



**Valencia, 7 de enero de 2008**

**CIRCULAR Nº 1/2008**

**Asunto: BASES DE COMPETICIÓN INTERCLUBS 2008.**

**EQUIPOS:**

A excepción de los equipos de categoría segunda promoción que son a 4 tableros el resto de categorías son equipos de 8 jugadores.

**SISTEMA DE PUNTUACIÓN:**

**En los grupos a 8 tableros**, el sistema de puntuación será 2 puntos encuentro ganado, 1 punto encuentro empatado, 0 puntos encuentro perdido, -1 puntos incomparecencia.

**En los grupos de 4 tableros**, se sumarán los puntos totales por tableros.

**RITMOS DE JUEGO:**

Como norma general se juegan todas las categorías a **90 minutos por jugador**, con incremento de **30 segundos por jugada**.

Excepción a esta norma es la categoría de promoción que se disputa a **4 tableros** y a **90 minutos por jugador**, sin incrementos.

Igualmente en caso de que el deportista necesite un reloj adaptado y ese reloj adaptado no se encuentre disponible, se autoriza jugar su partida a 2h y media a finish.

La incomparecencia no justificada así como dos incomparecencias justificadas supondrá la retirada del torneo, además de la multa económica y/o deportiva correspondiente. En cualquier caso la retirada del torneo supone el descenso de categoría y en ningún caso ser repescado en caso de vacantes el año siguiente.

**HORARIOS:**

División de Honor y 1ª Autonómica: **A partir de las 17:00 horas.**

**El resto de las categorías se juega a partir de las 16'30 h.**

Excepcionalmente, en el caso de que un sábado por la mañana se dispute competición provincial o autonómica por edades, cualquiera de los equipos con jugadores implicados podría solicitar retrasar la hora de inicio del encuentro de ese día a las 17 horas.



### **TABLEROS VACIOS:**

Puesto que hay siempre confusión, aclarar que únicamente se pueden dejar vacíos **el/los últimos tableros del último equipo**. No es lo mismo dejar un tablero vacío que poner el nombre de una persona que hace incomparecencia. Igualmente decir que si algún jugador realiza dos incomparecencias es dado de baja y ya no puede volver a ser alineado en toda la temporada.

### **COMUNICACIÓN DE RESULTADOS:**

Preferentemente vía e-mail al correo de la FACV: email@facv.org o al número de teléfono de la FACV 96 315 30 05.

**ACTAS Y PLANILLAS** originales de un encuentro sin incidencias se han de remitir por el equipo local el lunes.

Actas y planillas de un encuentro con incidencias que deba resolver el comité de competición se deben remitir el lunes **por correo certificado**.

**En todas las categorías se apuntan las jugadas y deberán remitir las planillas junto a las actas. Os recordamos que la FIDE solicita ahora que se apunte después de hacer la jugada.**

El incumplimiento de esta normativa dará lugar a las sanciones reglamentarias.

### **AMPLIACIONES DEL ORDEN DE FUERZAS:**

Un jugador se puede federar en cualquier momento. No obstante para participar en la competición interclubs se tendrán en cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Se permite un máximo de **dos "bis" por equipo**, hasta la disputa del **50% de las rondas**. A partir de que se hayan disputado el 50% de las rondas solo se podrán incorporar jugadores al final del orden de fuerza.
- b) Para disputar una jornada X, el jugador nuevo se ha de dar de alta hasta las 19 horas del miércoles anterior a dicha jornada. En todo caso se requiere la confirmación o visto bueno de la Federación de Ajedrez de la Comunidad Valenciana para que el alta sea correcta.

### **SISTEMAS DE DESEMPATE:**

- 1º) Puntos por tableros.
- 2º) Resultado particular.
- 3º) Sistema holandés (primer tablero suma 8 puntos, segundo 7, etc...)
- 4º) Resultado del primer tablero, en caso de tablas, 2º,3º,etc.
- 5º) Queda primero el equipo que jugó con negras.
- 6º) El equipo que ganó más partidas con negras.



## **TELÉFONOS MÓVILES:**

La reglamentación referente a las reglas de juego viene establecida en las *Leyes del Ajedrez de la FIDE*. Como novedades más importantes desde el 1/6/2005 **la FIDE prohíbe llevar teléfonos móviles** en la sala de juego. Así pues, si bien en cualquier caso aquel al que le suene el teléfono móvil durante la partida perderá la misma, considerando "sonar" a cualquier tipo de ruido que implique que éste está conectado, por otra parte no aplicará pérdida de partida a aquel que lo lleve apagado. Igualmente atendiendo a que en la competición por equipos es imprescindible que al menos el capitán de equipo pueda estar en contacto con jugadores que no han llegado o con otros equipos, para prever cualquier tipo de necesidad la FACV permite a los capitanes de equipo disponer de teléfono móvil, siempre que esté en silencio y se le aplicará la pérdida de partida si suena durante la misma. Dada la relativa novedad de la prohibición de los móviles, rogamos a los presidentes, delegados y capitanes de equipo que se encarguen de informar a los jugadores. Igualmente la FACV faculta a los capitanes de equipo a reclamar la victoria en caso de que a cualquiera de los rivales de sus jugadores les suene el móvil.

**Se establece que de forma excepcional y por razones de profesión ó fuerza mayor, si algún jugador debe tener su móvil encendido, deberá solicitarlo a los capitanes de los equipos y en caso de que sea aceptado, se le permitirá jugar.**

## **REGLAMENTO GENERAL DE COMPETICIONES**

Todo lo no especificado en las presentes bases de competición se regirá por lo establecido en el **Reglamento General de Competiciones (RGC) de la FACV**. Este reglamento contiene un articulado que complementa las BASES y es de **obligado conocimiento** por todos los delegados y capitanes de equipo.

El desconocimiento de los reglamentos no exime de su cumplimiento.

**Fdo.: Jose A. Polop Morales**

**Secretario General FACV**