

Bases específicas del Torneo Pasapiezas “CONSÍGAME UN CABALLO”

Generalidades

El evento se jugará según las reglas de la FIDE y lo dispuesto en estas bases de competencia. La organización tendrá la responsabilidad de interpretar esta información y de resolver cualquier situación fuera de estas regulaciones.

El director del torneo es Edgar Zeledón Pérez.

Lugar y fecha

Lugar: Estadio Nacional, sala de producción. (Al ingresar a la entrada principal del estadio, doblando a la izquierda)

Fecha: 12 de abril de 2025. A las 4:00 pm.

Inscripciones

Podrán inscribirse los equipos que se registren y paguen su inscripción a más tardar el 11 de abril de 2025 a las 10 pm, y que además sus miembros no estén suspendidos por la FCA o por la FIDE.

La inscripción tiene un valor de 5000 (cinco mil colones) por equipo. El pago se puede realizar por los siguientes medios:

- SINPE Móvil: 86521516

A nombre de María José Herrera

Una vez realizado el depósito, la inscripción se registrará por medio del siguiente link:

https://docs.google.com/forms/d/1NgDDEqbUxW4jtSsojLT3VDy_LZv0bAAgr3Py9YWyMNw/edit

Chat informativo del evento: [Grupo Whatsapp](#)

Sistema de Competencia

El torneo sigue un sistema suizo a nueve rondas. Para los pareos y desempates, se usará la última versión del programa Swiss Manager, en el cual se manejará el torneo como si fuera uno por equipos de dos tableros.

Ritmo de juego

El ritmo de juego del torneo será de 4 minutos + 1 segundos de incremento. **Habrán 4 minutos de tiempo de espera.**

Horario:

Ronda	Fecha	Hora
Ronda 1	12/04/2025	4:00 PM
Ronda 2	12/04/2025	4:25 PM
Ronda 3	12/04/2025	4:50 PM
Ronda 4	12/04/2025	5:15 PM
Ronda 5	12/04/2025	5:40 PM
Ronda 6	12/04/2025	6:05 PM
Ronda 7	12/04/2025	6:30 PM
Ronda 8	12/04/2025	6:55 PM
Ronda 9	12/04/2025	7:20 PM
Premiación	12/04/2025	7:50 PM

Premiación

Primer lugar: 20% de lo recolectado

Segundo lugar: 15% de lo recolectado

Tercer lugar: 10% de lo recolectado

Mejor equipo sub2100: 5%

Mejor equipo sub1900: 5%

El 45% restante se utilizará en arbitraje y gastos organizacionales.

Los premios por categorías serán calcularán de acuerdo al elo nacional.

Reglamento del Pasapiezas

1. El pasapiezas se rige por las reglas del ajedrez de la FIDE excepto por las excepciones mencionadas en este Reglamento.
2. El pasapiezas se basa en dos tableros de ajedrez y cuatro jugadores que forman dos equipos.
3. Cada equipo tendrá un jugador que lleve las piezas blancas y un jugador que lleve las piezas negras que se situarán en el mismo lado de la mesa.
4. El juego terminará cuando se anuncie mate en una mesa o caiga una bandera.
5. Las piezas capturadas por cada jugador quedarán en manos del compañero.
6. Las piezas recibidas por parte del compañero podrán ser introducidas en el propio tablero (en cualquier casilla del tablero que no esté ocupada) sustituyendo esta introducción al movimiento propio y pasando de este modo al turno del rival. Existen reglas para la introducción de piezas:

