REGLAMENTO

DE

COMPETICIONES

Federación Madrileña de Ajedrez

Aprobado con Orden 1806/2025 de 22 de julio

REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE AJEDREZ

Índice de contenidos

TITULO I

Del Reglamento de Competiciones

Capítulo único

Disposiciones Generales.

Artículo 1. Finalidad del Reglamento de Competiciones.
Artículo 2. Competiciones oficiales.
Artículo 3. Competencias de la FMA.
Artículo 4. Fechas de inscripción y disputa de las competiciones.
Artículo 5. Comisión Técnico-Deportiva de la FMA.
Artículo 6. Condiciones generales de clubes y jugadores.
Artículo 7. Jugadores extranjeros.
Artículo 8. Jugadores invidentes o con discapacidades.
Artículo 9. Árbitros de las competiciones.
Artículo 10. Plazos de inscripción y sorteo de rondas.
Artículo 11. Uso de las planillas de ajedrez.
Artículo 12. Uso del reloj de ajedrez y comparecencia ante el tablero.
Artículo 13. Órdenes de fuerza.
Artículo 14. Interpretación del Reglamento.
Artículo 15. Reclamaciones.

TITULO II

Competiciones Individuales

Capítulo 1. Campeonato Individual Absoluto de Madrid.

Sección Primera.

Artículo 16. Consideraciones generales.

Sección Segunda. De la Fase Previa.

Artículo 17. Participación.
Artículo 18. Sistema de juego.
Artículo 19. Clasificación.

Sección Tercera. De la Fase Final.

Artículo 20. Participación.
Artículo 21. Sistema de juego.
Artículo 22. Clasificación.

Capítulo 2. Campeonato Individual de Veteranos + 50 y Veteranos + 65 de Madrid.

Artículo 23. Participación.
Artículo 24. Sistema de juego.
Artículo 25. Clasificación.

Capítulo 3. Campeonatos Individuales Sub-8, Sub-10, Sub-12, Sub-14, Sub-16, Sub-18 y Sub-20 de Madrid.

Artículo 26. Celebración.

TITULO III

Competiciones por Equipos

Capítulo 1. Campeonato de Liga por Equipos de Madrid.

Sección Primera. Generalidades.

Artículo 27. Participación e inscripción de equipos.
Artículo 28. Inscripción de jugadores.

Sección Segunda. De las categorías y grupos.

Artículo 29. Categorías.
Artículo 30. Distribución de los equipos.
Artículo 31. Número de tableros y sistema de juego.
Artículo 32. Sorteo del calendario y confección de grupos.

Sección Tercera. De la disputa de los encuentros.

Artículo 33. Local de juego.
Artículo 34. Fechas y horas de juego.
Artículo 35. Aplazamiento de las partidas.
Artículo 36. Alineaciones.
Artículo 37. Alteración del orden de fuerza y alineación indebida.
Artículo 38. Acta del encuentro.
Artículo 39. Funciones del capitán.
Artículo 40. Designación de árbitros.
Artículo 41. Ascenso de jugadores.
Artículo 42. El reloj en los encuentros.
Artículo 43. Comienzo y desarrollo del encuentro.
Artículo 44. Incomparecencias.
Artículo 45. Identidad de los jugadores.
Artículo 46. Puntuación y sistemas de desempate.
Artículo 47. Resultado, comunicación y remisión de actas.
Artículo 48. Reclamaciones.
Artículo 49. Plan de ascensos y descensos.
Artículo 50. Vacantes.

Capítulo 2. Campeonato de Ajedrez Rápido por Equipos de Madrid.

Artículo 51. Sistema de juego.
Artículo 52. Inscripción de jugadores.

Artículo 53. Orden de fuerza.
Artículo 54. Desarrollo de los encuentros.
Artículo 55. Comunicación de resultados y remisión de actas.
Artículo 56. Reclamaciones.
Artículo 57. Emparejamientos
Artículo 58. Puntuación y sistemas de desempate.
Artículo 59. Reglamentación.

Capítulo 3. Campeonato de Madrid de Ajedrez Sub-16 por Equipos.

Artículo 60. Sistema de juego, inscripciones y orden de fuerza.
Artículo 61. Desarrollo de los encuentros.
Artículo 62. Puntuación y sistemas de desempate.
Artículo 63. Reglamentación.

Disposición adicional.

Disposición derogatoria.

Disposición final.

REGLAMENTO DE COMPETICIONES DE LA FEDERACIÓN MADRILEÑA DE AJEDREZ

TÍTULO I

Del Reglamento de Competiciones

Capítulo único

Disposiciones generales

Artículo 1. *Finalidad del Reglamento de Competiciones*

El presente Reglamento tiene por objeto regular las competiciones oficiales que organice o tutele la Federación Madrileña de Ajedrez (en adelante FMA) en el ámbito de la Comunidad de Madrid.

Artículo 2. *Competiciones oficiales*

1. La FMA organizará anualmente las competiciones por equipos siguientes:

   a) Campeonato de Liga por Equipos de Madrid
   b) Campeonato de Ajedrez Rápido por Equipos de Madrid
   c) Campeonato de Ajedrez Sub-16 por Equipos de Madrid

2. La FMA organizará anualmente las competiciones individuales siguientes:

   a) Campeonato Individual Ajedrez Relámpago de Madrid
   b) Campeonato Individual Ajedrez Rápido de Madrid
   c) Campeonato Individual Absoluto de Madrid
   d) Campeonato Individual de Veteranos + 50 de Madrid
   e) Campeonato Individual de Veteranos + 65 de Madrid
   f) Campeonato Individual Sub-20 de Madrid
   g) Campeonato Individual Sub-18 de Madrid
   h) Campeonato Individual Sub-16 de Madrid
   i) Campeonato Individual Sub-14 de Madrid
   j) Campeonato Individual Sub-12 de Madrid
   k) Campeonato Individual Sub-10 de Madrid
   l) Campeonato Individual Sub-8 de Madrid
   m) Campeonato Individual por tramos de ELO
   n) Campeonato Individual Inclusivo

3. Se disputarán inexcusablemente, salvo fuerza de causa mayor, aquellas competiciones que designen representantes oficiales de la FMA en los Campeonatos de España, siguiendo los criterios de la Federación Española de Ajedrez (en adelante

FEDA). En casos justificados, se podrán englobar varios clasificatorios en un solo torneo.

4. A propuesta de la Junta Directiva, se podrán organizar otras competiciones oficiales no recogidas en los apartados anteriores, siempre que se integren en el Calendario Oficial mediante su aprobación por la Asamblea General, o a través de su modificación aprobada por la Comisión Delegada.

Artículo 3. *Competencias de la FMA*

En relación con las competiciones oficiales reguladas en este Reglamento, corresponden a la Junta Directiva de la FMA las siguientes funciones:

1. Proponer a la Asamblea General de la FMA, las fechas de las competiciones, de acuerdo con el Artículo 4 del presente Reglamento. Salvo circunstancias excepcionales, el calendario deberá aprobarse como mínimo dos meses antes del comienzo de la primera competición a disputarse.
2. Designar el local de juego de las competiciones oficiales.
3. Proponer a la Comisión Delegada los criterios de clasificación de los jugadores de todas las competiciones oficiales.
4. Enviar los informes para la evaluación ELO a la FEDA y a la FIDE de las competiciones oficiales que cumplan con las condiciones establecidas por dichas federaciones, a través de los árbitros nombrados por el Comité Técnico de Árbitros.
5. En caso de urgencia fuerza mayor, el Vocal de Competiciones estará facultado para consultar a la Dirección Técnica de la FMA y tomar las medidas oportunas para la modificación de las bases de celebración en las competiciones recogidas en este Reglamento, sin perjuicio de informar posteriormente a la Comisión Delegada y al Comité de Competición y Disciplina Deportiva (en adelante CCDD).
6. Comunicar las fechas de inscripción de las competiciones oficiales. Publicar con garantía suficiente las bases de todas las competiciones oficiales.
7. La FMA podrá efectuar un control de dopaje en las pruebas que organice. En todas las competiciones será de aplicación el Reglamento de Control del Dopaje de la FEDA, en ausencia de uno propio de la FMA.

