

# REGLAMENTO GENERAL DE COMPETENCIA FISU AMÉRICA CHESS 2022

El torneo “FISU América Chess 2022” se realizará bajo los lineamientos generales de FISU AMERICA y se utilizará la plataforma **Lichess.org** para la realización.

## OBJETIVO

El objetivo de la edición 2022 del torneo de ajedrez organizado por FISU América es llegar a todas las federaciones universitarias en nuestro continente, haciendo que nuestros estudiantes / atletas puedan participar de una competencia deportiva del más alto nivel en el marco de los valores de FISU y FISU América.

## PERÍODO DE INSCRIPCIÓN

- Del 01 al 29 de abril

**INSCRIPCIÓN:** el registro se realizará utilizando el modelo de hoja que será enviado por la Secretaría de FISU América

✓ **REUNIÓN TÉCNICA GENERAL (GTM -3):** 02 de mayo 8 PM

Una vez enviada la información no habrá cambios de ninguna forma en los participantes.

## PARTICIPACIÓN

Los participantes deben garantizar su lugar registrándose a través de su Federación Nacional de Deportes Universitarios - NUSF. Cualquier país participante puede registrar hasta 15 jugadores masculinos y 15 femeninos, como máximo.

**Edad para poder participar:** Tener al menos 18 y no más de 25 años (haber nacido entre el 01/01/1997 y el 31/12/2004)

## FORMATO DEL TORNEO

Con el objetivo de fomentar la participación de las universidades y a la vez poder realizar un torneo continental se realizarán 2 torneos: Individual y por equipos nacionales.

- **TORNEO INDIVIDUAL VARONIL**

Cada país podrá presentar hasta 15 jugadores masculinos que disputarán el torneo individual absoluto

- **TORNEO INDIVIDUAL FEMENINO**

Cada país podrá presentar hasta 15 jugadoras femeninas que disputarán el torneo individual femenino

✓ **Modalidad de juego del torneo individual**

(La siguiente modalidad aplica para ambos torneos individuales)

Según la cantidad de inscriptos por rama se armará 1 solo grupo o 2 grupos si la organización considera por la cantidad.

- **Etapa Clasificatoria: Sistema Suizo a 7 Rondas - Ritmo de Juego: 3 minutos +0.**

Se realizarán 3 fechas que sumarán puntos para el paso a la final. Pasarán a la etapa final los 8 jugadores con más puntos sumados en las tres fechas. En el caso de empate se utilizará el sistema de desempate que arroja la plataforma lichess: (Sonnenborg Berger).

En el caso de que en la etapa clasificatoria haya 2 grupos (A y B) pasaran la etapa final los 6 mejores de cada grupo.

- **Etapa Final: Sistema Wimbledon -Ritmo de Juego: 3 minutos +0.**

Los 8 mejores o 12 jugadores (en el caso de que en la etapa clasificatoria haya 2 grupos) se enfrentarán por eliminación directa (emparejados por Ranking Fide y en caso de no tenerlo por orden alfabético). A partir de esta etapa las partidas tendrán que ser transmitidas en línea (proceso se definirá en la reunión técnica).

**CRONOGRAMA DE COMPETENCIA:**

- **TORNEO INDIVIDUAL (Ambas ramas jugaran de manera simultánea)**

- **1ra RONDA: miércoles 04 de mayo**
- **2da RONDA: viernes 06 de mayo**
- **3ra RONDA: domingo 08 de mayo**
- **FINAL: martes 10 de mayo**

HORARIO DE COMPETENCIA DEL CLASIFICATORIO Y LA FINAL: 8pm (GMT -3)

### ● TORNEO POR EQUIPOS

Cada Federación Nacional de Deportes Universitarios –NUSF podrá presentar como máximo 3 equipos.

Los equipos deberán estar conformados de 3 participantes y al menos uno de ellos deberá ser de distinto género (2 femeninos y 1 masculino / 2 masculinos y 1 femenino)

Todos los equipos podrán tener un suplente y se deberá respetar la participación del genero minoritario del equipo.

El Jefe de Delegación será el encargado de enviar la lista de Buena Fe donde figurarán los integrantes de cada equipo con su respectivo USUARIO en LICHESS, así como también su correo electrónico y número de teléfono celular.

El EQUIPO tendrá un representante o capitán, quien será el contacto entre el mismo y la ORGANIZACIÓN.

#### Modalidad de juego del torneo por equipos:

Torneo por equipo modalidad “Arena”.

El ritmo de juego será de 5 minutos sin incremento (5+0)

Duración de cada Ronda: 60 minutos. **Sin posibilidad de BERSERK y RACHA**

El resultado de cada ronda se define contabilizando (sumando) los puntos de los integrantes del EQUIPO.

Habrà 3 grupos, en caso de tener tres equipos por país corresponderá uno equipo en cada grupo, (Ejem. México 1 = Grupo A, México 2 = Grupo B y México 3 = Grupo C), los países con un solo equipo serán sorteados para definir en qué grupo jugarán.