- Está permitido meter una pieza dando jaque o jaque mate.
 - No está permitido meter una piezas capturando a otra.
 - Los peones no podrán entrar en la octava o séptima (primera o segunda) fila, sí en la sexta (tercera), siendo considerada la entrada en octava o séptima (primera o segunda) una jugada ilegal.
 - En caso de que un peón llegue a la última fila, el jugador expresará de forma clara en qué pieza se convierte este peón, asegurándose de que su rival escuche. El peón continuará con su misma forma, pero sus movimientos serán de la pieza solicitada por el jugador. En caso de que el peón sea comido, al compañero de quien come llegará un peón con forma de peón, que parezca peón y que se mueva como peón. (Ver anexo 1)
7. Las piezas que cada jugador tenga para introducir en el tablero deberán ser visibles en todo momento.
 8. Los jugadores de cada equipo pueden pedirse piezas mutuamente, pero no decir la jugada al compañero, lo cual se considerará ilegal. Sin embargo, nunca deberán dirigirse a los contrarios, únicamente para solicitar que le enseñen las piezas que tenga para introducir,
 9. Las jugadas ilegales se penalizarán de la misma manera que se hace en el ajedrez normal, se le dará una bonificación al rival del infractor, estará obligado a hacer un movimiento legal con la pieza que tocó y a la segunda ilegal perdería la partida

Reglamento de juego

Los resultados de cada ronda serán publicados, para efectos de que los participantes verifiquen su puntuación y reporten de inmediato cualquier error.

El tiempo de espera corresponde a 4 minutos, a partir de cuando el árbitro ponga a andar los relojes, posterior a esto el árbitro podrá decretar la pérdida por ausencia. El jugador se tendrá como ausente a dicha ronda y se dará de baja del evento, a menos que comunique expresamente al árbitro su deseo de continuar en el evento, antes de la finalización de la ronda en que se presentó la ausencia. (De acuerdo con la normativa vigente de la FIDE para torneos suizos).

Para efecto de control del tiempo transcurrido, el único cronómetro válido es el del árbitro, quien deberá poner a funcionar los relojes a la hora programada. Un equipo puede solicitar un bye al árbitro, pero no recibirá puntos, salvo que el bye sea por pareo, en cuyo caso recibirá un punto. Durante todo el evento estará vigente la prohibición de fumar en todas las instalaciones del torneo, incluyendo áreas abiertas dentro del perímetro interno.

El equipo que resulte ganador de una partida es el responsable de reportar el resultado antes de que concluya la ronda. En caso de empate, ambos equipos son responsables del reporte correspondiente al árbitro. Si el resultado no es reportado, ambos equipos perderán la partida, independientemente del responsable de reportarlo.

En el concepto de Sala de Juego están comprendidos, tanto el salón de juego como el área de sanitarios destinados para los deportistas. Los parqueos, salas de análisis, etc., no están comprendidos dentro de la Sala de Juego. En caso de que hubiera facilidades de parqueo como parte de las instalaciones, estas serán bajo riesgo del propietario del vehículo y, en todo caso, deberán seguirse estrictamente las instrucciones de los encargados de la instalación.

En todo momento, los jugadores, visitantes y demás personas presentes deberán seguir las instrucciones de los encargados de seguridad, o personal designado por el organizador. El no acatamiento de esto dará derecho a la expulsión del recinto de juego o de las instalaciones y, al solo criterio del organizador, a dar de baja del torneo al jugador e incluso se le podrá negar el acceso posteriormente. Si es dado de baja del torneo, no habrá lugar a reconocimientos o reintegros de dinero por ningún concepto o monto.

Desempates

Se utilizará el *software* Swiss Manager y en orden excluyente los siguientes desempates matemáticos:

- a. Direct Encounter
- b. Bucholz Cut 1
- c. Bucholz
- d. Sonneborn-Berger
- e. Toca jugar (Ver Nota Aclaratoria)

Nota aclaratoria 1: Procedimiento de desempate

El desempate solo se aplicará si hay equipos empatados en todos los parámetros de clasificación para un puesto premiado. El proceso será el siguiente:

1. **Empate entre 2 equipos:**
 - Cada equipo elegirá un representante para jugar una partida blitz con ritmo *3 minutos + 2 segundos de incremento por jugada*.
 - Si el empate persiste, el jugador que no participó en el primer desempate jugará un *armagedón*.
2. **Empate entre 3 o más equipos:**
 - Cada equipo designará un representante para jugar un *round robin a una vuelta* con ritmo *3 minutos + 2 segundos de incremento por jugada*.
 - Si el empate persiste **entre 2 equipos** después de esta fase:
 - El jugador que *no* participó en el primer desempate jugará un *Armagedón* para definir al ganador.