Artículo 4. *Fechas de inscripción y disputa de las competiciones*

1. Las inscripciones y las competiciones se realizarán atendiendo al Calendario Deportivo aprobado por la Asamblea General de la FMA.
2. La Comisión Delegada podrá modificar las fechas de los encuentros, en aplicación del presente Reglamento.

Artículo 5. *Comisión Técnico-Deportiva*

1. El Presidente de la FMA nombrará una Comisión Técnico-Deportiva, formada por el Vocal de Competiciones (que la presidirá), el Director Técnico de la FMA y entre dos y tres vocales, uno de los cuales actuará como Secretario.
2. Serán funciones de la Comisión, además de las contempladas en los Estatutos de la FMA:

a) Proponer los sistemas de juego, ritmos de juego y sistemas de desempate de las competiciones individuales y por equipos.
b) Asesorar a los organizadores de los torneos homologados por la FMA sobre las cuestiones técnicas que precisen.
c) Designar a la persona o entidad encargada de confeccionar los informes oficiales de las competiciones que se trasladen a la FEDA y a la FIDE.
d) Confeccionar las listas y criterios para la selección de deportistas que conformarán el grupo o grupos para los cursos de tecnificación que convoque la FMA.
e) Confeccionar las listas para la selección de deportistas que participen en Campeonatos de España de Selecciones Autonómicas en sus distintas Categorías.
f) Resolver sobre las solicitudes de homologación de torneos no oficiales.
g) Asesorar sobre cualquier otro asunto de índole técnica que se plantee.

Artículo 6. *Condiciones generales de clubes y jugadores*

1. Para la participación en las competiciones por equipos, las entidades deportivas deberán, inexcusablemente, estar inscritos en el Registro de Asociaciones Deportivas de la Comunidad de Madrid, de acuerdo con los trámites legalmente establecidos en el Artículo 44 de la Ley 15/1994 del Deporte (BOCM núm. 9/1995) y en sus disposiciones de desarrollo, todo ello sin perjuicio de su correspondiente inscripción en el Registro General de Clubes de la FMA y del cumplimiento de los requisitos específicos fijados para cada competición.
2. Los clubes que se inscriban por primera vez deberán aportar copias de la siguiente documentación:
   a) Documentación o certificado de la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid que indique el número de Registro de la entidad.
   b) Documentación o certificado de la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid que indique la adscripción de la entidad en la Sección de Ajedrez.
   c) Estatutos o normas aprobadas por la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid.
   d) Documentación o certificado de la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid que indique la composición de la Junta Directiva de la entidad.
   e) Cualquier otro requisito que en su día se fije.
3. La denominación de los clubes será la que figure en la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid. Dicha denominación podrá abreviarse por motivos administrativos.
4. Todos los equipos de un club tendrán la misma denominación.
5. Los clubes, previo acuerdo de su Asamblea General podrán, bien variar su denominación, o bien añadir a su nombre el del patrocinador a efectos publicitarios. Para que el nuevo nombre figure en una competición, deberá comunicarse a la FMA antes de que finalice el plazo de inscripción de los equipos de esa competición.
6. Un club, previo acuerdo de su Asamblea General, podrá ceder a otro sus derechos deportivos y federativos, siempre que dicho club desaparezca oficialmente, y solo podrá formalizarse al término de una temporada, para que pueda ejecutarse en la siguiente. La FMA podrá no autorizar dicho acuerdo si el club que cede los derechos tiene deudas pendientes con ésta.

7. Un club podrá fusionarse con otro, siempre que ambos estén adscritos a la FMA y con licencia en vigor. Tal fusión requerirá el acuerdo, en tal sentido, de sus respectivas Asambleas Generales y solo podrá formalizarse al término de una temporada, para que tenga vigencia a partir de la siguiente. El club resultante de una fusión podrá denominarse como cualquiera de los que se integren, y se subrogará en todos los derechos y obligaciones de aquellos, cuya causa fuere anterior a la efectividad de la fusión. En cuanto a su situación en la competición, quedará adscrito en las categorías de ambos clubes, siempre que lo permita el presente Reglamento. Tal fusión será irreversible.
8. Para la participación en las competiciones individuales o por equipos, los jugadores deberán, inexcusablemente, estar en posesión de la licencia oficial expedida por la FMA para la temporada en curso, todo ello sin perjuicio del cumplimiento de los requisitos específicos fijados para cada competición.
9. La FMA no admitirá la inscripción de equipos o jugadores que no hayan abonado previamente las cuotas correspondientes.
10. La solicitud de la licencia de jugador que la hiciera por primera vez adjuntará copia del DNI o documentación oficial.
11. No serán válidas las solicitudes de licencias incompletas, defectuosas o enmendadas, o que adolezcan de cualquier otro vicio, ni tampoco aquellas que ofrezcan dudas sobre la identidad del interesado. Cuando se devuelvan las que contengan esta clase de deficiencias se hará expresa mención de las mismas, al objeto de que el club o el interesado formalice una nueva, subsanando los defectos advertidos.
12. Un jugador no podrá tener licencia oficial simultáneamente por más de un Club.
13. Todo jugador federado está obligado a someterse a los controles de dopaje legalmente establecidos. Quién se negare a someterse a una prueba de control de dopaje durante el transcurso de una competición oficial será inmediatamente expulsado de la misma, sin perjuicio de otras sanciones que le pudieran corresponder.
14. La licencia federativa oficial se considerará expedida hasta el final de cada temporada.
15. A los efectos de este Reglamento, se considera que la temporada comienza el 1 de septiembre de cada año y termina el 31 de agosto del año siguiente.

Artículo 7. *Jugadores extranjeros*

1. Los jugadores extranjeros federados en la FMA de países pertenecientes a la Unión Europea podrán participar sin restricciones en las competiciones madrileñas.
2. Podrán participar sin restricciones en las competiciones madrileñas los jugadores extranjeros federados en la FMA de países no pertenecientes a la Unión Europea que cumplan todos los requisitos siguientes:
   a) Bandera española ante la FIDE.
   b) N.I.E. español.
   c) Tarjeta de residente en vigor.
   d) Residencia acreditada en España de dos o más años.
3. Los restantes jugadores extranjeros federados en la FMA de países no pertenecientes a la Unión Europea podrán participar en las competiciones madrileñas con las restricciones que se indican a continuación:
   a) Podrán participar en las competiciones por equipos, pero en los encuentros a seis o cinco tableros sólo se podrá alinear un máximo de dos jugadores y en los encuentros a cuatro tableros, uno.

b) No obstante lo anterior, los jugadores no comunitarios no ocuparán plaza de extranjero en los casos siguientes:
   I. Los jugadores menores de 18 años que estén escolarizados en España o que tengan tarjeta de residencia.
   II. Los jugadores mayores de 18 años que tengan un ELO FIDE igual o menor que 2200.

Artículo 8. *Jugadores invidentes o con discapacidades*

1. En cualquier competición, las partidas entre un jugador vidente y otro ciego se disputarán en un único tablero (el adaptado para ciegos) o en dos tableros, según acuerden los contendientes. En caso de desacuerdo, la partida se disputará en dos tableros, ateniéndose ambos jugadores a lo dispuesto en el Apéndice D de las Leyes de Ajedrez de la FIDE.
2. En las partidas contra jugadores que manifiesten alguna discapacidad que les impida el desarrollo normal del juego, ambos jugadores podrán tener un asistente.

Artículo 9. *Árbitros de las competiciones*

1. El árbitro es la autoridad única e inapelable en el orden técnico para dirigir las competiciones.
2. Sus facultades comienzan en el momento de entrar al local de juego y no terminan hasta que lo abandona.
3. Cualquier persona presente en la sala de juego deberá acatar sus decisiones.
4. Se regirán según lo que establece el Reglamento del Comité Técnico de Árbitros de la FMA.

