



56è Campionat de Catalunya Individual – Territorial de Tarragona

BASES

- 1. ORGANITZA:** La Federació Catalana d'Escacs – Delegació Territorial de Tarragona amb la col·laboració de l'Ajuntament de Vandellós-Hospitalet de l'Infant i el Club d'Escacs Hospitalet de l'Infant
- 2. PARTICIPANTS:** Tots els jugadors/es amb llicència en vigor de la Federació Catalana d'Escacs.
- 3. DIES DE JOC:** **6, 13, 20 i 27 d'octubre, 3, 10, 17 i 24 de novembre i 1 de desembre de 2013.**
- 4. HORA D'INICI:** **9:30 hores**
- 5. LOCAL DE JOC:** **HOSPITALET DE L'INFANT**, Casal Urbanització HIFRENSA (pavelló)
Està adaptat per persones amb discapacitat física segons la normativa vigent de la Generalitat.
- 6. SISTEMA DE JOC:** Sistema Suís basat en valoració (Sistema Holandès) a **9 rondes** amb l'ajuda del programa informàtic SWISS MANAGER i en dos grups.
GRUP "A": Tots els jugadors/es que ho demanin.
GRUP "B": Els jugadors/es que tinguin un elo català inferior a 1950.
- 7. RITME DE JOC:** El ritme de joc serà de **90 minuts per jugador amb un increment de 30 segons** per jugada des de la primera.
- 8. AVALUACIÓ:** Els dos grups s'avaluaran **per elo FIDE, FEDA i FCE**
- 9. PUBLICITAT:** Els aparellaments, resultats i classificacions es publicaran a les webs de la **Federació i de Chess-Results**.
Els participants autoritzen la publicació de les seves dades i fotografies als mitjans de comunicació que l'organització consideri adients per a la difusió de l'esdeveniment.
- 10. INCOMPAREIXENCES:** El jugador/a que no assisteixi a **una ronda**, sense causa justificada, a criteri de l'àrbitre, serà retirat del campionat. Les justificacions es podem presentar, com a molt tard, fins el pròxim dilluns, a les 19,30 hores, de la data de la ronda i tot seguit, si les circumstàncies ho permeten, es publicaran els aparellaments
Dues " no presentacions", justificades o no, suposen la retirada definitiva del campionat.
Una "no presentació injustificada" pot suposar la pèrdua d'un punt a la classificació final.



- 11. RETARDS:** El jugador/a que es presenti amb **30 minuts de retard** respecte l'hora oficial de començament de la ronda perdrà la partida, tret que l'àrbitre decideixi una altra cosa.
- 12. DESCANSOS:** Un jugador/a pot demanar, com a màxim, **2 descansos (byes) de zero punts**.
- 13. DESEMPATS:**
- 1er: Bucholz-1 amb ajustament Fide – oponent virtual
 - 2on: Bucholz Total amb ajustament Fide – oponent virtual
 - 3r: Resultat Particular
 - 4t: Sonneborn-Berger amb ajustament Fide-oponent virtual
 - 5è Performance Recursiva (54)
 - 6è Sorteig
- 14. ANOTACIÓ:** Segons els articles 8.1 i 8.4 de les Lleis dels Escacs, **els jugadors no podran deixar d'anotar les jugades en cap moment de la partida**. Està prohibit anotar la jugada abans de fer-la sobre el tauler d'escacs.
- 15. OBLIGACIONS:** **Els participants al campionat hauran de col·locar les peces sobre el tauler i, en acabar la partida, recollir-les i portar-les, junt amb el tauler i rellotge, al lloc que l'organització designi.**
- 16. RECLAMACIONS:** **Hi haurà fulls de reclamació a disposició dels jugadors.**
Tota reclamació dirigida al Comitè de Competició de la FCE sobre una decisió de l'equip arbitral haurà d'estar feta per escrit i lliurada a l'àrbitre principal en un termini màxim de 30 minuts després de la incidència.
- 17. TELEFONIA** **Estan prohibits els telèfons o aparells electrònics** dins de la sala de joc sense autorització de l'àrbitre, a no ser que estiguin completament desconnectats. Si el telèfon emet algun soroll, pel jugador comporta la pèrdua de la partida o l'expulsió de la sala de joc de l'espectador.
- 18. DIRECCIÓ TORNEIG:** Sra. Marta Amigó Vilalta
- 19. ARBITRATGE:**
- | | |
|--|-------------------|
| Sr. Josep M ^a Camell i Jané | Àrbitre Principal |
| Sr. Gumersind Maseras Rozas | Àrbitre Adjunt |
| Sr. Josep Terrones Sánchez | Àrbitre Auxiliar |
- 20. ÈTICA** Els jugadors no actuaran de forma que deshonrin el joc dels escacs i es comportaran correctament tant dins com fora de les instal·lacions esportives. No està permès als jugadors abandonar el recinte de joc sense el permís de l'àrbitre. No es poden analitzar les partides a la sala de joc.
- 21. PREMIS i TROFEUS:** El jugador/a campió del GRUP "A" podrà participar en el CAMPIONAT DE CATALUNYA INDIVIDUAL ABSOLUT 2014.
Trofeus per al Campió, Sub-campió i tercer classificat del GRUP "A"
Trofeus per al Campió, Sub-campió i tercer classificat del GRUP "B"
La Primera Classificada del GRUP "A" obtindrà plaça per al Campionat de Catalunya Femení 2014 amb les despeses d'allotjament pagades a l'Hotel designat per l'organització.