- Si el empate involucra a **3 o más equipos** tras el round robin:
 - El premio se dividirá en partes iguales entre los equipos empatados.

En ninguna circunstancia se podrán cambiar los sistemas de desempate, ni en el transcurso del torneo ni tampoco una vez finalizado este.

Divulgación

Solo para efectos de divulgación, los resultados, pareos y selección de partidas serán publicadas en la página: <https://www.chess-results.com>, conforme se vaya desarrollando el torneo.

Equipo de juego

La organización hará lo posible por suministrar todos los juegos de ajedrez y relojes necesarios. En caso de no ser posible, cada jugador con blancas proporcionará todo el equipo necesario para desarrollar la competición; tablero, piezas y reloj.

Dicho equipo debe cumplir las regulaciones de la FIDE relacionadas. (ver [C. General Rules and Technical Recommendations for Tournaments / 02. Chess Equipment / 01. Standards of Chess Equipment /](#)).

Sanciones

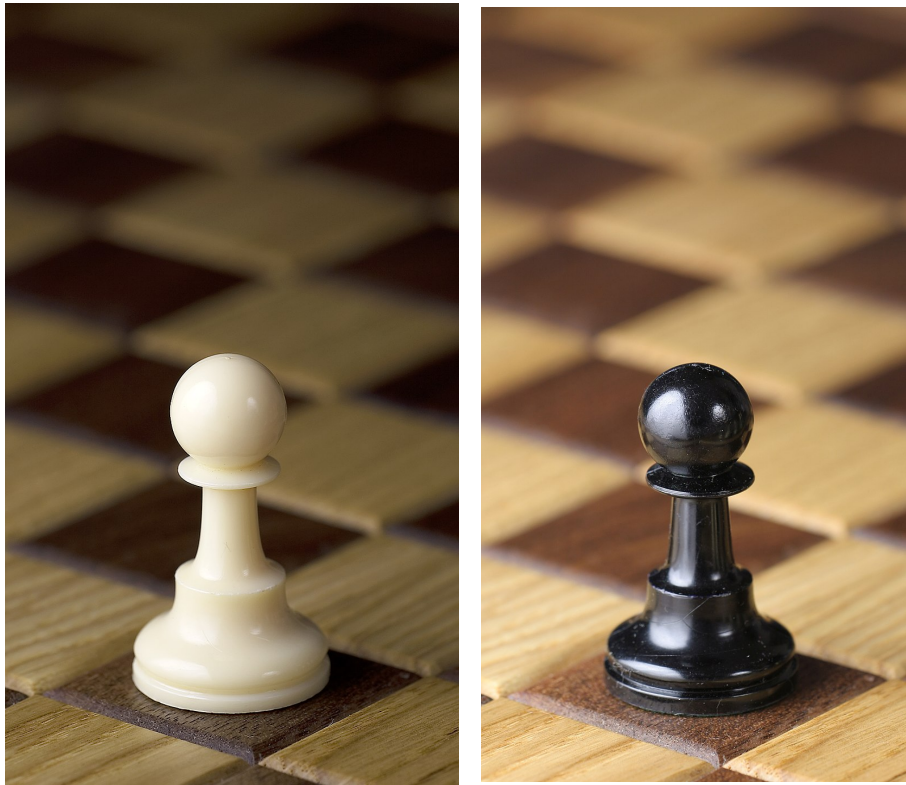
El jugador que no se presente a jugar en el tiempo de espera establecido, perderá el punto en disputa y no se incluirá en las próximas rondas a no ser que exprese al árbitro su intención de continuar en el torneo.

Derechos de imagen

Todo jugador, padre de familia, encargado o tutor legal, al realizar la inscripción, da el consentimiento y autorización para que utilice la imagen del jugador, en cualquier tipo de medios de comunicación o publicaciones oficiales de la misma.

Cordialmente invitados.

Anexo 1: Peón



El peón se mueve hacia adelante una casilla, excepto en su primer movimiento donde puede avanzar dos casillas. Captura en diagonal, una casilla hacia adelante.