
ANEXO I REGLAS TÉCNICAS CAMPEONATO INTERPROVINCIAL BURGOS-PALENCIA-SEGOVIA

1. Sistema de Juego:

Cada encuentro del campeonato se disputará a 4 tableros y el ritmo de juego será modo Fischer de 60 minutos + 30 segundos/jugada. Si algún equipo presenta jugadores con ELO 2200 o superior, el ritmo de juego de la Competición se disputará a 90 minutos + 30 segundos/jugada.

El campeonato se compone de 2 fases:

FASE PREVIA

- Los equipos se organizarán en 3 grupos de 6 equipos cada uno como máximo:
Grupo A: Provincia Burgos // Grupo B: Provincia Palencia. // Grupo C: Provincia Segovia.
- Todos los clubes federados de las provincias anteriores podrán presentar al menos 1 equipo. Si el número de clubes presentes en el grupo fuera inferior a 4, salvo que la delegación provincial establezca lo contrario por razones organizativas:
 - ❖ 3 clubes presentes: Podrán presentar 2 equipos por club.
 - ❖ 2 clubes: Podrán presentar 2 equipos por club. Si ambos lo presentan, podrán presentar un equipo adicional cada uno.
- Los equipos del mismo club se diferenciarán añadiéndoles letras (A, B, C...), de acuerdo con el ranking de cada uno (*Por ejemplo: El equipo C no puede tener mejor ranking que el Equipo B, o dicho de otra forma, que el equipo C es filial del equipo B*).
- Las delegaciones provinciales designarán las sedes para los encuentros de esta fase.
- Cada grupo se disputará por Round Robin a 1 única vuelta. El orden de los equipos en el cuadro de Round Robin se designará por sorteo (*contemplado en el Anexo II*).
- Se clasificarán para la Fase Final los 2 mejores equipos de cada grupo.

FASE FINAL

- Los equipos clasificados conformará un único grupo que se disputará por Round Robin.
- Las dos últimas rondas de la competición se disputarán en sede neutral (Roa de Duero), siendo designadas el resto de sedes conforme al Anexo II.
- Aquellos equipos que se enfrentaron en Fase Previa heredarán el resultado de su encuentro de dicha fase para ésta (*será el resultado de la ronda 1 de esta fase, que no se disputará*). En el caso de renuncia de un equipo en favor de otro del mismo club, su resultado heredado con respecto al otro equipo clasificado siempre será de derrota.
- El mejor equipo de cada provincia en esta fase se clasificarán para el Campeonato Autonómico de Castilla y León por Equipos 2020.



2. Orden de Fuerza de los equipos:

- El Orden de Fuerza de los jugadores de los equipos se establecerá con base en la puntuación de ELO FIDE (de mayor a menor). Cualquier jugador que no tuviese ELO FIDE pero sí ELO FEDA, se tomará éste como su ELO de referencia a efectos de Orden de Fuerza.
- Un jugador podrá ser colocado dentro del Orden de Fuerza en otro orden distinto siempre que no desplace a otro jugador con una diferencia entre ambos mayor de 50 puntos de ELO.
- Los jugadores con valoración menor a 1250 de ELO serán considerados con puntuación de 1250 a efectos de Orden de Fuerza para el equipo.
- Cada equipo deberá presentar su Orden de Fuerza para la Competición dentro de los plazos establecidos en la convocatoria del torneo.

3. Consideraciones en el Campeonato:

ALINEACIONES:

- a. Los encuentros en todas las fases se disputarán a 4 tableros. Los jugadores de cada equipo deberán alinearse siguiendo estrictamente su Orden de Fuerza.
- b. El capitán o delegado de cada equipo podrá presentar al árbitro la alineación del equipo hasta 10 minutos antes de empezar cada sesión de juego. En caso de no presentar alineación, se considerará que la alineación presentada está formada por los 4 jugadores titulares por defecto dentro del Orden de Fuerza.
- c. El capitán o delegado de cada equipo será el encargado de rellenar y firmar el acta.
- d. Alineación indebida:
 - i. Una alteración del orden de fuerza de un equipo en un encuentro supone **la pérdida de las partidas afectadas**. También conllevará la pérdida de las partidas afectadas un cambio de jugadores no autorizado con respecto a la alineación presentada.
 - ii. Si un equipo no asigna un jugador a un tablero, consiguiendo que otros jugadores del mismo jueguen en otro lugar del orden de fuerza, deberá ser subsanada la alineación antes del comienzo del encuentro, con autorización del Árbitro. De lo contrario, se considerará como una alteración del Orden de Fuerza.
 - iii. Si un equipo no dispone del número suficiente de jugadores para el encuentro, deberá ocupar siempre los tableros de mayor prioridad en el orden de fuerza, dejando libres los últimos tableros. En caso de no cumplir con ello, conllevará la pérdida de 1 punto de encuentro, independientemente del resultado que se produzca en el emparejamiento.
- e. Cualquier alineación indebida de un equipo considerada malintencionada supondrá la pérdida del encuentro, las partidas del mismo y sanción de 2 puntos de encuentro en liga.

INCOMPARENCIAS:

- a. El tiempo de incomparecencia para jugadores y equipos será de 20 minutos.
- b. Se considerará como incomparecencia del equipo la incomparecencia de sus jugadores en el 50% de tableros del equipo.
- c. La incomparecencia de un equipo a un encuentro supondrá la pérdida de las partidas del mismo por incomparecencia, la expulsión de la competición y la pérdida de la fianza.
- d. La incomparecencia en un tablero de un equipo, supondrá la pérdida de 25€ de multa descontados de la fianza por cada incomparecencia.
- e. En los casos descritos anteriormente, el Árbitro Principal o el Comité de Apelación podrán estimar lo contrario o imponer una sanción menor con base en una causa justificada que hayan motivado la incomparecencia.

DESEMPATES:

- El sistema de puntuación para clasificación en ambas fases se conformará por Puntos de Encuentro: **2 Puntos Victoria; 1 Punto Empate; 0 Puntos Derrota.**
- Para resolver los empates en el grupo, se establecen los desempates siguientes:
 - 1º Puntos de Partida 2º Resultado Particular
 - 3º Sonneborn-Berger 4º Tableros Ponderados
- ❖ Sonneborn-Berger: Suma de cada equipo rival los puntos de encuentro multiplicado por puntos de tablero en el encuentro contra dicho rival.
- ❖ Tableros Ponderados: Suma de los puntos por partida según el peso de cada tablero.
- En el caso de persistir el empate para puestos clasificatorios, se aplicarán los desempates:
 - ❖ 5º Resultado Particular entre equipos de la misma Provincia.
 - ❖ 6º Play-off: Si continúa el empate cada equipo elegirá a un representante y disputarán una partida de ajedrez rápido, sorteando el color, a 6 minutos del jugador de blancas contra cinco minutos del jugador de negras, o ritmo de juego con incremento equivalente. En caso de tablas se declarará vencedor al jugador de negras.

OTRAS CONSIDERACIONES:

- La pérdida de la fianza en su totalidad supone la expulsión del Campeonato.
- Para lo no contemplado en este Anexo, en la Circular de la convocatoria y en el resto de Anexos del Campeonato, el Árbitro Principal tomará las decisiones con base en la reglamentación FEDA y FIDE.
- La organización podrá modificar de forma excepcional las bases de la competición en aquellos puntos de las mismas que puedan suponer un impedimento para asegurar el correcto desarrollo del evento. Dichos cambios serán comunicados antes de comenzar el campeonato, salvo que deban ser aplicados de forma imperativa una vez comenzado.