Els trofeus es lliuraran als propis jugadors guardonats a la FESTA POPULAR de la DELEGACIÓ TERRITORIAL a celebrar a l'any 2014.

22. ESPECTADORS

Els espectadors i jugadors d'altres partides no poden parlar sobre una partida o interferir-hi de qualsevol altre manera. Si és necessari, l'àrbitre pot fer fora del recinte de joc els infractors. Si algú observa una irregularitat, només pot informar l'àrbitre (Lleis dels Escacs, Art. 13.5,a).

Els jugadors que hagin finalitzat les seves partides seran considerats espectadors.

23. TOT EL NO PREVIST

Tot el no previst en aquestes bases es regirà per la normativa FCE, FEDA i FIDE.

24. LA PARTICIPACIÓ

La participació en el Campionat implica l'acceptació d'aquestes Bases



ANNEXOS

DEFINICIÓ DELS SISTEMES DE DESEMPATS

1er: Bucholz-1

Suma de les puntuacions finals obtingudes pels seus adversaris, exceptuant la més baixa.

2on: Bucholz Total

Suma de les puntuacions finals obtingudes pels seus adversaris.

3r: Resultat Particular

Si són tres o més els empatats i han jugat entre sí, es considera els punts obtinguts de les partides entre ells.

4t: Sonneborn-Berger

Suma de punts dels adversaris que s'han batut, i s'hi afegeix la meitat de punts dels adversaris amb els qui s'ha empatat

5è Performance Recursiva (54)

6è Sorteig

Càlcul del buchholz/ Sonneborn-Berger de les partides no jugades.

Ajustament FIDE contra un contrincant virtual:

El jugador i el seu contrincant virtual tenen la mateixa puntuació abans de començar de la partida. El resultat de la partida es tracta com un resultat normal (1-0, 0-1,). Per a les següents partides al jugador virtual se li assigna mig punt per cada una.

Pels contrincants, en altres partides, del jugador amb resultats de partides no jugades comptaran com a taules a efectes del càlcul del buchholz.

LA PERFORMANCE RECURSIVA

La performance: Recordemos, mediante un ejemplo, cómo funciona la performance. Supongamos que tenemos un torneo en el que Martinez hace 6 puntos en 9 partidas.

Con un porcentaje de victorias del 66,66% (6 / 9 por 100)



Según las tablas de la FIDE, esto significa que Martínez ha jugado a un nivel 125 puntos de elo por encima de la media de sus rivales.

Tabla de conversión de porcentaje de puntuación, p , en diferencias de valoración, d_p :

p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p	p	d_p
1.0	800	.83	273	.66	117	.49	-7	.32	-133	.15	-296
.99	677	.82	262	.65	110	.48	-14	.31	-141	.14	-309
.98	589	.81	251	.64	102	.47	-21	.30	-149	.13	-322
.97	538	.80	240	.63	95	.46	-29	.29	-158	.12	-336
.96	501	.79	230	.62	87	.45	-36	.28	-166	.11	-351
.95	470	.78	220	.61	80	.44	-43	.27	-175	.10	-366
.94	444	.77	211	.60	72	.43	-50	.26	-184	.09	-383
.93	422	.76	202	.59	65	.42	-57	.25	-193	.08	-401
.92	401	.75	193	.58	57	.41	-65	.24	-202	.07	-422
.91	383	.74	184	.57	50	.40	-72	.23	-211	.06	-444
.90	366	.73	175	.56	43	.39	-80	.22	-220	.05	-470
.89	351	.72	166	.55	36	.38	-87	.21	-230	.04	-501
.88	336	.71	158	.54	29	.37	-95	.20	-240	.03	-538
.87	322	.70	149	.53	21	.36	-102	.19	-251	.02	-589
.86	309	.69	141	.52	14	.35	-110	.18	-262	.01	-677
.85	296	.68	133	.51	7	.34	-117	.17	-273	.00	-800
.84	284	.67	125	.50	0	.33	-125	.16	-284		

Por tanto, su performance será la media de elo de sus rivales, más 125 puntos. Según la FIDE la performance es un buen indicador de la fuerza de los jugadores en un torneo y por eso la propone como desempate en torneos en los que todos los jugadores tienen elo.

Problemas de la performance como sistema de desempate:

- Depende excesivamente de los elos iniciales de los jugadores. Esto es un problema ya que la fuerza mostrada por un jugador en un torneo puede ser muy distinta de su elo.
- Es necesario que todos los jugadores del torneo tengan elo para poder usarla.

La performance recursiva: La performance recursiva sigue la misma idea que la performance, pero no tiene ninguno de los dos problemas arriba mencionados. En general, la performance de un jugador mide mejor su fuerza durante el torneo que su propio elo. Esto sugiere calcular la performance 1-iterada de los jugadores: en el ejemplo anterior, la performance 1-iterada de Martínez se calcularía como la media de las performances de sus rivales, más 125 puntos. Ésta será una mejor medida de la actuación de Martínez en el torneo que su performance. Con esta idea en mente se puede definir la performance 2-iterada (para Martínez, la media de las performances 1-iteradas de sus rivales más 125 puntos), 3-iterada... La performance recursiva no es más que el límite de este proceso; es decir, la performance infinitamente iterada.

Ventajas de la performance recursiva:

- No depende de los elos iniciales.
- Si un jugador no tiene elo se le puede asignar uno cualquiera sin que esto afecte a la ordenación final propuesta por la performance recursiva.