

Artículo 25.- Se procurará que los relojes sean de la misma marca, ~~que esta ofrezca garantías de fiabilidad~~, y que estén homologados autorizados por la Federación Internacional (FIDE), Española (FEDA) o FECV.

Artículo 33.- Se establecen cuatro categorías para los jugadores federados en la FECV: Absoluta, Preferente, Primera y Segunda.

33.1.- Las categorías son vitalicias, salvo:

Descenso o ascenso jugando.

Sanción.

Renuncia del jugador.

- Si un jugador opta por participar un año, por cualquier motivo, en una categoría inferior a la que le corresponde, esa será su nueva categoría, por renuncia a la anterior.

33.3.- Para determinar una categoría a un jugador que no la tuviese en aplicación del Art.y 33.2 se atenderá por razón de su ELO:

- a) **Jugadores con 2000 ELO FIDE o mayor se otorga la categoría Absoluta.**
- b) **Jugadores con 1800 ELO FIDE o mayor se otorga la categoría Preferente.**
- c) **Jugadores con 1600 FIDE o mayor se otorga la categoría Primera.**

33.4.- Con el objeto de promocionar a los jugadores jóvenes hasta sub-16 incluido, a propuesta del área de Tecnificación se podrá determinar la categoría de un jugador promocionable sin atender a las razones de ascenso requeridas **en el 33.1.**

33.5.- En algunas provincias, según el número de jugadores, se podrán suprimir categorías inferiores.

33.6.- ~~A menos que las bases de competición digan lo contrario~~, en todas las competiciones individuales provinciales, el número de jugadores que ascenderán a la categoría superior será igual al 10 % de los jugadores que hayan disputado, al menos, una partida en el torneo (incluido bye), redondeando al alza. Así mismo, el número de jugadores que desciende a la categoría inferior será del 10% de los jugadores que hayan disputado al menos una partida en el torneo (incluido bye), redondeando a la baja y descendiendo siempre, al menos, un jugador.

En las provincias en que se disputa más de una categoría, el número de ascensos en la categoría inferior de todas las que se disputen a la inmediatamente superior será del 20% de los jugadores que hayan disputado al menos una partida en el torneo (incluido bye), redondeada al alza.

Debido a los cambios generales que se realizarán en el ELO FIDE /FEDA la FECV podrá ajustar los rangos de ELO y las categorías.

Artículo 40.

40.1.- La tolerancia para llegar a las partidas se establece en 15 minutos desde la hora oficial de inicio previsto, salvo que el ritmo de juego sea inferior a 15 minutos, en cuyo caso será marcada la incomparecencia por la caída de bandera.

40.2.- Los desempates aplicados por la FECV para sus campeonatos individuales son los siguientes:

SUIZOS:

- a) ~~Mas emparejados (Most Paired)~~ Partidas Elegidas para jugar (GE)
- b) Buchholz FIDE menos el peor resultado
- c) Buchholz FIDE total
- d) ARPO APRO
- e) Sonneborn-Berger
- f) Resultado particular (todos contra todos)
- g) Sorteo.

Las bases de la competición podrán establecer otro sistema distinto e incluir el sorteo del orden de aplicación de desempates tras concluir la última ronda.

~~A efectos de Buchholz, toda partida no jugada se considerará medio punto (Buchholz denominado "corregido" o "FIDE").~~

~~Se empleará siempre el "Oponente Virtual" para las partidas no jugadas.~~

A efectos de Buchholz, se utilizará el criterio BAKU 2023 para las partidas no disputadas

Artículo 45.- El sistema de puntuación y desempate se establece en el siguiente orden:

Puntos de Match (3,2,1, 0). (3-victoria, 2 empate, 1 derrota o alineación indebida, 0 incomparecencia)

Puntos de Partida.

Resultado particular con respecto a puntos de Encuentro.

FIDE Sonneborn-Berger.

APÉNDICE: holandés, exclusivamente en match de ascenso/descenso.

Sorteo

Artículo 51.- Órdenes de Fuerza:

51.1.- Los jugadores con orden de fuerza del 1 al 8 (incluidos los bises) habrán de ser alineados siempre en el equipo de superior categoría del club, en el caso de que jueguen. Los jugadores con orden de fuerza del 9 al 16 (incluidos los bises) serán alineados siempre en el equipo "B" del club, o en el de rango superior categoría para completar este equipo (1 al 8); los del 17 al 24 en el equipo "C", o en el "A" - "B", siempre respetando también lo que establece el artículo 52.3 e incisos, para completar ausencias de los titulares de estos (1 al 16), y así sucesivamente en los restantes equipos que el club tenga. Nunca los titulares de un equipo (1 al 8, 9 al 16, 17 al 24, y sucesivos) podrán ser alineados en otro de rango inferior categoría del club.

Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá alineación indebida (Art 56).

51.2.- En cada equipo los jugadores deberán alinearse atendiendo de manera rigurosa al orden de fuerzas del club. Por ello, nunca un jugador podrá ser alineado en un encuentro detrás de otro con un orden de fuerza superior (teóricamente más flojo). Los jugadores con número N-bis se alinearán inmediatamente detrás del jugador con su correspondiente número N. Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá por Orden Cambiado, y ese equipo perderá se perderán los puntos comprendidos entre los tableros mal alineados, ambos inclusive.

Caso de que el error sea entre los tableros 1 y 2, por poner un ejemplo extremo, perderán dichos tableros, pero no los subsiguientes. Si el error ocurre entre el 1 y el 7 se perderá el punto en los 7 tableros. Concluyendo, los comprendidos entre los tableros mal alineados.

Alineación Indevida, Definición: cuándo un jugador no puede jugar, porque se lo impide la normativa, ejemplos:

- Un jugador que debiendo ser alineado en un equipo de rango categoría superior, sea alineado en un equipo de rango categoría inferior, estando ambos equipos en el mismo local, provocaría alineación indebida en ambos equipos.
- Un jugador que ha jugado el número de partidas mínimas según el reglamento para quedar atado al equipo superior, es alineado en un equipo inferior, eso también provocaría alineación indebida.

51.3.- Los jugadores titulares en un equipo que se alineen en la suma de todos los equipos de rango superior categoría a la suya, según el orden de fuerzas, un total de 6 jornadas no podrán ser alineados a partir de ese momento en el de rango categoría inferior del que procedían. Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá alineación indebida (Art.56).

51.4.- Con el fin de evitar trasvases abusivos entre los equipos principales y los filiales, se añaden las siguientes normas:

Los Clubs que tienen un sólo equipo podrán alinear en el equipo a todos los jugadores del club.

Un Club podrá federar jugadores para disputar el Campeonato de España, sin incluirlos en el orden de fuerza de la competición Interclubs. En este caso, estos jugadores se darán de alta en el orden de fuerza sin aplicar ningún número de orden.

Los Clubs que tienen más de un equipo en la competición y participan en las divisiones autonómicas, División de Honor, Primera Autonómica y/o Segunda Autonómica, podrán alinear en dichas categorías con las siguientes limitaciones:

En el equipo A sólo pueden jugar los 24 primeros jugadores de su orden de fuerzas (si hay un bis intercalado sólo se podría alinear hasta el jugador con el número de orden 23). Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá alineación indebida (**Art 56**).

En el equipo B sólo pueden jugar desde el jugador con el número 9 del orden de fuerzas hasta los 24 jugadores siguientes y correlativos a partir del número 9 (si hay un bis intercalado entre el número 9 y el 32 sólo se podría alinear hasta el jugador con el número de orden 31). Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá alineación indebida (Art 56).

En el equipo C sólo pueden jugar desde el jugador con el número 17 del orden de fuerzas hasta los 24 jugadores siguientes y correlativos a partir del número 17 (si hay un bis intercalado entre el número 9 y el 40 sólo se podría alinear hasta el jugador con el número de orden 39). Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá alineación indebida (Art 56).

Si un club dispone solo de dos equipos, en el equipo B podrá alinear desde el jugador número 9 hasta el último jugador que tenga en el orden de fuerza. Caso de alinear algún jugador que incumpliese esta norma se entenderá alineación indebida (Art 56).

Si un club dispone de dos o más equipos no puede hacer ausencia de equipo en un equipo de rango superior y presentar a jugar uno de rango inferior. En caso que esto suceda se considerará ausencia injustificada en todos los encuentros implicados.

En las ligas provinciales NO se aplican restricciones de este tipo

En los equipos C-D y sucesivos no se aplican restricciones de este tipo.

Artículo 52.- Diferencias de ELO:

52.1- Para evaluar la fuerza de los jugadores se usará el ELO FIDE Estándar.

Caso de no tener ELO FIDE Estándar, se tomará como referencia el ELO FEDA, FIDE Rapid, FIDE Blitz, en ese orden. Caso de no poseer ninguno de los anteriores ELOs se le asignará un ELO ficticio de 1400 1600 puntos si el jugador es mayor de 16 años.

