



REGLAMENTO DE COMPETICIONES

Federación Madrileña de Ajedrez

Julio 2008

A handwritten signature in black ink, located in the bottom right corner of the page. The signature is stylized and appears to be a cursive script.

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 ritmo de juego.
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 Semifinal.

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

Sección Cuarta. De la Fase Final.

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

Capítulo 2. Campeonato Individual Femenino de Madrid.

- Artículo 26. Participación.
Artículo 27. Sistema de juego.
Artículo 28. Clasificación.

Capítulo 3. Campeonato Individual Sub-18 (Juvenil) de Madrid.

- Artículo 29. Participación.
Artículo 30. Sistema de juego.
Artículo 31. Clasificación.

Capítulo 4. Campeonato Individual para Veteranos de Madrid.

- Artículo 32. Participación.
Artículo 33. Sistema de juego.
Artículo 34. Clasificación.

Capítulo 5. Campeonatos Individuales Sub-10 (Benjamín), Sub-12 (Alevín), Sub-14 (Infantil) y Sub-16 (Cadete) de Madrid.

- Artículo 35. Celebración.

TITULO III

Competiciones por Equipos

Capítulo 1. Campeonato de Liga por Equipos de Madrid.

Sección Primera. Generalidades.

- Artículo 36. Participación e inscripción de equipos.
Artículo 37. Inscripción de jugadores.

Sección Segunda. De las categorías y grupos.

- Artículo 38. Categorías.
Artículo 39. Distribución de los equipos.
Artículo 40. Número de tableros y sistema de juego.
Artículo 41. Sorteo de la confección de grupos.

Sección Tercera. De la disputa de los encuentros.

Artículo 42.	Local de juego.
Artículo 43.	Fechas y horas de juego.
Artículo 44.	Aplazamiento de las partidas.
Artículo 45.	Alineaciones.
Artículo 46.	Alteración del orden de fuerza y alineación indebida.
Artículo 47.	Acta del encuentro.
Artículo 48.	Funciones del capitán.
Artículo 49.	Designación de árbitros.
Artículo 50.	Ascenso de jugadores.
Artículo 51.	El reloj en los encuentros.
Artículo 52.	Comienzo y desarrollo del encuentro.
Artículo 53.	Incomparecencias.
Artículo 54.	Identidad de los jugadores.
Artículo 55.	Puntuación y sistemas de desempate.
Artículo 56.	Comunicación del resultado y remisión de actas.
Artículo 57.	Reclamaciones.
Artículo 58.	Plan de ascensos y descensos.
Artículo 59.	Promociones.
Artículo 60.	Vacantes.

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

Artículo 61.	Sistema de juego.
Artículo 62.	Inscripción de jugadores.
Artículo 63.	Orden de fuerza.
Artículo 64.	Desarrollo de los encuentros.
Artículo 65.	Comunicación de resultados y remisión de actas.
Artículo 66.	Reclamaciones.
Artículo 67.	Emparejamientos
Artículo 68.	Puntuación y sistemas de desempate.
Artículo 69.	Reglamentación.

Capítulo 3. Campeonato de Madrid de Ajedrez Infantil por Equipos.

Artículo 70.	Sistema de juego, inscripciones y orden de fuerza.
Artículo 71.	Desarrollo de los encuentros.
Artículo 72.	Puntuación y sistemas de desempate.
Artículo 73.	Reglamentación.

Disposición adicional.

Disposición derogatoria.

Disposiciones transitorias

Primera

Segunda

Disposición final.



A handwritten signature in black ink, located in the bottom right corner of the page. The signature is stylized and appears to be a cursive name.