Artículo 10. *Plazos de inscripción y sorteo de rondas*

Los plazos de inscripción y sorteo de rondas se regularán para todas las competiciones oficiales de la FMA, mediante las bases de convocatoria, que serán publicadas con garantía suficiente con los medios disponibles de la FMA

Artículo 11. *Uso de las planillas de ajedrez*

1. El uso de planillas será obligatorio, con la obligación de anotar sus propios movimientos y los de su adversario en la forma correcta, movimiento tras movimiento hasta la conclusión de la partida, de forma tan clara y legible como sea posible, en todas las competiciones en las que el ritmo de juego sea de 60 minutos o más por jugador, siempre que haya un incremento de 30 segundos por jugada, salvo que las bases de la competición dispongan lo contrario. En las competiciones por equipos corresponde proporcionarlas al equipo en cuyo local se disputen los encuentros.
2. Las planillas serán autocopiativas en las competiciones donde sus bases lo especifiquen. En estos casos, el original quedará en poder de la FMA, que se reserva el derecho de su publicación en cualquier medio de comunicación, citando los jugadores y el torneo correspondiente.

3. El sistema de anotación será el algebraico. Tal como establece las Leyes del Ajedrez, no se atenderán aquellas reclamaciones que presenten como prueba otro tipo de anotación. Este hecho no será causa suficiente para la pérdida de la partida.
4. Cuando una partida finalice, los jugadores deberán firmar ambas planillas, comunicar el resultado y entregar el original al árbitro, si fuera obligatoria la utilización de planillas autocopiativas.

Artículo 12. *Uso del reloj de ajedrez y comparecencia ante el tablero*

1. El uso del reloj de ajedrez es obligatorio, excepto en aquellas competiciones cuya circular de convocatoria excluya su empleo.
2. En todas las competiciones oficiales de la FMA la tolerancia para comparecer ante el tablero será de treinta minutos, siempre que el ritmo de juego no sea inferior a dicho tiempo, en cuyo caso la tolerancia para comparecer será el límite de duración de la partida para cada jugador, excluyendo el incremento de tiempo.

Artículo 13. *Órdenes de fuerza*

1. Para la confección de los órdenes de fuerza en las competiciones individuales que lo precisen, se utilizarán los siguientes criterios:
   a) Clasificación oficial de la FIDE; en caso de igualdad,
   b) titulación FIDE; en caso de igualdad,
   c) libre criterio arbitral.

   En el caso de que la FIDE no publique el ELO de un jugador por alguna decisión administrativa, el árbitro deberá consultar a la FIDE. Si no obtiene la respuesta a tiempo, pondrá al jugador el ELO que estime más justo al elaborar el orden de fuerza.
2. Para la confección de los órdenes de fuerza en las competiciones por equipos que lo precisen se utilizarán el siguiente criterio, salvo que las bases de la competición indiquen lo contrario:
   Los miembros de los equipos serán inicialmente situados de acuerdo al ranking ELO FIDE.
3. En cualquier caso, para la confección del orden de fuerza por equipos, se utilizará la clasificación FIDE en vigor en la fecha de comienzo del plazo de inscripción correspondiente, sea cual sea la fecha efectiva de inscripción del jugador.
4. Una vez establecido el orden de fuerza correctamente, debe mantenerse para toda la competición. Los cambios en el ELO de los jugadores que se produzcan en listas posteriores a la lista que había al comienzo de la competición no alterará la posición de dichos jugadores en el Orden de Fuerza. En caso de nuevas incorporaciones, el resto de los jugadores deberán mantener su orden de fuerza relativo.
5. La confección correcta del orden de fuerza que se selle en la Secretaría de la FMA es de responsabilidad exclusiva del equipo que lo presentó.

Artículo 14. *Interpretación del Reglamento*

1. Para lo que no esté dispuesto en el presente Reglamento, se aplicarán como normativas supletorias las Leyes del Ajedrez de la FIDE o el Reglamento de Competiciones de la FEDA.

2. En caso de duda o de reclamaciones, corresponde al CCDD la interpretación de este Reglamento.

Artículo 15. *Reclamaciones*

1. Las reclamaciones de las infracciones al presente Reglamento podrán ser cursadas al CCDD desde el momento en que se haya cometido la infracción en la forma y plazo establecidos en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.
2. Una vez cumplidos los plazos previstos, si no se hubiera cursado reclamación alguna o actuado de oficio el CCDD, prescribirá toda infracción cometida por la persona, física o jurídica.

TITULO II

Competiciones individuales

Capítulo 1

Campeonato Individual Absoluto de Madrid

Sección Primera

Artículo 16. *Consideraciones generales*

1. El Campeonato estará abierto a la participación de todos los jugadores federados, de acuerdo con lo establecido en el presente capítulo.
2. El Campeonato se disputará en dos fases denominadas, respectivamente, Previa y Final.

Sección Segunda

De la Fase Previa

Artículo 17. *Participación*

Podrán participar todos los jugadores con licencia en vigor de la FMA que se inscriban dentro del plazo que se señale al efecto, cuyo ELO FIDE sea inferior a 2000 en la lista que esté en vigor el día de comienzo del plazo de inscripción de esta competición y que no estén clasificados directamente para la final en la fecha de comienzo de dicho plazo.

Artículo 18. *Sistema de juego*

Se disputará por sistema suizo y quedará regulado por las bases de la competición que se publicarán a tal efecto.

Artículo 19. *Clasificación*

1. En el caso de que sólo haya un grupo de juego, se clasificarán para la fase siguiente los 32 primeros clasificados en la Fase Previa.
2. Si hubiera dos o más grupos, la Comisión Técnico-Deportiva de la FMA comunicará, con una antelación mínima de tres días naturales al comienzo de esta fase, el número de jugadores que se clasificarán por cada grupo, teniendo en cuenta que el número total de clasificados será de 32 jugadores.
3. Se cubrirán vacantes por renuncia de los participantes clasificados.
4. Aquel jugador que se ausente en más de dos rondas, o bien que sea eliminado de la competición, no podrá clasificar para la siguiente fase.

Sección Tercera

De la Fase Final

Artículo 20. *Participación*

1. Tendrán derecho a participar en la Fase Final:

   a) Los jugadores clasificados en la Fase Previa.
   b) El Campeón absoluto del año anterior.
   c) Cualquier jugador con un ELO FIDE igual o superior a 2000 puntos en la lista de la FIDE que esté en vigor el día de comienzo del plazo de inscripción de la Fase Previa de este campeonato y que, en su caso, cumplan los requisitos del Artículo 7 del presente Reglamento.
2. Los jugadores con derecho a jugar esta fase deberán confirmar su participación en el plazo establecido en las bases de la Competición. Aquel jugador que se ausente en más de dos rondas, o bien que sea eliminado de la competición, no podrá adquirir la condición de premiado.

Artículo 21. *Sistema de juego*

Se disputará por sistema suizo y quedará regulado por las bases de la competición que se publicarán a tal efecto.

Artículo 22. *Clasificación*

1. El primer clasificado de esta fase recibirá el título de Campeón de Madrid.
   La primera jugadora clasificada recibirá el título de Campeona de Madrid. En el caso de no haber ninguna participante femenina en la fase final o se encuentre en la situación indicada en el apartado 2 del Artículo 23, la campeona será la primera clasificada de fases anteriores.

2. La Fase Final del Campeonato Absoluto de Madrid tendrá consideración de Fase Previa del Campeonato Absoluto de España, por lo que se estará a lo que la FEDA determine a los efectos de clasificación del mismo.

Capítulo 2

Campeonato Individual de Veteranos + 50 y Veteranos + 65 de Madrid

Artículo 23. *Participación*

Podrán participar en este Campeonato todos los jugadores con licencia de la FMA, que, en la fecha de convocatoria, cumplan con los requisitos de participación en el Campeonato Nacional de Veteranos + 50 y Veteranos + 65.

Artículo 24. *Sistema de juego*

Se disputará por sistema suizo y quedará regulado por las bases de la competición que se publicarán a tal efecto.