52.2- Las diferencias de puntos de ELO según la categoría en que se participe son:

En División de Honor se tiene que respetar en el orden de fuerzas y la alineación de cada jornada que un jugador no esté por delante de otro que le supere en 100 puntos ELO o más.

En División de Honor, no se podrán alinear tableros vacíos.

En Primera y Segunda categoría autonómica se tiene que respetar en el orden de fuerzas y la alineación de cada jornada que un jugador no esté por delante de otro que le supere en 100 puntos ELO o más.

En el resto de categorías no se aplica margen alguno de ELO.

52.3- Excepcionalmente, la FECV puede conceder la exención de los puntos 52.2.1 y 52.2.2 del punto 52.2 para jugadores jóvenes incluidos en los planes de tecnificación, previa solicitud por escrito del interesado.

Se recomienda a la FECV que se publique el listado de exentos de esta normativa y los miembros de la tecnificación que corresponda.

Excepcionalmente para los mayores de 75 años con el objetivo de ayudarles a competir, no se aplica la norma de los puntos 52.3.1 y 52.3.7a) y b), permitiendo que se ubiquen estos jugadores en el lugar del orden de fuerzas que les permita jugar con dos equipos y así evitar desplazamientos. Esta excepción no se admitirá si la inclusión de estos jugadores en el orden de fuerza de un equipo busca otro objetivo.

El incumplimiento del art. **52.2 (diferencias de ELO)**, se considerará alineación indebida (**Art 56**) excepto en los casos excepcionales autorizados y descritos anteriormente (jóvenes de tecnificación y veteranos).

Artículo 59.- Todo equipo tendrá un capitán, que será quién lo represente durante la celebración de los encuentros. El capitán de equipo velará por el cumplimiento de los Reglamentos, y asesorará a los jugadores de su equipo.

El capitán deberá de tener necesariamente licencia de jugador con el equipo del que sea capitán.

Artículo 60.- Los capitanes de los equipos cuidarán del comienzo, la buena marcha, así como de la terminación de los encuentros, resolviendo conjuntamente los problemas que pudieran presentarse en la celebración de los mismos.

Artículo 61.- La misión del capitán de equipo es esencialmente asesorar, interviniendo en el desarrollo de las partidas solo a requerimiento de los jugadores, y deberá dirigirse al del otro para tratar cualquier tema que afecte a alguna de las partidas del encuentro, ó de los jugadores que las disputan. Siempre conjuntamente con el capitán del otro equipo o del arbitro.

El capitán no puede aconsejar sobre las partidas a los jugadores de su equipo, ni consultar con otra persona sobre las mismas. Esta prohibición se extiende también a los jugadores.

El capitán sí puede aconsejar a sus jugadores sobre ofrecer, aceptar o rechazar proposiciones de tablas, e incluso sobre abandonar en una partida, a condición de no hacer comentarios acerca de la posición existente en el tablero. Así, podrá decir: “propón tablas”, “abandona”, “acepta”, pero siempre de una manera general, nunca de forma que pueda interpretarse como una opinión sobre la partida.

El capitán no puede aconsejar sobre las partidas a los jugadores de su equipo, ni consultar con otra persona sobre las mismas. Esta prohibición se extiende también a los jugadores.

El capitán **NO** ~~sí~~ puede aconsejar a sus jugadores sobre ofrecer, aceptar o rechazar proposiciones de tablas, e incluso sobre abandonar en una partida, ~~a condición de no hacer comentarios acerca de la posición existente en el tablero. Así, podrá decir: “propón tablas”, “abandona”, “acepta”, pero siempre de una manera general, nunca de forma que pueda interpretarse como una opinión sobre la partida.~~

Artículo 62.- No obstante, lo anterior, es el jugador quién toma las decisiones acerca de la partida que está disputando, no estando obligado a aceptar el consejo de su capitán de equipo. De igual manera, el capitán de equipo no puede actuar en nombre de un jugador de su equipo sin el consentimiento expreso de este.

Artículo 62. Ni el capitán ni los jugadores se pueden ubicar detrás de los jugadores del equipo contrario durante el encuentro.

Artículo 63.- El capitán de equipo que incumpla alguna de sus obligaciones o funciones podrá ser sancionado federativamente.