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 Infant  por Equipos de Madrid

2. La FMA organizará anualmente las competiciones individuales siguientes:

- a) Campeonato Individual Absoluto de Madrid
- b) Campeonato Individual Femenino de Madrid
- c) Campeonato Individual para Veteranos de Madrid
- d) Campeonato Individual Sub-18 (Juvenil) de Madrid
- e) Campeonato Individual Absoluto Sub-16 (Cadete) de Madrid
- f) Campeonato Individual Femenino Sub-16 (Cadete) de Madrid
- g) Campeonato Individual Absoluto Sub-14 (Infantil) de Madrid
- h) Campeonato Individual Femenino Sub-14 (Infantil) de Madrid
- i) Campeonato Individual Sub-12 (Alevín) de Madrid
- j) Campeonato Individual Sub-10 (Benjamín) de Madrid
- k) Campeonato Individual Sub-8 de Madrid

3. Se disputarán inexcusablemente 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. Por acuerdo de la Junta Directiva de la FMA, se podrán organizar otras competiciones oficiales no recogidas en los apartados anteriores.

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.
3. Establecer, si procede, las condiciones de clasificación de jugadores de las competiciones que se disputen por grupos.
4. Enviar los informes para la evaluación Elo a la FEDA y a la FIDE de aquellas competiciones oficiales que cumplan con las condiciones establecidas por dichas federaciones.
5. Modificar el sistema de juego de las competiciones oficiales, cuando el número de jugadores inscritos no permita la celebración de las mismas en la forma establecida.
6. En caso de urgencia, el Vocal de Competiciones estará facultado para consultar a la Dirección Técnica de la FMA y tomar las medidas oportunas para la celebración de 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).
7. Comunicar, mediante circulares, las fechas de inscripción de las competiciones oficiales.
8. 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 Federación Española de Ajedrez, 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. El CCDD podrá modificar parcialmente las fechas de algunos 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 y de desempate de las competiciones individuales.
 - 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) Resolver sobre las solicitudes de homologación de torneos no oficiales.
 - e) 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 o tener solicitada la inscripción 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 (B.O.C.M. 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 fotocopias 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 acabe el plazo de inscripción de los equipos de esa competición.
6. 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.
7. El club resultante de una fusión podrá denominarse como cualquiera de los que se integren o bien adoptar un nombre distinto, 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, salvo en casos excepcionales y previa petición por escrito a la Junta Directiva de la FMA, 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 fotocopia 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 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. Las licencias expedidas desde el 15 de julio se entenderán valederas para la temporada 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. Los 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) Los jugadores no comunitarios podrán participar en las competiciones por equipos, pero en los encuentros a seis tableros y cinco sólo se podrá alinear un máximo de dos jugadores y en los encuentros a cuatro tableros, uno.
 - b) En las fases finales de las competiciones individuales que se disputen por el sistema de liga se deberá reservar al menos dos tercios de las plazas a los jugadores pertenecientes a la Unión Europea.
 - c) 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 F 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

1. Las inscripciones para las competiciones comenzarán con una antelación mínima de treinta días naturales para su inicio y tendrán una duración de, al menos, veinte días.
2. La inscripción para las competiciones individuales deberá cerrarse con, al menos, tres días hábiles de antelación al comienzo de las mismas y el sorteo, de ser necesario, se realizará no más tarde de cuarenta y ocho horas antes de la primera ronda.

Artículo 11. Uso de las planillas de ajedrez

1. El uso de planillas será obligatorio en todas las competiciones en las que el ritmo de juego lo requiera 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 ritmo de juego

1. El uso del reloj de ajedrez es obligatorio, excepto en aquellas competiciones cuya circular de convocatoria excluya su empleo.
2. El ritmo de juego de las competiciones será aprobado, junto con el calendario oficial, por la Asamblea General de la FMA.
3. El ritmo de juego de las competiciones lo dará a conocer la FMA mediante circulares o bien en las bases de las mismas.

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) clasificación oficial de la FEDA; en caso de igualdad,
 - d) libre criterio arbitral.
2. Para la confección de los órdenes de fuerza en las competiciones por equipos que lo precisen, se utilizarán los siguientes criterios, salvo que las bases de la competición indiquen lo contrario:
 - a) Para jugadores cuyo Elo FIDE o FEDA (el mayor de los dos) sea ≥ 2100 , la puntuación mayor de las dos; en caso de igualdad, a criterio del club.
 - b) Para jugadores cuyo Elo FIDE o FEDA (el mayor de los dos) sea < 2100 , a criterio del club.