Artículo 25. *Clasificación*

1. El primer clasificado en estas competiciones recibirá el título de Campeón de Veteranos + 50 o Veteranos + 65 de Madrid.
2. El Campeonato tendrá la consideración de Fase Previa del Campeonato de España para Veteranos + 50 y Veteranos + 65, por lo que se estará a lo que la FEDA determine a los efectos de clasificación del mismo.
3. Aquel jugador que se ausente en más de dos rondas, o bien que sea eliminado de la competición, no podrá adquirir la condición de premiado.

Capítulo 3

Campeonatos Individuales Sub-8, Sub-10, Sub-12, Sub-14, Sub-16, Sub-18 y Sub-20 de Madrid

Artículo 26. *Celebración*

1. El Campeonato Sub-8 de Madrid será convocado por la FMA, siempre que la iniciativa no proceda de la Comunidad de Madrid.
2. Los Campeonatos Sub-10, Sub-12, Sub-14, Sub-16, Sub-18 y Sub-20 de Madrid serán convocados por la FMA y en su desarrollo se estará a lo dispuesto en las Bases reguladoras de la FMA en cuanto a horarios, lugar de juego, fechas, etc.
3. Corresponde a la Dirección Técnica de la FMA determinar el sistema de juego, el número de rondas, etc., en función de las condiciones citadas en el apartado anterior.

4. Los Campeonatos tendrán la consideración de Fase Previa para los Campeonatos de España de las distintas categorías, por lo que se estará a lo que la FEDA determine a los efectos de clasificación de los mismos.
5. Aquel jugador que se ausente en más de una ronda, o bien que sea eliminado de la competición, no podrá adquirir la condición de premiado.

TITULO III

Competiciones por equipos

Capítulo 1

Campeonato de Liga por Equipos de Madrid

Sección Primera

Generalidades

Artículo 27. *Participación e inscripción de equipos*

1. Podrán participar todos los equipos que se inscriban, dentro del plazo correspondiente, por cualquier club debidamente registrado, según establece el Artículo 6 del presente Reglamento y los Estatutos de la FMA.
2. Cada club podrá presentar uno o más equipos y, cuando sean varios, se le añadirá una letra de la 'A' a la 'Z' que se adjudicará progresivamente a cada uno. Dichos equipos serán encuadrados en alguna de las categorías establecidas en la Sección Segunda del presente Capítulo, de acuerdo con las clasificaciones obtenidas en la temporada anterior o, en su caso, según lo dispuesto en el Artículo 53 del presente Reglamento.
3. Al efectuar la inscripción, será obligatorio adjuntar la relación de jugadores correspondiente.
4. Cada club podrá presentar los condicionantes de capacidad de local que estime oportunos. Estos serán atendidos de acuerdo con el Artículo 35 del presente Reglamento.
5. Los equipos que se inscriban no habiendo competido en la temporada anterior, participaran obligatoriamente en la categoría más baja.
6. No se permitirá la inscripción de equipo alguno cuyo club tenga pendiente por entregar actas o cualquier otro tipo de documentación.
7. No se podrá inscribir ningún equipo en una categoría que el Artículo 35 se lo impida.

Artículo 28. *Inscripción de jugadores*

1. Cada uno de los equipos participantes deberá inscribir un mínimo de seis jugadores en todas las categorías excepto en tercera, que podrán ser cinco, y un máximo de trece por orden de fuerza, excepto el equipo de menor categoría de cada club, que podrá tener un número máximo dieciocho jugadores (en el caso de contar con varios equipos en la misma, el último será el que tenga la letra más cercana a la Z).

2. No se permitirán intercambios de jugadores entre equipos del mismo club, excepto en los casos previstos en el Artículo 44 del presente Reglamento, ni tampoco entre clubes diferentes.
3. Los equipos podrán incorporar nuevos jugadores en el transcurso de la competición, siempre que no sobrepasen el número máximo de jugadores establecido en el apartado 1 del presente Artículo. Los nuevos jugadores podrán empezar a jugar a partir del momento de su inscripción. Si un Club tuviera una o más actas de encuentro pendientes de entrega no podrá dar de alta a ningún nuevo jugador.
4. Si un equipo tuviese inscrito el número máximo permitido de jugadores podrá sustituir uno o más jugadores de acuerdo con los siguientes principios:
   a) Que el jugador a sustituir no haya figurado en acta alguna de la Liga en curso.
   b) Que exista causa justificada, será competente para su aceptación el CCDD.
5. No se permitirán nuevas inscripciones o sustituciones a falta de cuatro o menos jornadas para el final de la fase regular en aquella categoría en que se pretende incluir un nuevo jugador.
6. Los jugadores que participen en este campeonato podrán cambiar de Club al final del mismo, abonando los gastos de tramitación de la nueva licencia y aportando la baja de la licencia notificada por el Club de procedencia.

Sección Segunda

De las categorías y grupos

Artículo 29. *Categorías*

Se establecerán las siguientes categorías: División de Honor, Preferente, Primera, Segunda y Tercera, estando formadas cada una de ellas por uno o varios grupos.

Artículo 30. *Distribución de los equipos*

Los equipos estarán distribuidos por grupos de acuerdo con el siguiente reparto:
   a) Un grupo en División de Honor, de 8 equipos.
   b) Un grupo en Preferente, de 14 equipos.
   c) Dos grupos en Primera, de 14 equipos cada uno.
   d) Cuatro grupos en Segunda, de 14 equipos cada uno.
   e) En Tercera se formarán los grupos en función de las inscripciones.

Artículo 31. *Número de tableros y sistema de juego*

1. Cada encuentro se disputará a seis tableros, salvo en tercera categoría que serán cinco.
2. En División de Honor, el campeonato se disputará por sistema de liga, a doble vuelta
3. En Preferente, Primera y Segunda el campeonato se disputará por sistema de liga a una sola vuelta.
4. En Tercera el campeonato se disputará por sistema suizo, a trece rondas, siempre que sea técnicamente posible.

Para realizar el orden de fuerza de los equipos de Tercera Categoría, estos serán clasificados según la media de ELO FIDE de los cinco jugadores de mayor ELO, en la fecha de elaboración de la primera ronda.

5. En las competiciones por sistema suizo los emparejamientos de los equipos participantes serán públicos. El de la primera ronda se realizará en el día fijado en el calendario deportivo de la FMA, mientras que los de las rondas sucesivas serán efectuados el martes o el primer día laborable siguiente si fuese festivo. Es responsabilidad de cada equipo informarse del resultado de los emparejamientos. Siempre que sea posible, se evitará que dos equipos del mismo Club que tengan opciones matemáticas de ascender jueguen en la última ronda.
6. El Comité de Emparejamientos, formado por el Director Técnico de la FMA y un árbitro con licencia en vigor designado por el Comité Técnico de Árbitros de la FMA se encargará de realizar las rondas.

Artículo 32. *Sorteo del calendario y confección de grupos*

1. En el sorteo se atenderán, en lo posible, los condicionantes de capacidad de local que indiquen los clubes al efectuar su inscripción. Si no se pudiera satisfacer alguna de las peticiones, el equipo o equipos afectados deberán acatar la adjudicación que resulte si desean participar en el Campeonato de Liga.
2. Si algún equipo estuviera sujeto a limitaciones físicas que imposibilitaran el traslado de sus jugadores a otros locales (ciegos, presos y penados, discapacitados físicos o psíquicos, etc.) disputará todos sus encuentros en su propio local (debe tener el equipo al menos el 50% de licencias federativas con diversidad funcional), si bien, a efecto de los Artículos 39 y 50 del presente Reglamento, serán considerados como disputados en los locales del equipo oponente cuando corresponda. Como el enfrentamiento entre dos de estos equipos no es posible, jugarán en distintos grupos.
3. Los equipos se agruparán según los siguientes criterios:
   a) En División de Honor no podrán figurar dos equipos pertenecientes a un mismo club.
   b) En Preferente, Primera y Segunda el número máximo de equipos del mismo club en cada grupo será de dos y jugarán entre sí en la primera ronda.
   c) Para confeccionar los grupos correspondientes a las categorías Primera y Segunda, los equipos serán distribuidos a criterio de la Dirección Técnica de la FMA y de proximidad geográfica, con la excepción de los equipos del mismo Club, que deberán estar en grupos distintos. Si un Club tuviera más equipos que grupos en una de esas categorías, se distribuirán de tal forma que en cada grupo haya un mínimo de un equipo y un máximo de dos.

