de apelaciones integrado por 3 miembros de la Organización.

El plazo válido para realizar una Apelación será de 1 hora luego de finalizada la partida en cuestión. La misma se realizará vía mail a acua-oficial@googlegroups.com

4.- Sistema de juego y Desempates.

Se realizará un único torneo para ambas categorías: Ciegos y Disminuidos Visuales.

Se empleará el Sistema suizo. La cantidad de rondas será de: 5 rondas, entre 7 y 20 jugadores; 6 rondas, 21 o más jugadores.

Los Sistemas de desempate serán en el siguiente orden:

- Partida individual (sólo para el primer puesto)
- Bucholz FIDE total
- Progresivo
- Sonneborn Berger
- Color en partida individual (gana quien jugó con negras)

Cada ronda tendrá una duración de una semana.

Se extenderá este tiempo sólo en los casos específicos que la Organización considere necesario.

5.- Ritmo de juego.

El ritmo de juego será a razón de una sola fase de 60 minutos mas 30 segundos de incremento desde la jugada 1.

6.- Horarios y Días de juego.

El horario de juego será a convenir entre ambos jugadores según su parecer respetando lo indicado en el punto 9. Los días de juego tendrán lugar entre los días lunes al mediodía, y domingo a las 18 hs, dejando libre las mañanas de los días lunes para trabajos de organización del árbitro, verificación de resultados, revisión de partidas mediante la utilización de motores, etc.

Los jugadores que utilicen la plataforma Skype, deberán jugar entre las horas 10 y el último horario para iniciar sus partidas será a las 22 hs. Los acuerdos fuera de dicho horario, quedarán supeditados a la disponibilidad de los Garantes.

Los jugadores que utilicen las plataformas Lichess o Freechess podrán jugar a cualquier hora.

En el caso que la Organización no pueda proveer un asistente para una partida acordada vía Skype, y ambos jugadores tengan una cuenta en alguna de las otras plataformas (Lichess o Freechess), la Organización podrá solicitar que la partida se realice en cualquiera de ellas.

7.- Medio oficial para publicaciones y emparejamientos.

La Organización, hará las publicaciones oficiales como emparejamientos, tabla de posiciones y partidas en formato PGN, a través del grupo de correo electrónico acua-oficial@googlegroups.com.

El ganador de la partida, el jugador de Blancas en caso de empate, y el garante serán responsables de la publicación del resultado y la entrega del registro de la partida en el medio oficial mencionado.

8.- Acuerdos entre jugadores para sus Partidas.

Cada jugador deberá contactarse con su oponente en privado dejando el acuerdo final en el Grupo de correo electrónico asignado como medio de comunicación oficial. En los casos de partidas reprogramadas o pospuestas debe darse aviso a través del medio oficial de publicaciones a la Organización por lo menos 2 horas antes del nuevo acuerdo. Una partida no puede ser pospuesta dos veces.

9.- Fecha de Reglamento para Partidas no acordadas.

En los casos en que los jugadores no publiquen sus acuerdos antes de las 23 hs del día viernes, entonces deberán presentarse a jugar los días domingo de cada semana a las 18 horas haciendo conexión a los servidores de Lichess o Freechess.

En el caso de que deban enfrentarse un jugador con cuenta de Lichess o Freechess y uno de Skype, el supervisor de la partida hará de intermediario, utilizando su cuenta para reproducir las jugadas en la plataforma elegida. El reloj válido será el de la plataforma en cuestión.

10.- Tiempo de espera y ausencias.

El tiempo de espera será de 15 minutos. El jugador presente no está obligado a aceptar un nuevo acuerdo de partida. Sólo en los casos en que la partida se realice por Lichess o freechess, por mutuo acuerdo entre jugadores, y dando aviso a la organización a través del medio oficial de publicaciones, podrán retrasar la partida para el mismo día. Una partida no jugada se considera como 'Walkover' para el jugador que no se presenta. Si ninguno de los jugadores se presenta, entonces los dos pierden la partida.

11.- Walkover.

Un Walkover se da en los casos en que un jugador no se presenta a la partida, y se le castiga con la pérdida del punto.

12.- Partida ganada.

Se otorga un punto para el jugador en los siguientes casos:

- El jugador da Jaque Mate.
- El jugador gana por tiempo.
- El oponente no se presenta jugar.
- El oponente abandona la partida.
- El oponente se desconecta por tercera vez.

El árbitro lo declara vencedor de la partida.