3. En cualquier caso, para la confección del orden de fuerza se utilizará la clasificación FIDE / FEDA en vigor en la fecha de comienzo del plazo de inscripción correspondiente para los jugadores y clubes para la competición de que se trate, sea cual sea la fecha efectiva de inscripción del jugador.
4. Para realizar el orden de fuerza de los equipos de Tercera Categoría, estos serán clasificados según la media de Elo FIDE o FEDA (el mayor de los dos) de sus cinco primeros jugadores en la fecha de elaboración de la primera ronda.
5. 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.
6. 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 por analogía las Normas de la FIDE o 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 tres fases denominadas, respectivamente, Previa, Semifinal 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 o FEDA (el mayor de los dos) sea inferior a 2100 y que no estén clasificados directamente para la semifinal o final, en la fecha de comienzo del plazo de inscripción.

Artículo 18. Sistema de juego

1. Se disputará por sistema suizo a 9 rondas, en uno o más grupos, según el número de jugadores inscritos.
2. En caso de disputarse en más de un grupo, la Dirección Técnica de la FMA podrá establecer la composición de cada grupo para que sea lo más equitativa posible, atendiendo al orden de fuerza establecido en el Artículo 13 de este Reglamento y a los posibles condicionantes de disponibilidad de los jugadores inscritos. La Dirección Técnica comunicará, con una antelación mínima de dos días hábiles al comienzo de esta fase, la composición de cada grupo.

Artículo 19. Clasificación

1. En el caso de que sólo haya un grupo de juego, se clasificarán para la fase siguiente los 20 primeros clasificados en la Fase Previa y los empatados a puntos en el puesto 20, hasta un máximo de 24 jugadores.
2. Si hubiera dos o más grupos, la Dirección Técnica 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 no podrá ser inferior a 20 ni superior a 24 jugadores.

Sección Tercera

De la Fase Semifinal

Artículo 20. Participación

1. Podrán participar todos los jugadores con licencia en vigor de la FMA que se inscriban dentro del plazo que se señale al efecto, y que no estando clasificados directamente para la final cumplan alguna de las siguientes condiciones:
 - a) Disponer de un Elo FIDE o FEDA (el mayor de los dos) igual o superior a 2100 en la relación en vigor el día de comienzo del plazo de inscripción de la Fase Previa de este campeonato. Si se publicara una nueva relación oficial de los sistemas de clasificación FEDA o FIDE antes de la celebración de la Fase Semifinal, también podrán participar todos los jugadores que cumplan este requisito en la misma.
 - b) Tener título de Maestro reconocido por la FMA, la FEDA o la FIDE.
 - c) Los jugadores clasificados en la Fase Previa.
 - d) Los clasificados 1º, 2º, 3º, 4º y 5º en el último Campeonato Individual Sub 18 (Juvenil) de Madrid.

- e) Las clasificadas 1ª y 2ª en el último Campeonato Individual Femenino de Madrid.
- f) Los clasificados 1º y 2º en el último Campeonato Masculino y Femenino Sub-16 (Cadete) de Madrid.
- g) Los clasificados 1º y 2º en el último Campeonato de Madrid para Veteranos.
- h) El campeón y la campeona Sub-14 (Infantil) de Madrid.
- i) Los participantes en la Fase Final de este campeonato en la temporada inmediatamente anterior.
- j) Los campeones vigentes de España en cualquier categoría.