Sección Tercera

De la disputa de los encuentros

Artículo 33. *Local de juego*

1. El local de juego de cada encuentro será el indicado por el club al efectuar la inscripción del equipo, salvo en los casos referidos en los apartados que siguen.

2. A criterio de la Comisión Técnico-Deportiva, en División de Honor las rondas 7 y 14 se podrán jugar en un local único. Las solicitudes de local deberán presentarse ante la Secretaría General de la FMA con un mes de antelación a cada ronda de local único. La designación final, corresponderá a la Vocalía de Competiciones de la Federación Madrileña de Ajedrez.
3. Los cambios de domicilio de los clubes serán notificados a la Secretaría de la FMA con 15 días naturales de antelación al primer encuentro que deseen celebrar en el nuevo local, encargándose la citada Secretaría de avisar a los Clubes implicados mediante publicación en la página web de la FMA del cambio.
4. Si fuera imposible utilizar el local para algún encuentro determinado, el club implicado deberá presentar a la Secretaría de la FMA un escrito motivado antes de las 21 horas del martes de la misma semana en que debe disputarse el encuentro. El club afectado comunicará a los contrincantes esta circunstancia mediante cualquier medio suficientemente rápido que permita acreditar su envío y recepción.
5. Si el club afectado acuerda con el oponente el local de juego, ambos clubes lo comunicarán a la Secretaría de la FMA para su constancia, antes de las 21 horas del martes de la misma semana en que debe disputarse el encuentro. Respecto al acta se aplicará lo dispuesto en el Artículo 50 del presente Reglamento.
6. Los clubes están obligados a designar un nuevo local si el CCDD, previo informe de la Dirección Técnica de la FMA, rehusara el indicado en la inscripción. Tales designaciones deberán llevarse a cabo en un plazo máximo de 21 días naturales a partir de la comunicación de la FMA. De no subsanarse, los clubes implicados serían eliminados de la competición.
7. Si, una vez iniciado el encuentro, se produjese alguna circunstancia que hiciera imposible el empleo del local designado y no hubiera posibilidad inmediata de continuar el encuentro en otro local, las partidas no concluidas serán aplazadas y el hecho se hará constar en el acta del encuentro, para conocimiento del CCDD que, en caso de falta de acuerdo de los equipos implicados, señalará el lugar y la fecha de reanudación del encuentro, además de tomar las medidas que considere pertinentes con relación al incidente.

Artículo 34. *Fechas y horas de juego*

1. Los encuentros se jugarán en las fechas fijadas en el Calendario Deportivo Oficial de la FMA, En caso de que el calendario determine jugar en domingo, el horario de comienzo será a las 10:00 horas; si lo hiciere en sábado, los encuentros comenzarán a las 17:00 horas.
2. Si los equipos contendientes se ponen de acuerdo, podrán variar la fecha y hora de comienzo del encuentro, siempre que no exceda de la fecha señalada oficialmente para su celebración. Ambos equipos notificarán por escrito al CCDD el acuerdo adoptado con una antelación mínima de 5 días naturales a la fecha prevista de celebración del encuentro.
3. No se podrán alterar las fechas de juego de las dos últimas jornadas de la fase regular.

Artículo 35. *Cambio de fecha de una partida*

1. Si algún jugador fuera seleccionado para representar a la FEDA, su club podrá solicitar que las partidas de los encuentros que resulten afectados por tal coyuntura se

disputen en una fecha distinta, lo más próxima posible a la original, con una antelación mínima de 15 días naturales a la celebración del primer partido que se vea involucrado, indicando el número de tablero que ocuparía su jugador.
2. En casos justificados, el CCDD podrá tomar en consideración solicitudes que no cumplan los plazos de tiempo establecidos en el apartado anterior.
3. El CCDD comprobará la veracidad de los datos reflejados en las solicitudes, y fijará las fechas de juego de los equipos. Si el aplazamiento de partidas de un encuentro afectase a 1 o 2 tableros se jugarán las partidas restantes en el día y hora estipulados, teniendo la obligación el equipo que pidió el aplazamiento de incluir en el acta los jugadores a los que se ha aplazado la partida. Si afectará a la mitad o más de los tableros, se aplazará el encuentro entero y los equipos podrán presentar la alineación que estimen oportuna cuando se dispute el encuentro.
4. El CCDD podrá determinar, si los intereses deportivos lo aconsejan, el aplazamiento simultáneo de uno o más encuentros del mismo grupo.
5. El CCDD podrá proponer en este y otros supuestos de aplazamiento, cualquier fecha que estime oportuna.
6. Serán competiciones que afecten a lo establecido en el apartado 1 del presente Artículo, entre otras, las siguientes:
   a) Torneos pertenecientes al ciclo del Campeonato Mundial de la FIDE (Zonales, Interzonales, Candidatos, etc.), únicamente para los jugadores que acudan en representación de la FEDA, mediante selección efectuada por la misma.
   b) Concentraciones o competiciones de la Selección Nacional de España de cualquier categoría.
7. Las partidas que pudieran aplazarse en aplicación de este Artículo no estarán sujetas a las limitaciones establecidas en el Artículo 37.2, si bien dichas partidas se disputarán, siempre que ello sea posible, antes de las tres últimas rondas del Campeonato de Liga.

Artículo 36. *Alineaciones*

1. En el acta del encuentro cada equipo alineará tantos jugadores como tableros correspondan a su categoría.
2. En caso de que a un equipo le faltara uno o más jugadores en alguna de las rondas, y no deseara alinear tantos jugadores como tableros corresponda, podrá dejar tableros en blanco.
3. Si a un equipo le faltan jugadores en una de las rondas, los tableros a dejar en blanco serán los últimos. El espacio reservado en el acta para estos jugadores se rayará para indicar que no van a acudir al encuentro y hasta que no se haga no estará completa su parte del Acta. Esto se considerará como incomparecencia individual, a los efectos del Artículo 47.3 del presente Reglamento.
4. Se podrán alinear, como máximo, tres jugadores no relacionados en el orden de fuerza del equipo, de acuerdo con las condiciones establecidas en el Artículo 44 del presente Reglamento.
5. Los jugadores de los tableros impares del equipo local jugarán con las piezas blancas, mientras que los pares lo harán con las piezas negras.
6. La alineación de los jugadores extranjeros se deberá atener a lo establecido en el artículo 7.

Artículo 37. *Alteración del orden de fuerza y alineación indebida*

1. Se producirá alteración del orden de fuerza, cuando la alineación o participación de uno o más jugadores en el encuentro no respete el orden inscrito oficial.
2. La alteración del orden de fuerza supondrá la pérdida de las partidas afectadas y del encuentro para el equipo infractor, según los apartados siguientes:
   a) Ganando por la mínima si, tras comprobar los tableros afectados por la alteración del orden de fuerza, el resultado final fuera de 2,5 puntos o más para el equipo infractor.
   b) En el resto de los casos, el resultado del encuentro será el derivado de sumar los puntos obtenidos en los tableros legalmente jugados, más los puntos de los tableros en los que se haya alterado el orden de fuerza.
3. Se producirá alineación indebida y perderá el encuentro por 6 a 0, 5 a 0 en la categoría de tercera, el equipo infractor en los siguientes casos:
   a) Cuando un jugador dispute dos partidas correspondientes a la misma jornada, aunque una de ellas se haya celebrado en otra fecha diferente, en aplicación de lo indicado en el Artículo 44 de este Reglamento. En tal caso, se considerará que la alineación indebida se ha producido en el encuentro correspondiente a la categoría a la cual asciende el jugador.
   b) Cuando participe en el encuentro un jugador que no esté federado, o que pertenezca a un equipo de categoría superior o bien esté federado por otro club o con licencia independiente.
   c) Cuando en un mismo encuentro un equipo alinee más de dos jugadores no pertenecientes a los países integrados en la Unión Europea, salvo lo reglamentado en el Artículo 7.
   d) Cuando un equipo alinee más de tres jugadores no correspondientes a su propio orden de fuerza sellado en la FMA.
   e) Cuando un equipo incumpla el Artículo 44 de este Reglamento.
   f) Cuando un equipo alinee a un jugador que tenga dos incomparecencias en la Liga, según dictamina el artículo 47.1.
4. La alteración del orden de fuerza y la alineación indebida podrán ser motivo de una sanción accesoria para el equipo infractor, según establece el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.

