

REGLAMENTO DEL CAMPEONATO POR EQUIPOS TERCERA CATEGORÍA DE LA FEDERACIÓN ARAGONESA DE AJEDREZ - 2012

1. DEFINICIÓN

1.1. La Federación Aragonesa de Ajedrez, en su intento de dar respuesta a la demanda del ajedrez aragonés, convoca el Campeonato por Equipos de Tercera Categoría, destinado a jugadores noveles, con un elo FADA máximo de 1525 y se disputará solo en fases locales o zonales con muy pocos desplazamientos en aquellos territorios que así lo demanden.

1.2. Los equipos se forman con el número de jugadores que indica la reglamentación vigente.

1.3. La suma de las puntuaciones individuales de cada jugador otorgará la victoria al equipo que más puntos consiga en el encuentro.

2. NORMAS GENERALES

2.1. Se disputará en tantos grupos como sea necesario por la demanda según las zonas. Está prevista Zaragoza Capital, Huesca Capital, Barbastro-Monzon-Binefar y todas las que tengan suficientes equipos. El día de juego de la División será el mismo de su zona en primera y segunda: La Provincia de Huesca será el sábado a las 16:30 horas, mientras que en el resto de grupos será el domingo a las 10:00 horas.

2.2. En todas las categorías se jugará al ritmo de 90 minutos + 30 segundos de incremento por jugada realizada.

2.3. El equipo local (designado en primer lugar del emparejamiento) llevará blancas en los tableros impares (1 y 3) y negras en los tableros pares (2 y 4). Si por alguna razón justificada y con autorización previa de la Federación, un equipo no puede disputar el encuentro en su local, se mantendrá el color asignado en el emparejamiento.

3. INSCRIPCIONES.

3.1. La Inscripción de los equipos es obligatoria. Debe realizarse por el programa de Gestión Integral en el plazo y en forma que se indique por la FADA. Es condición indispensable que, tanto los clubes como los jugadores que se inscriban, estén al corriente de las cuotas federativas y asimismo libres de toda sanción. Cada club deberá tener depositada en la F.A.D.A. una fianza de 100,00€ a fin de detraer de ella eventuales sanciones a sus equipos o jugadores representativos. Para ello, los clubes que hubieran sido sancionados (o que inscriban jugadores con sanciones pendientes) en la temporada anterior deberán completarla hasta la cantidad indicada de 100,00 €.

4. COMPOSICION DE GRUPOS Y EQUIPOS.

Los grupos los designa la Federación Aragonesa de Ajedrez con criterios geográficos. Si en una zona hay demasiados equipos para hacer un solo grupo, se harán varios grupos y jugarán por sistema de liga.

5. CALENDARIO.

Se ajustará para que las partidas se disputen los mismos días que las categorías del Campeonato de Aragón.

6. INSCRIPCIÓN DE LOS EQUIPOS

La inscripción deberá formalizarse **vía Internet a través del Programa Fedevolution.**

6.1 Es condición indispensable que, tanto los clubes como los jugadores que se inscriban, estén al corriente de las cuotas federativas y asimismo libres de toda sanción. Cada club deberá tener depositada en la F.A.D.A. una fianza de 100,00€ a fin de detraer de ella eventuales sanciones a sus equipos o jugadores representativos. Para ello, los clubes que hubieran sido sancionados (o que inscriban jugadores con sanciones pendientes) en la temporada anterior deberán completarla hasta la cantidad indicada de 100,00 €.

6.1. Documentación a presentar **vía Internet a través del Programa Fedevolution.**

6.1.1. **Datos del club:** Domicilio social, domicilio postal, teléfono, fax, e-mail, presidente y persona de contacto.

Datos de los jugadores que federa: Nombre, dos apellidos, el código F.A.D.A. En el caso de las altas, deberá acompañarse además fecha de nacimiento y número de D.N.I del jugador. Los jugadores en los que falte cualquiera de estos datos se considerarán inscritos provisionalmente, y NO PODRAN entrar a JUGAR ninguna competición hasta la semana siguiente a aquella en que se cumplimenten. Asimismo deberá incluirse, siempre que sea posible, domicilio, código postal, población y provincia, teléfono y e-mail. Los jugadores mayores de 14 años que se inscriban por primera vez deben presentar fotocopia del DNI (pasaporte para extranjeros).