Artículo 64.- No es incompatible que un jugador ejerza de capitán. Está autorizado a detener la marcha del reloj de su partida en caso de incidencia en que deba intervenir, siempre que esté en juego y por el tiempo mínimo imprescindible para ponerse en contacto con el árbitro on-line según lo marcado en el artículo ~~28~~ 27 del presente reglamento, permitiéndosele, obviamente, hacer uso de un dispositivo móvil, junto con el otro capitán. No así en otros casos, en los que no le estará permitido detener el reloj.

Artículo 65.- Antes del comienzo del encuentro, los capitanes cumplimentarán el acta del mismo por ~~triplicado~~ **duplicado** en el impreso oficial de la FECV: encabezamiento y datos de su equipo y de sus jugadores el del equipo local; datos de su equipo y de sus jugadores el del equipo visitante.

68.1 Transcurridos los 30' (treinta minutos) de cortesía respecto a la hora oficial de inicio de la prueba sin poder disponer de los jugadores necesarios, el equipo perderá por incomparecencia. Igualmente se considera la incomparecencia en cada partida individual una vez transcurridos 30' sin haberse presentado dicho jugador “ante el tablero”, y siempre contados desde el horario oficial en que debió comenzar la partida, en ningún caso desde el horario “real” en que comenzase si hubo cualquier retraso por el motivo que fuese salvo acuerdo previo entre los equipos. **El árbitro principal ante acontecimientos imprevistos o excepcionales puede modificar la hora de inicio comunicándose con los capitanes o representantes de los equipos afectados.**

68.1.1 Se define tablero vacío cuando no se pone ningún nombre. Necesariamente ~~sólo se~~ **sólo se podrán dejar tableros vacíos en los últimos tableros del último equipo que posea un club.** Incumplir esta disposición supone una alineación indebida aplicando el Art. 56. En el casillero del acta del nombre de jugador se escribirá la palabra “Vacío”. Un tablero vacío supone una penalización de -1/2 punto y se anota en su casilla del acta -1/2, por tanto, restará en la suma de puntos por tableros obtenidos por su equipo en ese encuentro. Si el jugador rival está presente

se le adjudica el punto de la partida. En caso que un club acumule mas de 2 incomparencias podrá dejar vacíos los últimos tableros de los siguientes equipos empezando por el penúltimo equipo que posea el club.

68.1.2 Se define incomparencia cuando un jugador inscrito en el acta no se presenta ante el tablero el tiempo de demora establecido (tolerancia) desde la hora oficial de inicio. Si un jugador incomparece supone una penalización de - ½ punto en el encuentro y se anota en las observaciones del acta. También se le descontará ½ en la clasificación global del Equipo, por tanto, resta ½ en la suma de puntos de ~~match encuentro~~ obtenidos por su equipo. El jugador que incomparece no puede alinearse en la siguiente ronda y aquél jugador que acumule dos incomparencias en la temporada no podrá ser ya alineado en el resto de rondas. Si el jugador rival está presente se le adjudica el punto de la partida.

68.1.3 Si un equipo acumula **8 incomparencias y/o tableros vacíos**, se le considerará retirado de la competición y descenderá una categoría.

~~68.1.4 Cuando dos o más equipos del mismo club coincidan en el mismo local de juego, comienzan oficialmente a la misma hora, y falta algún jugador, sólo se podrán dejar vacío(s) el/los último(s) tablero(s) del último equipo.~~

Eliminarlo el 68.3.1 ya lo dice.

Artículo 78.-

78.1.-Caso de que un **equipo** renuncie al ascenso, ascenderá el siguiente clasificado de su grupo. **En caso de no aceptar el siguiente clasificado de su grupo se aplicarán los criterios establecidos en el artículo 78.2.a b y c.**

78.2.-En caso de que por reestructuración de alguna categoría, desaparición de un equipo o club, o por cualquier otro motivo se tenga que repescar a algún equipo, entonces por este orden:

- a) Si se han disputado promociones de ascenso se tendrán en cuenta **en la medida de lo posible** a los participantes en esas promociones. Al agotar todos los candidatos se ~~pasaría al apartado B.~~ Se repescaría directamente al mejor clasificado de los que descendieron, excepto el último.
- b) Se repescaría al **(los) mejor(es) clasificados** que hubiesen quedado en puertas del ascenso. En caso de que no se pudiera cubrir la plaza, **se repescarían por orden de clasificación a los equipos que descendieron, llegado a este punto, podría** mantener la categoría el último clasificado del grupo.
- c) **En caso de que aún no se hubiese cubierto la plaza, se repescaría al segundo mejor clasificado que hubiese quedado en puertas del ascenso. De continuar la vacante, se pasaría al tercero y sucesivos.**