Artículo 38. *Acta del encuentro*

1. Antes de comenzar el encuentro, los capitanes de cada equipo confeccionarán el acta con los siguientes datos:
   a) La categoría y el grupo, el número de la ronda, el local de juego, la fecha de juego y el nombre y los apellidos de los capitanes.
   b) La alineación de cada equipo, que deberá incluir, necesariamente, los nombres, apellidos y códigos de sus jugadores por orden de fuerza.
   c) Cualquier otro requisito que en su día se fije.
2. El acta quedará en poder del árbitro si lo hubiese. En caso contrario el capitán del equipo local será el responsable de la misma hasta que finalice el encuentro. Una vez concluido éste, deberán consignarse en el acta los resultados individuales de cada jugador, si es que no se han anotado según finalizaban las partidas, el resultado final, las incomparecencias y las incidencias si las hubiera.
3. Las incidencias que quieran manifestar los capitanes de los equipos deberán firmarlas ambos como justificación del momento en que son realizadas, sin que ello presuponga la aceptación de las mismas.

4. Ningún jugador podrá empezar a jugar ni poner en marcha el reloj del rival si su equipo no tiene el acta completa. Desde el momento en que un jugador de un equipo efectúe un movimiento, la alineación de su equipo no podrá ser modificada.
5. La firma del acta de un encuentro sin incidencias supone la aceptación y reconocimiento por las partes firmantes de lo que en ella se refleja, siempre y cuando el original y ambas copias tengan el mismo contenido.
6. La firma del acta de un encuentro con incidencias, especialmente si son de tipo conflictivo (sin acuerdo entre las dos partes), no implica la aceptación estricta de lo que en ella se indica, sino el conocimiento por las partes firmantes del contenido del acta y hoja de observaciones en cuestión.

Artículo 39. *Funciones del capitán*

1. Rellenar el acta de acuerdo con el Artículo 41 del presente Reglamento.
2. Reseñar en el acta o en un anexo al mismo las incidencias que crea oportunas.
3. Presentar si le son requeridas por el árbitro, si lo hubiere, o por el capitán del equipo rival, el orden de fuerza y documentación acreditativa de los jugadores del equipo que alinee.
4. En el transcurso del encuentro sólo tiene una labor consultiva, podrá ser requerido por sus jugadores para ofrecer o aceptar tablas o abandonar. Se limitará a contestar sí o no, o delegar la decisión en el propio jugador, todo esto en la mayor brevedad posible.
5. Firmar el acta del encuentro a la conclusión del mismo.
6. Si un capitán tuviera que abandonar la sala de juego, podrá delegar en otra persona. Esta incidencia se hará constar en el acta del encuentro junto con la firma del capitán rival.

Artículo 40. *Designación de árbitros*

1. El Comité Técnico de Árbitros designará los árbitros de las competiciones que lo requieran.
2. El CCDD o la Junta Directiva podrán solicitar al Comité Técnico de Árbitros la designación de un árbitro para un encuentro determinado, bien por iniciativa propia o bien por solicitud de alguno de los equipos integrantes del grupo al que corresponda tal confrontación. En este último caso, el equipo solicitante deberá correr con los gastos.

Artículo 41. *Ascenso de jugadores*

Los clubes con equipos en diferentes categorías podrán alinear jugadores en categorías superiores conforme a las siguientes normas:

a) A cada equipo podrá ascender un máximo de tres jugadores por jornada. Los ascensos se realizarán aplicando siempre la puntuación del Orden de Fuerza inicial.
b) No podrán ascender jugadores cuando dejen a su equipo de procedencia con menos de seis jugadores, cinco en la categoría de tercera, para alinear. Para ello se tendrá en cuenta que ese equipo aun teniendo menos de seis jugadores de su

propio Orden de Fuerza para alinear, puede recibir hasta tres jugadores de otras categorías inferiores.

c) Los jugadores que asciendan de categoría lo harán necesariamente en los tableros cuarto, quinto o sexto, respetando en todo momento la prelación de ELO FIDE. En todo caso, los jugadores que asciendan tendrán menor o igual ELO FIDE que el tercer tablero alineado en esta jornada.

d) En el caso de que el jugador ascendido no tenga ELO, siempre ascenderá de último tablero, y si fueran más de uno, de últimos tableros respetando el orden de fuerza del equipo de procedencia. En caso de proceder de distintos equipos, respetarán el orden alfabético del equipo de procedencia.

e) Cada vez que un jugador actúe en una categoría superior, se hará constar en el acta del encuentro, especificándose el equipo y la categoría de procedencia del mismo.

Artículo 42. *El reloj en los encuentros.*

1. El uso del reloj de ajedrez es obligatorio en todas las categorías. Corresponde al equipo en cuyo local se desarrollen las partidas suministrarlos. Será obligación del Delegado o capitanes de los equipos que jueguen como locales el conocimiento y manejo de programación de los relojes, por si le fuera solicitada la manipulación de los mismos en caso de necesidad.
2. El árbitro indicará la posición de los relojes.
3. La carencia de reloj en alguna de las partidas, tanto al comienzo como en el transcurso de las mismas, aunque fuese por avería, se sancionará con la pérdida de la partida al club local, excepto:
   a) Que la avería se produzca cuando al jugador oponente no le quede material para dar mate o uno de los reyes esté en posición de "ahogado". La partida será declarada tablas.
   b) Que tal circunstancia se produzca cuando al jugador que mueve da jaque mate en una jugada o, correspondiéndole mover al contrario, da jaque mate a cualquier respuesta de éste. Gana la partida el primer jugador.
4. En caso de avería, se concederá un tiempo de diez minutos para sustituir el reloj. Transcurrido éste, el tiempo de más se acumulará al reloj del jugador del equipo local. Con la aplicación de las Leyes del Ajedrez, la partida podría finalizar por caída de bandera.

Artículo 43. *Comienzo y desarrollo del encuentro*

1. Comienzo del encuentro.
   a) Corresponde al equipo en cuyo local se desarrolle el encuentro señalizar debidamente, sin lugar a error, el número de cada tablero, así como separar adecuadamente cada uno de los partidos que puedan celebrarse en el mismo local. En caso de que haya árbitro, esa labor le corresponderá salvo que delegue en el equipo local.
   b) A la hora reglamentaria, se pondrán en marcha los relojes correspondientes a los jugadores que conducen las piezas blancas, salvo en los casos contemplados en los apartados c) y d) siguientes.
   c) Si llegada la hora de comienzo del encuentro la sala de juego está cerrada, o no están colocados los tableros, las piezas, los relojes o las planillas, el tiempo

utilizado en estos trámites será cargado en los relojes del equipo en cuyo local se celebra el encuentro.

d) Si un equipo no ha cumplimentado el acta del encuentro o bien, si no se encuentran presentes al menos tres de sus jugadores, dicho equipo no podrá empezar a jugar hasta que cumpla estos requisitos. En estos casos, a la hora reglamentaria, se pondrán en marcha los relojes de las piezas blancas.