Datos de los equipos: Local de juego, teléfono del local de juego, delegado del equipo, teléfono del delegado.

6.1.1.1. Los clubes que inscriben más de un equipo distinguen a los mismos añadiendo letras (A, B, C, etc.) a su nombre. La letra se asigna con los mismos criterios que se aplican al ranking **respetándose obligatoriamente el orden (el C no puede tener mejor ranking que el B y debe jugar en categoría igual o inferior).**

6.1.1.2. Los delegados de equipo necesitan licencia en vigor. No es incompatible que un jugador del equipo ejerza de delegado, pero deberá tenerse en cuenta que no se le permitirá parar su reloj en caso de incidente.

6.1.2. **Listas de los equipos:** Ordenadas por **elo FADA**, con código F.A.D.A., nombre, dos apellidos y elo de cada jugador. **Solo pueden inscribirse jugadores de un elo FADA menor de 1526 y la media de los 4 primeros jugadores debe ser menor de 1511.**

6.1.2.1. Ningún jugador puede estar inscrito en dos equipos de la misma categoría.

6.1.2.2. **Todos los jugadores pueden ser reservas en equipos de categorías del Campeonato de Aragón. La lista de cada equipo puede tener un máximo de 15 jugadores inscritos.**

6.1.2.3. Para la inscripción y alineación de jugadores extranjeros, así como para la consideración de jugador extranjero, se estará a lo que diga la reglamentación vigente de la Federación Española de Ajedrez en la fecha de cierre de inscripción de equipos y jugadores.

6.2. La F.A.D.A. revisará las listas de los equipos y las publicará, corregidas en su caso, provisionalmente, concediendo un plazo de dos días naturales para la presentación de reclamaciones. Transcurrido dicho plazo se resolverán las que se hayan presentado y volverán a publicarse las listas, ya con el carácter de definitivas.

7. DESEMPATES.

7.1. se aplicaran los siguientes desempates: 1º Resultado Particular, 2º Puntos por Partida, 3º Sonnen por Equipos. Si el número de equipos obliga a disputarse con las eliminatorias se aplicará el sistema holandés hasta sus últimas consecuencias (en caso de empate, resultado primer tablero y en caso de 4 tablas, el que lleve negras en el primer tablero).

7.2. en el punto 8.4.

8. COMPETICIÓN.

8.1. La competición se disputará a cuatro tableros.

8.2. El equipo designado en primer lugar del emparejamiento llevará blancas en los tableros 1 y 3, y negras en los tableros 2 y 4.

8.3. Salvo que la federación disponga otra cosa que comunique con la debida antelación a los clubes implicados, el encuentro se disputará en el domicilio del equipo designado en primer lugar en el emparejamiento.

8.4. El ritmo de juego será de **1:30 horas para toda la partida con un incremento de 30 segundos por jugada** desde el primer movimiento. Por lo tanto sólo se pueden usar **relojes digitales**. En este ritmo de juego es obligatorio apuntar todas las jugadas. Los jugadores que por motivos físicos estén exentos de la obligación de apuntar tendrán una reducción de 5 minutos en su tiempo inicial y de 5 segundos en el incremento por jugada (su ritmo será de 85 minutos + 25 segundos por jugada). Para estar exento hay que pedirlo oficialmente a la FADA, que lo hará público.