En Freechess, el jugador no puso el valor de la variable 'noescape' en cero, y al suceder una desconexión la partida no se pudo recuperar.

13.- Tablas.

Se otorga medio punto en los siguientes casos:

Ambos jugadores acuerdan el empate al completarse la jugada número 20 de las piezas

Negras.

Material insuficiente para dar Jaque Mate.

Rey ahogado.

Repetición de la jugada dando como resultado 3 posiciones iguales continuas.

En caso de que las 3 posiciones iguales no sean continuas, el jugador que ha forzado al empate, debe reclamar al árbitro dicho resultado, este último debe parar el reloj y comprobar las 3 posiciones iguales.

La reanudación de la partida indica la conformidad de todas las partes con la decisión tomada por el árbitro.

Un jugador no puede dar jaque mate por material insuficiente, y a su oponente se le ha terminado el tiempo, entonces la partida es declarada empate.

14.- Freechess.

El jugador que utilice esta plataforma deberá contar con una cuenta correctamente registrada en dicho servidor a fin que la Organización pueda realizar seguimiento y verificaciones.

El jugador está obligado a tener los valores de las variables 'noescape' igual a cero, 'private' igual a cero, como se indica a continuación: `set noescape 0 set private 0`

Dichos valores deberán ser verificados antes de iniciar el reto de la siguiente manera:
variables `nombre_del_usuario`

Si el valor de la variable 'noescape' no se encuentra en cero, en caso de alguna desconexión, la partida no puede ser retomada por el servidor, y el resultado terminará en la pérdida de la partida para el jugador que ha tenido la desconexión.

El reto lo envía sólo uno de los dos jugadores, para blancas, de la siguiente forma: `match nombre_de_usuario 60 30 w`

Y para indicar que jugará con las Negras: `match nombre_de_usuario 60 30 b`

Para aceptar el reto, ha de pulsarse la tecla f3.

En caso de desconexión, el usuario al reestablecer su conexión debe ejecutar el siguiente comando: `resume nombre_de_usuario_del_oponente`

El árbitro y jugadores pueden verificar la conexión o desconexión de su oponente o de sí mismo de la siguiente manera: `logons nombre_de_usuario_a_verificar`

Otra forma de revisar si un jugador esta conectado: `finger nombre_de_usuario`

15.- Skype.

Se utilizará la aplicación Ericlock para el control del tiempo.

El tiempo se detendrá solo en caso de desconexión (ver el punto 16).

El reloj se pone en marcha al momento en el que un jugador canta la jugada y el árbitro la ejecuta en su tablero, o en su caso, en la hoja de registro de las jugadas.

El oponente está obligado a repetir la jugada que el contrincante acaba de hacer. El jugador que ha cantado su movida puede retractarse al instante si, el oponente no ha repetido en voz alta la misma. Se pasarán por alto las jugadas ilegales, y el tiempo seguirá corriendo hasta que el jugador haga la corrección.

Al hacer la corrección, entonces, el jugador, no puede cambiar la pieza a mover, obviamente si dicha pieza puede ser movida a otra casilla, esto es "pieza tocada, pieza jugada".

La nomenclatura para las columnas del tablero al hacer la jugada será la oficial de FIDE, a saber: ana, bella, césar, David, Eva, Félix, Gustavo, Héctor.

16.- Desconexiones.

Por Freechess o por Skype, se tolerarán 2 desconexiones por jugador, de no más de 10 minutos cada una. Si el jugador sobrepasa dichos límites, entonces pierde la partida. Por Skype, si el que se desconecta es el árbitro, entonces este último debe parar el reloj y anunciar a ambos jugadores el tiempo disponible al reanudar la conexión. El árbitro no tiene límite de desconexiones.

17.- Causas de Baja de un jugador.

El jugador acumula dos Walkovers.

El jugador hace uso de Motores informáticos.

El jugador no responde a los mensajes de la organización, ni a los mensajes de su oponente.

El jugador le falta el respeto a cualquier participante del torneo o de la organización, arbitro o auxiliar asistente.

18.- Derecho de admisión.

La Organización se reserva el derecho de admitir a un jugador o no para participar en este Torneo; por causas tales como abandono injustificado de eventos anteriores, mal comportamiento, etc.

19.- Casos no previstos, reglas omitidas y dudas de interpretación de este reglamento.

Este torneo está regido por las normas de la FIDE y será considerado en casos de omisiones en el presente reglamento.

Los casos no previstos serán resueltos por la organización y dados a conocer a través del medio oficial de publicaciones.