

1.- REGLAS GENERALES Y CONDICIONES DE JUEGO

1.1.- Participantes

El Campeonato de Othello ® de España determinará el Campeón español de Othello y sirve, junto con el EGP de Barcelona de 2008, para decidir el equipo español para el Mundial de Othello de 2008.

Podrá participar cualquier jugador de cualquier nacionalidad. No podrán participar menores de 18 años, salvo que vengan acompañados por uno de sus progenitores o por su tutor legal.

1.2. -Arbitraie

En el torneo habrá un árbitro principal y, en caso necesario, otros árbitros y asistentes. El árbitro principal será responsable del funcionamiento del campeonato, incluido el proceso de emparejamiento de los participantes, así como de solucionar cualquier discusión que se produzca durante el torneo.

El árbitro principal designará los asistentes que transcribirán las partidas cuando sea necesario. Si es posible, se facilitará a los cuatro semifinalistas la transcripción de las partidas de sus contrincantes con tiempo suficiente para prepararse.

1.3.- La sala del torneo

Se facilitará a los participantes unas buenas condiciones de juego. La sala del torneo deberá ser tranquila y estar bien iluminada (la luz indirecta es la idónea, puesto que la luz directa se refleja en las superficies de las fichas de juego dificultando una clara identificación del color).

1.4.- Consultas

Durante el transcurso de una partida un jugador no podrá consultar o intercambiar información de cualquier tipo con ninguna otra persona, con la excepción de un asistente o del árbitro principal.

1.5.- Fumar

Está rigurosamente prohibido fumar en la sala del campeonato.

1.6.- Teléfonos móviles

Todos los teléfonos móviles deberán estar apagados. Si alguien lo olvida y éste comienza a sonar, no debe contestar y tendrá que apagarlo inmediatamente.

1.7.- Espectadores

La presencia de espectadores en la sala del campeonato está permitida a discreción del árbitro principal. A los espectadores y a otros participantes les está permitido observar una partida, pero no pueden interferir de modo alguno en su desarrollo. Los observadores deberán abstenerse de realizar cualquier tipo de comentario sobre las

partidas que se estén jugando en la sala del campeonato, o distraer a los jugadores o a los asistentes en cualquier forma. Por otra parte, si un jugador detecta alguna irregularidad en el desarrollo de alguna partida podrá comunicárselo al árbitro principal o a uno de sus asistentes.

2.- FORMATO DEL TORNEO

2.1.- Extensión

El torneo se divide en dos partes jugadas el mismo día. En la primera los participantes juegan sucesivas rondas de forma que los 2 primeros juegan entre sí en la segunda parte para determinar la primera y segunda posición y los dos siguientes para la tercera y cuarta posición.

2.2.- Formato de la primera parte

Sistema suizo de 7 rondas.

2.3.- Formato de la segunda parte

Según la clasificación de la primera parte, el primero se enfrentará con el segundo y el tercero con el cuarto, jugándose sólo una partida.

En caso de empate se respetará la posición alcanzada en la primera parte.

2.4.- Selección de los colores

En la primera sesión, cuando sea necesario, los colores se elegirán aleatoriamente y para el sistema suizo se seguirán las reglas de emparejamiento establecidas en este sistema.

Los mejor clasificados según la primera parte elegirán el color con el que jugarán en la segunda parte.

2.5.- Clasificación y resolución de empates

Después de la primera sesión los jugadores se ordenan según la puntuación obtenida. La puntuación se obtiene sumando un punto por cada partida ganada y medio por cada partida empatada.

Cuando sea necesario se aplicarán sucesivamente los siguientes sistemas de desempate listados por orden de aplicación:

- a) Sistema Brightwell (siendo la constante igual a 9)
- b) Número de fichas a favor
- c) Resultado del enfrentamiento directo entre los jugadores implicados

Si por ninguno de los anteriores métodos se consigue dirimir el empate, se dejará sin resolver excepto en los casos en los que afecte a alguno de los 4 primeros jugadores; en este caso se jugará una nueva partida corta de 10 minutos por jugador.

En la segunda parte, en caso de empatarse la partida, se acudiría a los desempates de la primera parte.

En la clasificación final se ordenará a los 4 primeros jugadores según los resultados de la segunda parte, y al

resto de participantes según los resultados de la primera parte.

