



ANEXO I REGLAS TÉCNICAS LIGA INTERPROVINCIAL DE CLUBES SUB-1800 (VALLADOLID-BURGOS-PALENCIA)

1. Sistema de Juego:

Cada encuentro del campeonato se disputará a 4 tableros y el ritmo de juego de 30 minutos + 30 segundos incremento por movimiento.

El formato de la competición se celebrará mediante Round Robin entre equipos a 1 vuelta. La asignación numérica de los equipos al Round Robin será mediante sorteo, siendo el único condicionante del mismo para el calendario el enfrentamiento de equipos del mismo club en las primeras rondas de la competición (*ver Anexo II*).

En todos los encuentros, el equipo nombrado en primer lugar llevará las piezas blancas en los tableros impares y las piezas negras en los tableros pares. Al equipo nombrado en segundo lugar, piezas negras en los tableros impares y piezas blancas en los tableros pares.

DESEMPATES:

- El sistema de puntuación para las clasificaciones del campeonato será por Puntos de Encuentro: **2 Puntos Victoria; 1 Punto Empate; 0 Puntos Derrota.**
- Para resolver los empates entre equipos, se establecen los desempates siguientes:
 - 1º Puntos de Partida
 - 2º Resultado Particular
 - 3º Sonneborn-Berger Equipos
 - 4º Tableros Ponderados
 - 5º Play-off (*Armagedón*)
- ❖ Tableros Ponderados: Suma de los puntos por partida según el peso de cada tablero.
- ❖ Play-off: Cada equipo elegirá a un representante y disputarán una partida, sorteando el color, a 6 minutos del jugador de blancas contra 5 minutos del jugador de negras, o ritmo de juego equivalente. En caso de tablas se declarará vencedor al jugador de negras.

2. Formación de los equipos:

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 tuviese únicamente ELO FEDA, se tomará este como su ELO de referencia a efectos de Orden de Fuerza. El ELO FIDE de cualquier jugador inscrito no será mayor de 1799 (*lista febrero de 2023*).
- Un jugador podrá ser colocado dentro del Orden de Fuerza en otro orden distinto siempre que no desplace a otro jugador con una diferencia de 51 puntos de ELO o superior.
- Cada equipo deberá inscribir entre un mínimo de 5 integrantes y un máximo de 10. Durante la competición, será obligatorio que participen al menos 5 jugadores del equipo.
- Se podrán inscribir jugadores que no posean licencia federativa con el club participante, pero con las siguientes limitaciones:



- i. El jugador poseerá licencia federativa de jugador en Castilla y León.
 - ii. Los jugadores estarán federados en un club perteneciente a las delegaciones organizadoras. En caso de ser jugador independiente, deberá acreditar residencia en alguna de las provincias asociadas a las delegaciones o haber participado en alguna competición oficial de las delegaciones organizadoras en la presente temporada.
 - iii. Si el jugador posee licencia federativa con otro club que disputa la competición, deberá contar con la autorización (*mediante documento por escrito*) de su club.
- Los miembros de un equipo no podrán formar parte de otro equipo de la competición.
 - Cada equipo deberá presentar su Orden de Fuerza para la Competición dentro de los plazos establecidos en la convocatoria del torneo.

ALINEACIONES

- a. Los jugadores deberán alinearse siguiendo estrictamente el Orden de Fuerza del equipo.
- b. Se podrá presentar 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. El procedimiento para presentar la alineación se describe en el Anexo II.
- c. **El número máximo de jugadores no pertenecientes al club que se permite alinear en un encuentro no excederá el 50% de los tableros del encuentro (*máximo 2*).**
- d. Alineación indebida:
 - i. 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. Se recomienda a los equipos no iniciar las posibles partidas afectadas (*apurar el tiempo de incomparecencia*) a fin de rellenar el acta con los jugadores disponibles, para no incurrir en alineación indebida.
 - ii. El incumplimiento de las normas sobre ordenación y alineación de participantes llevará consigo automáticamente la pérdida de puntos en los tableros afectados.
- e. Si en el tiempo transcurrido entre la presentación de la alineación y el momento de comienzo de la ronda, uno o varios jugadores alineados causaran baja por motivos debidamente justificados a criterio del Árbitro Principal, se procederá, en los tableros vacantes según orden de alineación presentado, ocupando el último o últimos tableros por jugadores que figuren en el Orden de Fuerza, detrás del último jugador de la alineación presentada, si los hubiere, o bien dejando el último o últimos tableros vacantes si no hubiera jugadores suficientes en el orden de fuerza, sin penalización adicional.

CAPITANES-DELEGADOS

- Todos los equipos tendrán la obligación de nombrar un delegado o capitán, que podrá ser también jugador. Los datos personales del mismo constarán en la inscripción del equipo.
- El capitán/delegado del equipo tiene una función administrativa. Las funciones y obligaciones del mismo son las descritas en el Reglamento General de Competiciones FEDA (*Capítulo 10*) y en el FIDE Handbook C.10. <https://handbook.fide.com/chapter/CaptainsHeadsDelegation>.



- a. El capitán/delegado **NO** estará autorizado para aconsejar a un jugador de su equipo sobre ofrecer tablas o aceptar la oferta de tablas realizada por el jugador rival.
- b. El delegado no realizará comentarios o indicará información concerniente a la partida que se está disputando. También les será de aplicación la normativa antitrampas en vigor (*en especial en relación con los dispositivos electrónicos*).
- c. Toda conversación entre jugadores de un mismo equipo, o entre el delegado y sus jugadores, deberá contar con la presencia de un árbitro.
- d. Deberán dirigirse al árbitro si observan cualquier incidencia durante el juego, pero debe de abstenerse de toda intervención durante el juego.

3. Consideraciones en el Campeonato:

INCOMPARENCIAS

- a. El tiempo de incomparecencia para jugadores y equipos será de 15 minutos.
- b. Ningún miembro del equipo podrá comenzar su partida si no se presentaron al menos el 50% de miembros del mismo al encuentro. La incomparecencia de un equipo a un encuentro supondrá la pérdida de las partidas del mismo por incomparecencia y la pérdida de la fianza.
- c. La incomparecencia en un tablero supondrá 10€ de multa al equipo (*descontados de la fianza*) por cada incomparecencia. Si además se produce en uno que no es el último, será penalizada, en la clasificación general, con la pérdida de 1 punto de encuentro.
- d. En los casos descritos anteriormente, se podrá imponer una sanción menor con base en una causa justificada que hayan motivado la incomparecencia.
- e. La pérdida de la fianza de un equipo en su totalidad supone su expulsión del Campeonato.

OTRAS CONSIDERACIONES

- **No se podrán acordar tablas** sin el consentimiento del árbitro **hasta** haber realizado ambos jugadores un número igual o superior a **treinta movimientos**.
- En la zona de juego solamente podrán estar presentes los jugadores con partida en juego, un delegado por equipo, el equipo arbitral y los autorizados por la organización. Los jugadores que deban abandonar la zona de juego durante el transcurso de sus partidas, deberán solicitar permiso al equipo arbitral.
- Las decisiones técnicas del Árbitro Principal serán inapelables. Las reclamaciones ante otras decisiones arbitrales deberán dirigirse al Comité de Apelación, a través del Árbitro Principal por escrito, firmado por el delegado y jugador interesado y en el plazo máximo de una hora después de finalizada la sesión de juego en la que se produjo el hecho objeto de reclamación, bajo fianza de 20€.
- Para lo no contemplado las bases de la competición, el Árbitro Principal tomará las decisiones con base en la reglamentación FEDA y FIDE. No obstante, 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.