Artículo 21. Sistema de juego

- 1. Se disputará por sistema suizo a 9 rondas.
- 2. En caso de disputarse por grupos, la Dirección Técnica de la FMA podrá establecer la composición de cada uno de la forma más equitativa posible, atendiendo al orden de fuerza establecido en el Artículo 13 de este Reglamento y los condicionamientos de disponibilidad de los jugadores inscritos. La Dirección Técnica de la FMA comunicará, con una antelación mínima de dos días hábiles al comienzo de esta fase, la composición de cada grupo.

Artículo 22. Clasificación

- 1. Si hay un grupo de juego, se clasificarán para la fase siguiente los seis primeros clasificados, sin perjuicio de lo establecido en el Artículo 7 del presente Reglamento.
- 2. En el caso de dos o más grupos, la Dirección Técnica 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 seis. También se comunicará el mecanismo de sustitución de jugadores que habiendo obtenido plaza para la Fase Final renuncien a ella.

Sección Cuarta

De la Fase Final

Artículo 23. Participación

- 1. Tendrán derecho a participar en la Fase Final:
 - a) Los seis jugadores clasificados en la Fase Semifinal.
 - b) Los clasificados 1º y 2º en la Fase Final de la edición anterior del Campeonato Individual Absoluto de Madrid.
 - c) El campeón juvenil (sub 18) en vigor, siempre que tenga un Elo FIDE igual o superior a 2150. En caso de que el Campeón Juvenil no cumpla con este requisito, su plaza será cubierta por un jugador invitado según el criterio del apartado d) de este artículo.
 - d) Tres jugadores más con Elo FIDE igual o superior a 2280 elegidos por orden de su clasificación en la lista oficial en vigor el día de cierre de la inscripción en la Fase Semifinal. En caso de igualdad, se seguirá el orden que establece el Artículo 13.1 del presente Reglamento.
- 2. Los jugadores con derecho a jugar esta fase según las condiciones de los apartados 1.b) y 1.c) de este Artículo, deberán confirmar su participación con una antelación mínima de 15 días naturales a la fecha de comienzo de la Fase Final. Los jugadores

con derecho de participación según las condiciones del apartado d) deberán confirmarla antes de la fecha de comienzo de la Fase Semifinal.

3. En caso de renuncia o falta de notificación de la participación de alguno de los jugadores con derecho a plaza, se cubrirán las mismas con los siguientes jugadores clasificados en la Fase Semifinal excepto en los apartados 1.c) y 1.d), en los que las renunciaciones serán sustituidas por el siguiente en la lista de Elo si no contraviene otros apartados de este Artículo. Si ningún jugador cumpliera con tal requisito, la vacante se tomaría de la Fase Semifinal.

Artículo 24. Sistema de juego

Se disputará por sistema de liga a una vuelta.

Artículo 25. Clasificación

1. El primer clasificado de esta fase recibirá el título de Campeón de Madrid y se le otorgará el título de Maestro Madrileño si no lo tuviera con anterioridad.
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 Femenino de Madrid

Artículo 26. Participación

Podrán participar todas las jugadoras con licencia en vigor de la FMA que se inscriban dentro del plazo correspondiente.

Artículo 27. Sistema de juego

Corresponde a la Dirección Técnica de la FMA determinar el sistema de juego en función del número de inscripciones.

Artículo 28. Clasificación

1. La primera clasificada en esta competición recibirá el título de Campeona Femenina de Madrid.
2. Las dos primeras clasificadas tendrán derecho a participar en la Fase Semifinal del Campeonato Individual Absoluto de Madrid.
3. El Campeonato tendrá consideración de Fase Previa del Campeonato Individual Absoluto de España, por lo que se estará a lo que la FEDA determine a los efectos de clasificación del mismo.

Capítulo 3

Campeonato Individual Sub-18 de Madrid

Artículo 29. Participación

Podrán participar en el Campeonato todos los jugadores, con licencia en vigor de la FMA, que no hayan cumplido los 18 años de edad al 31 de Diciembre del año en que comienza la temporada a que corresponde la competición y que se inscriban dentro del plazo correspondiente.