2. Desarrollo del encuentro.
   a) Una vez comenzado el encuentro, éste no podrá ser suspendido y las partidas se deberán jugar hasta su conclusión, salvo causa de fuerza mayor, como la contemplada en el Artículo 36.6.
   b) Si, en el transcurso del encuentro, se produjeran circunstancias que hiciesen penoso el desarrollo del mismo, se harán constar en el acta del encuentro, para conocimiento del CCDD, que tomará las medidas que considere pertinentes. Si un jugador se niega a continuar una partida, ésta se le dará por perdida, independientemente de las circunstancias que, posteriormente, pueda apreciar el CCDD con relación a este hecho.
   c) Cuando los capitanes no se pongan de acuerdo en la interpretación del Reglamento, deberán seguir jugando la(s) partida(s) “bajo condición”, es decir, que independientemente del resultado de la partida(s) o del encuentro, la decisión última sobre el resultado corresponderá al CCDD.

Artículo 44. *Incomparecencias*

1. Perderá la partida aquel jugador que no se haya presentado antes de que transcurra media hora natural desde el comienzo reglamentario del encuentro. Se anotará en el acta del encuentro un (+) para el jugador que comparece y un (-) para el que incomparece. Si ambos jugadores incomparecen, se anotará un doble (-).
2. Si en el plazo de tiempo señalado en el apartado anterior sólo se han presentado dos o menos jugadores de un equipo, éste perderá el encuentro por incomparecencia.
3. El equipo que incomparezca perderá el encuentro por 6 a 0. Si el encuentro corresponde a la categoría tercera perderá por 5 a 0. Quedará descalificado el equipo con dos incomparecencias en la misma temporada. También supondrá la eliminación del equipo, la suma de 10 incomparecencias individuales en cualquier categoría. Las incomparecencias de equipos no se computarán a efectos individuales.
4. La retirada o descalificación de un equipo que no haya jugado al menos el 50% de sus encuentros ocasionará la anulación de sus resultados. Si hubiese jugado el 50% o más de sus encuentros, perderá los que resten por incomparecencia y se respetarán los resultados y la puntuación obtenidos a efectos de desempate, salvo las competiciones disputadas por Sistema Suizo. No obstante, las partidas jugadas tendrán validez a efectos de su cómputo para ELO.
5. La eliminación de un equipo se sancionará conforme a lo que estipule el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA. El equipo eliminado pasará a ocupar el último lugar de la clasificación.
6. Dos incomparecencias seguidas o alternas de un jugador alineado, supondrá la eliminación del mismo en el Campeonato. El Comité de Competición podrá apreciar causas justificadas para no considerar las incomparecencias a los efectos de la eliminación. No obstante, si el Comité de Competición estimara que la incomparecencia es responsabilidad del jugador o del equipo, esta se computará como tal, a los efectos de lo establecido en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA vigente.

7. La suma de tres incomparecencias injustificadas de jugadores de un equipo a lo largo de la competición dará lugar a la pérdida de un punto en la clasificación general, para el equipo causante. No se tendrán en cuenta, a los efectos de perdida de puntos, aquellas incomparecencias que se producen al dejar tableros en blanco en el acta

Artículo 45. *Identidad de los jugadores*

1. Es responsabilidad de los capitanes garantizar que la identidad de los jugadores de sus equipos respectivos sea la que figura en el acta del encuentro. Cada capitán deberá presentar, al comienzo del encuentro o al final de las partidas (nunca en el transcurso de las mismas), si le son requeridas, cualquier tipo de identificación personal de los miembros del equipo alineado.
2. Si algún jugador no pudiera justificar su identidad, el árbitro, si lo hubiere o, en su defecto, el capitán, deberá hacer constar dicha irregularidad en el acta del encuentro. El capitán del equipo contrario podrá reclamar ante el CCDD de la manera reglamentariamente establecida.

Artículo 46. *Puntuación y sistemas de desempate*

1. Se considera vencedor a un equipo que hace más puntos que el otro en el cómputo total del encuentro. Se considera que dos equipos empatan si hacen los mismos puntos en el cómputo total del encuentro.
2. La puntuación para cada encuentro será como sigue:
   a) 3 puntos para el equipo vencedor.
   b) 2 puntos para cada equipo en caso de empate.
   c) 1 punto para el equipo perdedor.
   d) 0 puntos en caso de incomparecencia.

   En caso de empate a puntos en la clasificación se emplearán los sistemas de desempate indicados en la competición.

Artículo 47. *Resultado, comunicación y remisión de actas*

1. En general el resultado del encuentro será la suma de los resultados de las partidas individuales de los jugadores de cada equipo, excepto en las siguientes excepciones:
   a) Que un artículo de este Reglamento diga otra cosa (por ejemplo, en caso de alineaciones indebidas).
   b) Si un jugador ayuda a un compañero de equipo o de su Club, mientras éste está jugando la partida, de forma que influya en el resultado de dicha partida, el árbitro o el CCDD, podrá determinar si lo estima oportuno, el resultado de esa partida para el cómputo global del equipo, que podrá ser distinto del resultado individual de la partida, que dependerá de lo que digan las Leyes del Ajedrez de la FIDE.
2. En el caso de que no hubiera árbitro, el resultado de las partidas y los encuentros deberá comunicarse obligatoriamente a la Secretaría de la FMA por un representante del equipo local, antes de las 15 horas del lunes siguiente al día de celebración del encuentro. En el caso de ser festivo, el plazo expirará a la misma hora del primer día laborable posterior. El incumplimiento de este punto será motivo de sanción, según establece el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.

3. Si el equipo local no hubiese comparecido, corresponde al equipo visitante remitir el acta del encuentro y comunicar el resultado en los plazos indicados anteriormente.
4. Además del original del acta, también tendrá validez una copia de la misma enviada por correo electrónico o cualquier otro medio electrónico.

Artículo 48. *Reclamaciones*

1. Cualquier reclamación referente a un encuentro del Campeonato de Liga deberá presentarse al CCDD por la persona que ostente la representación del club o, en su defecto, el delegado, al que pertenezca el equipo reclamante, antes de las 20 horas del segundo día hábil posterior al día de la celebración del encuentro.
2. Si transcurrido el plazo establecido en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA en el apartado anterior, no se hubiera recibido reclamación alguna, el CCDD podrá actuar de oficio.

Artículo 49. *Plan de ascensos y descensos*

1. La Junta Directiva de la FMA propondrá a la Asamblea General de la FMA, junto con el calendario deportivo y los ritmos de juego de la temporada, el plan de ascensos y descensos de la misma, cuya estructuración dependerá, en general, del número de equipos participantes.
2. No podrá ascender ningún equipo que el Artículo 32.3. se lo impida.
3. Para cubrir plazas de ascenso que incurran en lo estipulado en el Artículo 32.3 se utilizarán los criterios siguientes:
   Optará a la plaza de ascenso el equipo siguiente en la clasificación final del grupo que corresponda, que no tenga la incompatibilidad reglamentaria.

Artículo 50. *Vacantes*

1. Para cubrir vacantes tendrán prioridad, en el orden siguiente:
   a) En la Categorías de División de Honor, Preferente y Primera, los equipos de la categoría superior que hayan descendido, por orden de clasificación. En caso de empate en la clasificación, se aplicará el mejor coeficiente de puntuación final.
   b) En la Categoría de Segunda, se cubrirá las vacantes según la clasificación final de Tercera. En caso de existir varios grupos, se aplicará la misma relación de prelación que para los ascensos.
2. No podrá cubrir vacantes ningún equipo que tenga el número máximo de equipos por categoría y grupo.

Capítulo 2

Campeonato de Ajedrez Rápido por Equipos de Madrid

Artículo 51. *Sistema de juego*

Se disputará por sistema suizo y quedará regulado por las bases de la competición que se publicarán a tal efecto.