- 8.5. Los equipos presentarán sus alineaciones, que deberán estar integradas exclusivamente por cuatro jugadores, sin posibilidad de reservas. En ningún caso pueden sustituirse los jugadores de la alineación presentada. Un jugador alineado que incomparece en los tableros 1 ó 2 en dos rondas sin haber jugado anteriormente, no podrá alinearse en toda la competición.**
- 8.5.1. El plazo máximo para la presentación de alineaciones es de 30 minutos, a contar desde la hora oficial de inicio del encuentro.
- 8.5.2. Es responsabilidad de los delegados comprobar que la alineación del equipo contrario es legal, porque no se admitirán reclamaciones una vez que se haya efectuado la primera jugada de las negras en alguno de los tableros envueltos en una alineación indebida. En caso de detectar alguna anomalía en la alineación, deberá ser subsanada sin consecuencias. Si no hay acuerdo entre los delegados, se hará constar en el acta, y las partidas serán evaluadas para los distintos elos, independientemente de la decisión arbitral posterior.
- 8.5.3. En caso de que un equipo llegue a la sala de juego con las partidas comenzadas, y el equipo que ha puesto en marcha los relojes haya presentado una alineación incorrecta, deberán volver a comenzar las partidas involucradas, cargándose todo el tiempo a las blancas. Si mientras un equipo espera, con los relojes funcionando, detecta que su alineación es incorrecta, deberá solucionar el problema sin consecuencias. Por lo tanto, si en una partida en la que dicho equipo lleva blancas, su jugador ha efectuado el primer movimiento y luego se ve que ese tablero debió ser ocupado por otro jugador (siempre, lógicamente, de los presentados en la alineación), el que finalmente ocupa el tablero (que llevará blancas) cargará en su reloj todo el tiempo que ha transcurrido desde el comienzo de la sesión, dado que el equipo ha tenido todo ese tiempo para darse cuenta de la incorrección y solucionarla.
- 8.5.4. Si a la hora señalada para el inicio del encuentro uno de los equipos no hubiese presentado la alineación, se pondrán en marcha sus relojes. Si no presentase alineación ninguno de los dos equipos, se pondrán en marcha los relojes de las blancas. Hay que tener en cuenta que es suficiente con estar presente en la sala de juego para considerar que un equipo o jugador ha llegado a tiempo. Si el delegado presenta su alineación sobre el límite de los 30 minutos, y los trámites burocráticos de los delegados se demoran, los jugadores pueden verse en la necesidad de empezar las partidas con más de 30 minutos de retraso, lo cual es legal siempre que hayan estado presentes en la sala de juego antes de la hora límite estipulada.
- 8.5.5. Es responsabilidad del equipo que juega *en casa* la colocación del material de juego: tableros, piezas, relojes y planillas. Si a la hora señalada para el inicio de un encuentro no estuviese debidamente colocado dicho material, el tiempo que se tarde en dar comienzo será cargado, en cualquier caso, en los relojes del equipo local. Si la infracción se cometiera sólo en algunos tableros, la norma se aplicará exclusivamente en ellos. Si como consecuencia de aplicar el artículo 8.5.3 hubiese de manipularse algún reloj, siempre habrá que tener en cuenta que este artículo (el 8.5.5) es prioritario.
- 8.5.6. Intercambiadas y comprobadas las alineaciones, el delegado del equipo local pondrá en marcha los relojes de las piezas blancas.
- 8.6. Para comenzar un encuentro no es necesario ningún número concreto de jugadores por equipo. Ahora bien, **si transcurriera media hora (30 minutos)** desde el comienzo oficial del encuentro sin que alguno de los equipos presente un mínimo de 3 jugadores, se considerará incomparecencia completa del equipo a todos los efectos y, por lo tanto, se le aplicarán las sanciones previstas en el artículo 9.
- 8.6.1. Las partidas disputadas en un encuentro que se decide por incomparecencia completa del equipo no se tendrán en cuenta en la evaluación de los diferentes elos.
- 8.7. La colocación indebida de cualquier jugador acarreará la pérdida de las partidas que hayan jugado los mal colocados. Se entiende por mal colocados aquellos jugadores que hayan sido alineados por delante de otros cuando, según la lista a que se refiere el artículo 6.2 deben alinearse por detrás, y viceversa. Por lo tanto, todos ellos estarán mal colocados. Teniendo en cuenta que solamente se verificarán aquellas reclamaciones reflejadas en el acta, por desacuerdo entre los delegados, y reclamadas antes del primer movimiento de las negras.
- 8.8. Si durante el encuentro surgiera algún incidente, ambos delegados procurarán solucionarlo. Si el incidente afecta al desarrollo de una partida y no hay acuerdo, se hará la reclamación reglamentaria, redactando los delegados sus informes en el acta, que será remitida al Árbitro del torneo, a través de la federación.
- 8.8.1. Si el delegado fuera un jugador del equipo, no se le permitirá parar su reloj en caso de incidente.
- 8.9. El equipo local deberá rellenar el acta via Internet en la Plataforma de Gestión Integral Fedevolution en el plazo de 24 horas desde la finalización de las partidas. Para las incidencias, deberá rellenarse en papel el documento que aparece anexo como “Acta de Incidencias”, firmado por los dos delegados y hacerlo llegar escaneada a la dirección de la FADA (fada@ajedrezaragon.com) urgentemente. Si no se dispone, debe entregarse por carta certificada o en mano en la sede de la FADA en el del Edificio Kasán (C/Valerio Julian Ripol Urbano, 15; 50018 Zaragoza) y para comunicarse con urgencia para alguna anomalía o tema específico, a los teléfonos que disponga la Federación.