2.6.- Emparejamientos

2.6.1.-Emparejamientos manuales

En el caso de hacer los emparejamientos manualmente mediante el sistema suizo se intentarán cumplir los siguientes puntos en orden de importancia:

a) Dos jugadores que ya se hayan enfrentado entre sí no pueden ser emparejados de nuevo.

b) Los jugadores emparejados deben tener el mismo número de puntos o, si no se puede cumplir, la diferencia debe ser la menor.

c) Los jugadores deben jugar con blancas y con negras el mismo número de veces o, si no se puede cumplir, la diferencia debe ser la menor.

d) Un flotante descendente será un flotante ascendente en la siguiente ronda, mientras que un flotante ascendente será un flotante descendente.

e) Los jugadores deben alternar los colores entre cada ronda.

2.6.2.-Emparejamientos con ayuda de programas

En el caso de hacer los emparejamientos con el programa Swiss Perfect mediante el sistema suizo, éste se configurará de acuerdo con el anexo de este reglamento.

2.6.3.-Reglas adicionales sobre emparejamientos

En el caso de que el número de jugadores sea o llegue a ser impar, un jugador distinto para cada ronda (procurando que sea el que menos puntos tenga) queda sin emparejar considerándose como una victoria por 32 a 31 y sumándosele 1 punto, aunque en los criterios de desempate se considerará que ha sido un empate consigo mismo.

El árbitro oficial puede ordenar a los jugadores al inicio del campeonato según su clasificación o alguna estimación de ésta y usar este criterio en los emparejamientos. Si no, los ordenará aleatoriamente.

2.6.- Retirada del torneo

Si un jugador se retira del torneo no podrá incorporarse de nuevo y no se clasificará para la siguiente parte del campeonato. Los resultados producidos hasta su abandono serán tenidos en cuenta para la clasificación final.

3.- PARTIDAS

3.1.- Duración

Se dispondrá de un tiempo limitado controlado mediante relojes para completar los movimientos de cada partida:

a) En la primera parte 20 minutos por jugador en cada partida.

b) En la segunda sesión 25 minutos por jugador en cada partida.

3.2.- Asistentes

El árbitro oficial podrá asignar un asistente para alguna o todas las partidas del torneo, que se encargará de las siguientes funciones:

a) Si no se ha acordado que son los propios jugadores quienes transcriben sus movimientos transcribirá los movimientos sin interferir en el desarrollo de la partida y la concentración de los jugadores.

b) Garantizar el cumplimiento de las reglas del juego.

c) Garantizar que la partida tenga un desarrollo correcto.

Además, el asistente regulará el reloj y lo colocará a la derecha del jugador que juegue con fichas negras (a menos que los jugadores acuerden lo contrario), y facilitará las fichas necesarias a cualquiera de los jugadores.

3.3.- Objetos permitidos en la mesa

No se permitirá ningún objeto en la mesa excepto el tablero de juego, las fichas que indican la posición de inicio de la partida, las fichas para que los jugadores hagan sus movimientos, plantillas y bolígrafos para transcribir la partida y el reloj.

3.4.- Movimientos

Un jugador está obligado a realizar un movimiento si toca el tablero con las manos o con una ficha con la intención aparente de mover en una casilla determinada. En este caso el jugador deberá colocar la ficha en la primera casilla que hubiera tocado, no pudiendo cambiar de movimiento, incluso en el caso de que el oponente se lo permitiera. El propósito de esta regla es evitar que jugadores indecisos desconcentren a sus oponentes u obstaculicen la visión del tablero. Esta regla no se aplicará si ambos jugadores y el asistente consideran que se ha hecho involuntariamente.

Una vez que un jugador ha movido, deberá voltear todas las fichas capturadas. Esta acción la hará con una sola mano y deberá emplearse la misma mano para presionar el botón del reloj. Si olvidara pulsar el reloj, el asistente, o en su defecto el adversario, se lo comunicará para que lo haga.

En el caso de que un jugador no tenga movimientos disponibles tendrá que parar su reloj poniendo en funcionamiento el del contrario.

3.5.- Movimientos ilegales

Si un jugador hace un movimiento ilegal o incompleto su adversario puede parar el reloj e invitar al infractor a corregirlo.

