



Valencia, 1 de enero de 2009

CIRCULAR Nº 1/2009

Asunto: BASES DE COMPETICIÓN INTERCLUBS 2009.

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 (Ello no obstante, en el momento de publicar estas Bases estamos pendientes de la resolución que adopte el Comité de Competición de la FACV en relación a consulta planteada por el Club de Oliva sobre este asunto concreto. Por ello, este punto es provisional).

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 habilitado al efecto vía sms o llamada 691 68 56 20. **La comunicación de resultados se debe efectuar antes de las 20 horas del domingo siguiente a la ronda. La no comunicación injustificada supondrá una sanción de 1 punto para el equipo infractor. Recordar que la obligación de comunicación del resultado atañe a los equipos locales.**

ACTAS Y PLANILLAS originales de un encuentro sin incidencias se han de remitir por el equipo local el lunes. **Las actas deben encontrarse en la FACV durante la semana siguiente a la disputa del encuentro. El retraso en el acta e incumplimiento anterior supondrá una sanción de 1 punto para el equipo infractor. Excepcionalmente en la última ronda todas las actas deben enviarse con carácter urgente a la FACV para tenerlas antes del miércoles siguiente a la finalización del Torneo.**

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, si es el caso, a cualquier otra sanción reglamentaria que se contemple o puedan establecer los Comités de la FACV.

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:

- 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.
- Para disputar una jornada X, el jugador nuevo se ha de dar de alta hasta las 14 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. En los grupos de cuatro tableros se seguirá el criterio 2 puntos encuentro ganado, 1 punto encuentro empatado, 0 puntos encuentro perdido, -1 puntos incomparecencia.
- 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.

Asimismo, el capitán del equipo podrá tener el móvil encendido sin que sea penalizado en caso de que suene, hasta que todos los jugadores de su equipo hayan llegado a la sala, y siempre y cuando el capitán no haya comenzado su partida, entendiéndose por esto que no haya realizado ninguna jugada legal.

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