En el formato de inscripción cada equipo deberá ingresar el link que corresponde a su equipo en lichess integrado con los participantes del mismo (incluyendo al suplente), si este tuviera más integrantes no será considerado apto para participar.

Después de establecer la SUMATORIA de los puntos obtenidos en las 3 jornadas, los 3 equipos que hayan hecho más puntos en cada grupo jugarán una final en la que se establecerá al CAMPEÓN ABSOLUTO, AL SEGUNDO Y AL TERCER LUGAR DEL FISU AMERICA CHESS 2021. En el caso de empate se utilizará el sistema de desempate que arroja la plataforma lichess: (Sonnenborg Berger).

### **CRONOGRAMA DE COMPETENCIA:**

- **TORNEO POR EQUIPOS**

- **1ra RONDA: jueves 05 de mayo**
- **2da RONDA: sábado 07 de mayo**
- **3ra RONDA: lunes 09 de mayo**
- **FINAL: miércoles 11 de mayo**

**HORARIO DE COMPETENCIA DEL CLASIFICATORIO Y LA FINAL: 8pm (GMT -3)**

### **PENALIZACIONES**

- El límite de tiempo máximo para presentar una reclamación será de 24 horas. · La solución al reclamo es el tiempo que el sistema de lichess.org lo resuelva (72 horas), pasado este tiempo ya no hay modificaciones.
- Las penalidades se aplicarán tanto al jugador como al equipo.
- **MENSAJES CON FRASES OFENSIVAS EN EL CHAT DE LICHESS O FUERA DE ÉL:** Al jugador que infrinja este ítem, se descontará el 20% de su puntuación obtenida en la ETAPA.

### **EL USO DE MOTOR:**

Al Jugador: Expulsión del jugador sin derecho a restitución en la ETAPA que cometió el ilícito. No podrá continuar participando, al equipo se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó.

NOTA: Si el jugador cierra su cuenta, se considerará que usó motor, de abrirla luego y comprobar que no usó motor se le repone sus puntos; siempre y cuando no exceda las 72 horas luego de finalizada la jornada.

En caso de que la plataforma Lichess no brinde una resolución al caso se podrá solicitarle al jugador compartir en pantalla su computadora para poder ver si se utilizó alguna plataforma un programa durante el torneo, en caso de no aceptar se dará por el entendido que usó motor.

Para mantener un juego limpio se podrá solicitar, de manera aleatoria, a través del grupo con los capitales la posibilidad de un jugador compartir pantalla a través del dispositivo donde está jugando durante el torneo.

### **ACUSACIÓN SIN FUNDAMENTO DE USO DE MOTOR:**

Si se acusa a un jugador de uso de MOTOR y se comprueba que esto no ocurrió, el acusador será sancionado con el descuento del 20% de su puntuación obtenida en la ronda.

### **DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS**

- No se está obligado a aceptar retroceder la jugada cuando el rival lo solicita. · En caso de actualización de la plataforma de Lichess y afecte más de 15 minutos, podrá repetirse la jornada si se cumplen las siguientes condiciones: Que al menos el 80% de los capitanes del grupo esté de acuerdo en hacerlo.
- En caso de que tu rival pierda la conexión de internet se podrá: Reclamar victoria o Declarar tablas.
- Cualquier caso no previsto será resuelto por el comité organizador, cuyo fallo será definitivo e inapelable.

### **DERECHOS DE IMAGEN**

Al registrarse para nuestros campeonatos, todos los participantes, ya sean jugadores profesionales o no, automáticamente de forma gratuita y con pleno derecho, de manera expresa e irrevocable e irreversible, autorizan: El uso gratuito y gratuito de cualquier carga o cargo de su nombre, su imagen y su voz en fotos, archivos y / o medios digitales o no, así como en carteles, pancartas, películas y / o spots, jingles y / o viñetas, en cualquier tipo de medios y / o piezas promocionales, que incluyen televisión, radio, periódicos, carteles, pancartas, correo directo, Internet. En otras palabras, activos tangibles o intangibles, para la amplia difusión del campeonato.

La autorización descrita anteriormente no implica ni conlleva ninguna obligación de divulgación o pago, y el ganador también acuerda, al recibir el premio, firmar cualquier instrumento al respecto, siempre que lo solicite la empresa que organiza el campeonato. Los ganadores acuerdan autorizar el uso de sus imágenes, sonidos de voz y nombres, en TV, películas, videos, fotos y carteles, anuncios en periódicos y revistas, por un período indefinido, para la difusión de premios o la participación en nuestros torneos, así como el uso de los datos contenidos en el registro para comunicar futuras acciones promocionales, sin ninguna carga para la organización de la competencia.

## **TÉRMINOS GENERALES**

El Comité Organizador se reserva el derecho de modificar todos o parte de los términos y condiciones de este Instrumento, y debe: informar a los participantes sobre cualquier cambio con la debida notificación a través del sitio web del Organizador;