8.9.1. Dado que estos campeonatos son válidos para los distintos elos, deberá tener especial cuidado de que las ACTAS REFLEJEN FIELMENTE QUE JUGADORES HAN PARTICIPADO REALMENTE EN EL ENCUENTRO Y EN QUE PARTIDAS HA HABIDO INCOMPARENCIA de uno o de los dos jugadores. El incumplimiento de las normas contenidas en este artículo supondrá una sanción de 12€ por cada acta que no esté en poder de la F.A.D.A. en el plazo establecido o que no refleje fielmente las incomparencias.

8.9.1.1.1. La sanción por no haber entregado el acta en el plazo establecido no exime hacerlo lo antes posible. De tal forma que, la sanción se repetirá al finalizar el plazo de recepción de cada una de las siguientes rondas, mientras no se haya entregado el acta.

8.10. Comunicación de los resultados: El resultado del encuentro, así como los resultados individuales de cada tablero, deberán comunicarse preferentemente por internet. Y si por este medio no es posible, telefónicamente. El plazo máximo para efectuar la comunicación son las 23:00 horas del mismo día que se hubiera disputado el encuentro al e-mail o contestador automático habilitados al efecto. La obligación de realizar el comunicado incumbe al delegado, o en su defecto, cualquier otro representante, del equipo que haya jugado “en casa”. El incumplimiento de esta norma se sancionará con una multa de 18€ cada vez que se produzca la omisión.

e-mail: fada@ajedrezaragon.com y tfno que se indique.

8.11. El envío de actas por Internet (a través de Fedevolution) dentro del plazo establecido para la comunicación de resultados sirve para satisfacer de manera conjunta las obligaciones relativas al envío de actas y comunicación de resultados, pero se ruega enviar un email a la dirección del árbitro copiando el acta, para evitar retrasos en la publicación de resultados y emparejamientos si surge algún problema técnico.

9. INCOMPARENCIAS

9.1. De tableros: Si, transcurrida 30 minutos desde el comienzo oficial de la ronda, no se hubiese cubierto algún tablero, se le daría la partida perdida por incomparencia. **Un jugador alineado que incomparece en los tableros 1 ó 2 en dos rondas sin haber jugado anteriormente, no podrá alinearse en toda la competición.**

9.1.1. Para todo el campeonato existirá una exención de 2 incomparencias. Consumidas ambas, se estará a lo que sigue:

Primera incomparencia no exenta: sanción de 6€

Segunda incomparencia no exenta y cada una de las posteriores: sanción de 18€

9.2. De un equipo completo (comparecen injustificadamente menos de 3 jugadores): Sanción económica en todo caso, entre 20€ y 80€, y pérdida del encuentro por el **tateo** global máximo.

10. RETIRADA O ELIMINACIÓN DE UN EQUIPO, UNA VEZ INICIADO EL CAMPEONATO

10.1. A los efectos de lo dispuesto en este artículo, así como en cualquier otra sanción que sea procedente, se entiende por inicio del Campeonato la fecha límite de presentación de listas, en este caso 12 de enero.

10.2. Dos incomparencias de un equipo completo, aunque sean en diferentes fases, suponen la eliminación automática.

10.3. La retirada de un equipo sólo se puede producir antes del emparejamiento de la ronda. En caso de no jugar la ronda emparejada, se considerará como una incomparencia y, posteriormente que se ha retirado.

10.4. La retirada injustificada de un equipo tiene una sanción económica de 80 €.

11. PREMIOS

Se concederá trofeo e invitación al acto de clausura de la temporada al campeón de cada Grupo

12. NORMAS Y REGLAMENTOS

12.1. Estas Bases derogan todas las disposiciones anteriores de rango igual o inferior que las contradigan.

12.2. Para lo no previsto en estas normas serán válidas las Leyes del Ajedrez, las decisiones del Juez Árbitro y la reglamentación de la Federación Española de Ajedrez (F.E.D.A.) y la Federación Internacional de Ajedrez (F.I.D.E.).

12.3. La inscripción a este torneo supone la total aceptación de estas Bases.

Zaragoza, 7 de diciembre de 2011