

## **XIX CAMPEONATO DE ESPAÑA POR EQUIPOS**

### **REGULACIÓN TÉCNICA**

La competición se jugará online utilizando las Regulaciones para Competiciones de Ajedrez Híbrido de la FIDE con las siguientes especificaciones:

Se permitirá la participación de un componente de cada equipo bajo la modalidad de “ajedrez online con supervisión”, siempre que esta circunstancia esté justificada adecuadamente.

Se jugará en la plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org).

La plataforma es accesible con el programa Jaws.

Todos los jugadores deberán estar registrados previamente y comunicar su Nick de usuario en la inscripción del equipo.

El día 21 de mayo desde las 17:00 horas hasta las 21:00 hora peninsular se realizará una sesión previa para el manejo de la misma.

La organización proporcionará la conexión a internet y los dispositivos electrónicos para jugar las partidas, salvo que los jugadores indiquen lo contrario en su inscripción.

La organización proporcionará un asistente a los jugadores ciegos totales o con resto visual que no puedan mover para jugar online previa petición en la inscripción del equipo.

La ida de cada encuentro se disputará el sábado 22 de mayo a las 16:00 horas y la vuelta el domingo 23 a las 10:00 hora peninsular.

### **SISTEMA DE JUEGO**

El Campeonato se disputará por sistema de eliminatorias directas a doble encuentro, y con cuatro tableros por equipo. En la inscripción de cada equipo podrán figurar 5 jugadores y un entrenador. Los jugadores estarán colocados por orden de fuerza, siguiendo el Elo internacional, luego el nacional, y luego podrán ser colocados libremente.

El orden de fuerza será inalterable desde la primera a la última fase de torneo, aunque se produzcan cambios de Elo. Sin embargo, de una eliminatoria a otra podrán producirse incorporaciones de jugadores, a condición de que no hayan sido anteriormente inscritos en un equipo ya eliminado y entrando en el lugar que les corresponda por su Elo internacional.

Las partidas no se computarán para Elo FIDE en las eliminatorias previas a la final. La final a 4 sí se computará para Elo FIDE.

### **REGLAS DE JUEGO LIMPIO**

Se aplicarán a todas las competiciones organizadas por la FEDC las “Reglas de Juego Limpio de la FIDE para las Competiciones de Ajedrez Online.

### **SANCIONES**

Las decisiones del árbitro principal son inapelables. El árbitro principal también puede decidir excluir al jugador de la competición ante la evidencia del uso deliberado de ayuda externa para obtener una ventaja sobre el oponente (como usar una computadora u otro jugador).

### **OCTAVOS DE FINAL - CUARTOS DE FINAL**

Cada centro-sede deberá disponer de un árbitro de la federación autonómica correspondiente, que emitirá acta de los encuentros disputados. Deberá estar presente durante toda la sesión de juego, atender las reclamaciones que se produzcan y vigilar el estricto cumplimiento de las normas. Si detecta cualquier conducta infractora deberá informar por teléfono inmediatamente a la dirección del torneo y al árbitro supervisor online D. Ismael Nieto González

### **FINAL A CUATRO**

La final a 4 la disputarían los cuatro clasificados durante 4 días, en sede única. El sistema de juego será de semifinales a dos encuentros (ida y vuelta) y final a 2 encuentros. Se celebrará un encuentro cada día, en horario por determinar. Los emparejamientos se sortearán a la llegada de los equipos al local de juego. El equipo campeón será invitado a uno de los torneos Open que figuran en el calendario FEDC.

### **SISTEMA DE PUNTUACIÓN**

1. El sistema de puntuación será el olímpico, con un punto por cada partida en juego. En caso de empate a puntos al final de los dos encuentros (ida y vuelta) se desempatará por mejor resultado en el primer tablero, segundo, etc... En caso de que persistiera el empate, se clasificaría el equipo cuya media de Elo internacional de sus 4 primeros tableros fuera más baja.
2. Los capitanes de equipo podrán entregar su orden de fuerza al árbitro hasta ½ hora antes del comienzo de la ronda. En caso de no entregar ningún orden de fuerza, se entenderá que se alinean los cuatro primeros jugadores.
3. El ritmo de juego será de 90 minutos por jugador + 30 segundos de incremento por jugada.
4. La anotación de las partidas es obligatoria, en sistema tinta, braille o sonoro en aquellas partidas que se utilice asistente. En el resto de casos, a criterio del árbitro.
5. Los jugadores que no puedan introducir las jugadas en el dispositivo podrán disponer de un asistente, autorizado por el árbitro, para que realice esta función. En el caso de que sea un asistente el que realice esta función el jugador deberá estar sentado en una mesa distinta del asistente y anunciar sus jugadas en voz alta para que el asistente las introduzca en el dispositivo. A su vez, el asistente anunciará en voz alta las jugadas del

rival una vez visualizadas en el dispositivo, siendo el jugador quien la efectúe en el tablero.

6. Todos los jugadores participantes aceptan la publicación de sus datos en los medios de comunicación que la organización considere oportunos para la difusión del evento.

Para lo no especificado en estas bases se utilizará el Reglamento de Ajedrez Online de la FIDE.

En Madrid, a 29 de mayo de 2021