

ANEXO I REGLAS TÉCNICAS INTERPROVINCIAL DE CLUBES 2026 (BURGOS-PALENCIA)

1. Sistema de Juego:

Cada encuentro del festival se disputará a 4 tableros. El festival se divide en 3 torneos, en las que el ritmo de juego de cada uno será de:

- **Torneo Rápido: 25 minutos + 5 segundos incremento por movimiento.**
- **Final Clasificatoria: 40 minutos + 5 segundos incremento por movimiento.**
- **Torneo Blitz: 5 minutos + 3 segundos incremento por movimiento.**

El sistema de juego y formato final de cada torneo se conformará según el número de equipos inscritos y estará detallado en el Anexo II de la competición.

No se emparejará en el torneo Rápido y en el torneo Blitz a aquel equipo que no haya acreditado el día del torneo a al menos 4 jugadores de su Orden de Fuerza.

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:
 - 1º. En el caso de la Final Clasificatoria, se aplicará lo descrito en el Anexo II.
 - 2º. En el resto de casos y/o por defecto, se tomará lo descrito en la normativa de la Delegación Burgalesa de Ajedrez (*en su Reglamento General de Competiciones*) en función del sistema de juego que se vaya a utilizar en cada fase de la competición.

2. Formación de los equipos:

ORDEN DE FUERZA DE LOS EQUIPOS

- Cada equipo deberá inscribir entre un mínimo de 4 integrantes y un máximo de 8 en cada torneo, pudiendo ser diferentes Órdenes de Fuerza de un torneo a otro.
- El Orden de Fuerza de los jugadores de los equipos en cada torneo se establecerá con base en la puntuación de ELO FIDE (*de mayor a menor*) de los listados FIDE del mes de marzo.
 - 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.
 - Se permite **ordenar** los miembros de los equipos por **el listado de ELO FIDE Rapid/Blitz (según torneo)** o por **el listado ELO FIDE Standard**, pero NO por mezcla de ambos.
 - Si un jugador está valorado en un único listado (Rapid/Blitz o Standard) se tomará su valoración de esa lista para ELO y Orden de Fuerza. Si el jugador no está valorado en ambos, se considerará como un jugador de 1400 puntos a efectos de Orden de Fuerza.

- Cada equipo deberá presentar su Orden de Fuerza para la Competición dentro de los plazos establecidos en la convocatoria de la competición. Fuera de estos, el Árbitro Principal podrá autorizar una modificación excepcional antes de comenzar cada torneo por motivos debidamente justificados y válidos a criterio de este.

ALINEACIONES DE UN ENCUENTRO

- a. Los jugadores **deberán alinearse** siguiendo estrictamente el Orden de Fuerza del equipo.
- b. Se podrá **presentar la alineación** del equipo para una ronda hasta 10 minutos antes de empezar esta. No obstante, el Árbitro Principal podrá establecer otra hora límite de tiempo por razones organizativas si lo estima oportuno.
- c. **En caso de no presentar alineación**, se considerará que la alineación presentada está formada por los 4 jugadores titulares (*acreditados*) por defecto dentro del Orden de Fuerza. El procedimiento para presentar la alineación se describe en el Anexo II.
- 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 incomparcencia*) 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, este podrá autorizar una rectificación de la alineación.

CAPITANES

- Todos los equipos tendrán la obligación de nombrar un capitán, que podrá ser también jugador. Los datos personales del mismo constarán en la inscripción del equipo.
- El capitán 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 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 capitán 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 capitán 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.
- Será el encargado de presentar las alineaciones y de firmar las actas de los encuentros.

3. Consideraciones en la competición:

INCOMPARCENCIAS

- a. El tiempo de incomparecencia para jugadores y equipos será de **15 minutos para partidas de ritmo Rápido y hasta caída de bandera para las de ritmo Relámpago**.
- 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 exclusión del equipo de la competición.
- c. La incomparecencia en un tablero, si 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 válida que haya motivado la incomparecencia.

OTRAS CONSIDERACIONES

- Todos los torneos serán evaluables para valoración de ELO FIDE:

- Torneo Rápido: valedero para ELO FIDE Rapid.
- Final Clasificatoria: valedero para ELO FIDE Rapid.
- Torneo Blitz: valedero para ELO FIDE Blitz.

NOTA: aunque el Orden de Fuerza de los equipos se permita ordenar en base al listado de ELO FIDE Standard, la evaluación ELO (y ranking de los equipos) se realiza con la valoración de ELO de los jugadores en el ritmo de juego correspondiente a cada torneo.

- En la zona de juego solamente podrán estar presentes los jugadores con partida en juego, un capitán 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 capitán 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€ a abonar en el momento de presentación de la reclamación.
- Para lo no contemplado las bases de la competición, el Árbitro Principal tomará las decisiones con base en la reglamentación 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.