El asistente está presente para reforzar el cumplimiento de las reglas del juego y si advierte o es advertido por uno

de los jugadores o por el árbitro oficial de un error en un movimiento no respondido hará lo siguiente:

- a) Poner en funcionamiento el reloj del jugador que ha cometido la infracción
- b) Corregir el error
- c) Poner en funcionamiento el reloj del jugador al que le corresponda mover

Sólo el movimiento más reciente es susceptible de impugnación. Cuando un jugador mueve está aceptando tácitamente la posición presente en el tablero, y nadie podrá corregir un error cometido previamente.

Los jugadores deberán realizar sus movimientos centrando las fichas en las casillas de forma que la posición sea lo más clara posible. Si el asistente considera que la posición es dudosa, deberá corregirla.

3.6.- Límite de tiempo

Un jugador pierde la partida, independientemente de la posición reflejada en el tablero, a menos que pueda realizar su último movimiento, volteando las fichas correspondientes, y parar el reloj, antes de que caiga la señalización de tiempo límite.

En el caso de que un jugador pierda por tiempo se añaden 2 minutos al reloj de este jugador infractor. Al jugador no infractor se le asegura una mínima victoria de 33-31, pudiéndose dar también alguno de los siguiente casos:

- a) Si el jugador infractor vuelve a perder por tiempo, la partida acaba 64-0 en su contra.
- b) Si el jugador infractor consigue más fichas al finalizar, el resultado será de 33-31 en su contra.
- c) Si se le agota el tiempo al jugador no infractor, se le añaden 2 minutos.
- d) Si se le agota por segunda vez el tiempo al jugador no infractor, gana éste por 33-31.
- e) Si el jugador no infractor consigue más fichas al finalizar la partida, se mantendrá este resultado.

3.7.- Recuento de fichas

Si al finalizar la partida los dos jugadores han completado sus movimientos en el tiempo establecido, el ganador será aquel que tenga en el tablero el mayor número de fichas de su color. El resultado oficial de la partida se determinará a partir del recuento de fichas de cada color en el tablero, sumándose a las del ganador las casillas vacías.

En caso de empate el resultado será siempre de 32-32. Si un jugador ha tenido problemas de tiempo el resultado se ajustará a lo establecido en el punto 3.6.

Un jugador no debe abandonar una partida antes de que esta finalice. Si lo hace el resultado oficial será de 64-0 a favor de su adversario.

3.8.- Relojes defectuosos

Si durante el transcurso de una partida se detecta una anomalía en el funcionamiento de los relojes, el asistente de mesa deberá comunicarlo al árbitro principal para que tome las medidas oportunas.

4.- PRESERVAR EL CUMPLIMIENTO DE LAS REGLAS

4.1.- Descripción

Con el fin de velar por el cumplimiento de las reglas, el árbitro principal (y sólo éste) podrá imponer sanciones a un jugador o a un espectador.

A la hora de establecer sanciones, el árbitro principal deberá ajustar la sanción al nivel de la infracción cometida por un jugador, evitando perjudicar con su decisión al jugador no implicado.

4.2.- Sanciones

El árbitro principal podrá imponer las siguientes sanciones a un jugador o a un espectador:

- a) Quitar tiempo al reloj del infractor o añadirlo a su contrincante.
- b) Modificar el resultado final de una partida en beneficio del contrincante del jugador infractor.
- e) Declarar un empate o dar vencedor al contrincante de un jugador infractor.
- d) Expulsar temporal o definitivamente de la sala a un jugador o a un espectador.
- e) Excluir del campeonato a un jugador.

5.-ANEXO

En el caso de hacer los emparejamientos con el programa Swiss Perfect mediante el sistema suizo, éste se configurará de la siguiente forma:

Tournaments Option > Admin > Multi Games = 1, Minor Scores seleccionado

Tournaments Option > Pairing > Pairing Method = FIDE

Tournaments Option > Tie-breaks > Selected Methods = Brightwell, Minor Scores (en la misma ventana, Advanced > seleccionar Apply FIDE adjustments). Se mostrarán estos valores (en la ventana de Standings > Botón derecho del ratón > Display Options > Tie Breaks) y se considerará además el enfrentamiento directo como está establecido).

En la última ronda se acepta la opción del programa de aplicar las reglas especiales de emparejamiento.