Artículo 52. *Inscripción de jugadores*

1. Cada equipo podrá inscribir un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de dieciocho jugadores con licencia en vigor. La inscripción se realizará aplicando el Orden de Fuerza con el ELO de Ajedrez Rápido publicado en la web de la FMA. En caso de no tener ELO de Ajedrez Rápido se aplicará la lista de ELO Standard publicada en la web de la FMA.
2. Los equipos podrán incorporar nuevos jugadores en el transcurso de la competición, siempre que no sobrepasen el número máximo de jugadores establecido en el apartado 1 del presente Artículo. Los nuevos jugadores podrán empezar a jugar a partir del momento de su inscripción. Si un Club tuviera una o más actas de encuentro pendientes de entrega no podrá dar de alta a ningún nuevo jugador.
3. Los jugadores sólo podrán competir en el equipo en el que están inscritos, no permitiéndose intercambio de jugadores entre equipos de un mismo club ni entre jugadores de diferentes.
4. No se permitirán nuevas inscripciones a falta de dos jornadas o menos para el final de la competición.
5. Los jugadores que participen en este campeonato podrán cambiar de Club al final del mismo, abonando los gastos de tramitación de la nueva licencia y aportando la baja de la licencia notificada por el Club de procedencia.

Artículo 53. *Orden de fuerza*

Para realizar los emparejamientos de los equipos, estos serán clasificados según la media de ELO FIDE de los cuatro jugadores de mayor ELO de inscripción.

Artículo 54. *Desarrollo de los encuentros*

1. Se jugarán dos encuentros a cuatro tableros por ronda, confeccionándose actas independientes de los mismos. Los capitanes podrán hacer alineaciones distintas en cada encuentro siguiendo el orden de fuerza.
2. En el primer encuentro el equipo local jugará con las piezas blancas en los tableros números 1 y 3. En el segundo encuentro, lo hará en los tableros 2 y 4.
3. Los encuentros se disputarán en las fechas establecidas en el calendario deportivo de la FMA. El primer encuentro comenzará a las 11:00 horas. El segundo encuentro comenzará a las 12:30 horas. Para poder comenzar el encuentro deberán estar presentes al menos dos jugadores de cada equipo.
4. Se producirá incomparecencia de cada jugador cuando no haya hecho presencia en la sala de juego 25 minutos después de la hora establecida oficialmente para el comienzo del encuentro. La incomparecencia del jugador a dos encuentros acarreará su descalificación.
5. Debido al sistema de juego, no está permitida la modificación de fecha de juego de las partidas.

Artículo 55. *Comunicación de resultados y remisión de actas*

1. Ambos equipos deberán comunicar el resultado de las partidas y del encuentro a la Secretaría de la FMA antes de las 15:00 horas del lunes siguiente al día de celebración del encuentro o bien, antes de las 15:00 horas del siguiente día laborable, si fuese festivo.
2. Si transcurrido el plazo del apartado anterior ninguno de los dos equipos comunicara el resultado, se les anotará a ambos la misma puntuación que una incomparecencia.
3. Además del original del acta, también tendrá validez una copia de la misma enviada por fax, correo electrónico o cualquier otro medio electrónico.

Artículo 56. *Reclamaciones*

1. Cualquier reclamación referente a un encuentro del Campeonato de Ajedrez Rápido deberá presentarse al CCDD por un representante acreditado del club al que pertenezca el equipo reclamante antes de las 20 horas del segundo día hábil posterior al día de la celebración del encuentro.
2. Si no se hubiera recibido reclamación alguna, el CCDD podrá actuar de oficio.

Artículo 57. *Emparejamientos*

1. Los emparejamientos de los equipos participantes serán públicos. El de la primera ronda se realizará en el día y hora fijados en el calendario deportivo de la FMA, mientras que los de las rondas sucesivas estarán publicados a las 20:00 horas del martes o el primer día laborable siguiente si fuese festivo. Es responsabilidad de cada equipo informarse del resultado de los emparejamientos.
2. El Comité de Emparejamientos, formado por el Director Técnico de la FMA y un árbitro con licencia en vigor designado por el Comité Técnico de Árbitros de la FMA se encargará de realizar las rondas.

Artículo 58. *Puntuación. Sistemas de desempate*

1. La puntuación para cada encuentro será como sigue:
   a) 3 puntos para el equipo vencedor.
   b) 2 puntos para cada equipo en caso de empate.
   c) 1 punto para el equipo perdedor.
   d) 0 puntos en caso de incomparecencia.

   En caso de empate a puntos en la clasificación se aplicarán los sistemas de desempate indicados en la competición.

Artículo 59. *Reglamentación*

1. El juego se realizará según lo establecido en el Apéndice A de las Leyes del Ajedrez de la FIDE.
2. Se producirá incomparecencia de un equipo cuando se presenten menos de dos jugadores del mismo. Tres incomparecencias a cualquier ronda, seguidas o alternas, supondrán la eliminación en el Campeonato. Las incomparecencias serán

sancionadas conforme a lo estipulado en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.

3. Para aquello que no esté recogido en este capítulo, se estará a lo dispuesto, por analogía, en el Título III Capítulo 1 del presente Reglamento. Será competente para la interpretación de sus normas el CCDD.

Capítulo 3

Campeonato de Ajedrez Sub-16 por Equipos de Madrid

Artículo 60. *Sistema de juego, inscripciones y orden de fuerza*

1. Se formarán dos grupos:
   a) Campeonato A: estará formado por jugadores de categoría Sub-16 y anteriores.
   b) Campeonato B: estará formada por jugadores de categoría Sub-12 y anteriores.
2. Se disputará por sistema suizo. El número de rondas dependerá de las inscripciones de equipos que se produzcan en las fechas fijadas en el calendario deportivo de la FMA.
3. Cada uno de los equipos inscritos podrá presentar un mínimo de cuatro y un máximo de dieciocho jugadores, que hayan nacido en los años que corresponden a las categorías Sub-16 y anteriores definidas en la Normativa del Deporte Infantil, de la Dirección General competente en materia de deporte de la Comunidad de Madrid.
4. El orden de fuerza de cada equipo será libre, a criterio del club. Una vez establecido el orden de fuerza correctamente, debe mantenerse para toda la competición. En caso de nuevas incorporaciones, el resto de los jugadores deberán mantener su orden de fuerza relativo.
5. Cada uno de los equipos deberá designar un capitán titular y otro suplente, ambos mayores de 18 años, que realizarán las funciones establecidas en los Artículos 41 y 42 del presente Reglamento, adaptados a esta competición.
6. Los jugadores sólo podrán competir en el equipo en el que están inscritos, no permitiéndose intercambio de jugadores entre equipos de un mismo club ni entre jugadores de diferentes clubes.
7. Los jugadores que participen en este campeonato podrán cambiar de Club al final del mismo, abonando los gastos de tramitación de la nueva licencia y aportando la baja de la licencia notificada por el Club de procedencia.

Artículo 61. *Puntuación. Sistemas de desempate*

La puntuación para cada encuentro será como sigue:
   a) 3 puntos para el equipo vencedor.
   b) 2 puntos para cada equipo en caso de empate.
   c) 1 punto para el equipo perdedor.
   d) 0 puntos en caso de incomparecencia

En caso de empate a puntos en la clasificación, se aplicarán los sistemas de desempate indicados en la competición.

Artículo 62. *Reglamentación*

1. El juego se regirá conforme al Apéndice A de las Leyes del Ajedrez de la FIDE.
2. Se producirá incomparecencia de un equipo cuando se presenten menos de dos jugadores del mismo. Dos incomparecencias seguidas o alternas, supondrán la eliminación en el Campeonato. Las incomparecencias serán referidas únicamente a rondas completas (falta de asistencia a los dos encuentros de la ronda). Las incomparecencias serán sancionadas conforme a lo estipulado en el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.
3. Para aquello que no esté recogido en este Capítulo 3, se estará a lo dispuesto, por analogía, en el Título III Capítulo 1 del presente Reglamento. Será competente para la interpretación de sus normas el CCDD.

Disposición adicional

El presente Reglamento podrá ser modificado por la Comisión Delegada de la FMA. Las modificaciones aprobadas no podrán aplicarse en las temporadas ya iniciadas.

Disposición derogatoria

Quedan derogadas las Normas y Reglamentos que se opongan a lo indicado en el presente Reglamento.

Disposición final

Una vez que haya sido aprobado por la Comisión Delegada de la FMA y previa aprobación por la Dirección General de Deportes de la Comunidad de Madrid, el presente Reglamento entrará en vigor al día siguiente de su exposición en el tablón de anuncios de la FMA.