Artículo 30. Sistema de juego

Corresponde a la Dirección Técnica de la FMA determinar el sistema de juego, salvo lo recogido en el artículo 3.5.

Artículo 31. Clasificación

1. El primer clasificado en esta competición recibirá el título de Campeón Juvenil de Madrid.
2. El primer clasificado tendrá el derecho a jugar la Fase Final del Campeonato Individual Absoluto de Madrid, siempre que reúna los requisitos establecidos en el artículo 23.1.c.
3. Los clasificados en 1º, 2º, 3º 4º y 5º lugar tendrán derecho a participar en la Fase Semifinal del Campeonato Individual Absoluto de Madrid.
4. El Campeonato tendrá consideración de Fase Previa del Campeonato Sub-18 de España, por lo que se estará a lo que la FEDA determine a los efectos de clasificación para el mismo.

Capítulo 4

Campeonato Individual para Veteranos de Madrid

Artículo 32. 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.

Artículo 33. Sistema de juego

Corresponde a la Dirección Técnica de la FMA determinar el sistema de juego en función del número de inscripciones.

Artículo 34. Clasificación

1. El primer clasificado en esta competición recibirá el título de Campeón de Veteranos de Madrid.
2. Los dos primeros clasificados tendrán derecho a participar en la Fase Semifinal del Campeonato Individual Absoluto de Madrid.
3. El Campeonato tendrá la consideración de Fase Previa del Campeonato de España para Veteranos, por lo que se estará a lo que la FEDA determine a los efectos de clasificación del mismo.



Capítulo 5

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

Artículo 35. Celebración

1. Los Campeonatos Sub-8 (Prebenjamín) y Sub-10 (Benjamín) de Madrid serán convocados por la FMA, siempre que la iniciativa no proceda de la Comunidad de Madrid.
2. Los Campeonatos Sub-12 (Alevín), Sub-14 (Infantil) y Sub-16 (Cadete) de Madrid se celebrarán dentro del ámbito de los Campeonatos convocados por la Comunidad de Madrid, y en su desarrollo se estará a lo que el órgano competente de la Comunidad de Madrid disponga 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 dos primeros clasificados en el Campeonato Cadete, masculino y femenino de Madrid, tendrán derecho a participar en la Fase Semifinal del Campeonato Individual Absoluto de Madrid.
5. El campeón y la campeona infantiles (Sub14) tendrán derecho a participar en la Fase Semifinal del Campeonato Individual Absoluto de Madrid.
6. 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.

TITULO III

Competiciones por equipos

Capítulo 1

Campeonato de Liga por Equipos de Madrid

Sección Primera

Generalidades

Artículo 36. 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 (cuando sean varios se expresará qué letra de la 'B' a la 'Z' se le adjudica progresivamente a cada uno. El primer equipo no llevará indicativo, salvo que se tengan dos o más equipos en la misma categoría, en este caso, el primer equipo se expresará con la letra 'A') que 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 60 del presente Reglamento.

3. Al efectuar la inscripción, no será obligatorio adjuntar la relación de jugadores correspondiente, pero, si finalizado el plazo de inscripción, no hubiesen cubierto el número mínimo de éstos, se denegará la misma.
4. Cada club podrá presentar los condicionantes de capacidad de local que estime oportunos. Estos serán atendidos de acuerdo con el Artículo 41 del presente Reglamento.
5. Los equipos que se inscriban no habiendo competido en la temporada anterior, participaran obligatoriamente en la categoría más baja.
6. Si, transcurridas siete rondas del Campeonato de Liga algún equipo tuviese alguna cantidad pendiente de pago, será excluido de la competición, descendiendo dos categorías si ocupase plaza de descenso en la clasificación y una en caso contrario, para la temporada siguiente.
7. No se permitirá la inscripción de equipo alguno cuyo club tenga pendiente por entregar actas o cualquier otro tipo de documentación.
8. No se podrá inscribir ningún equipo en una categoría que el Artículo 41 lo impida.

Artículo 37. Inscripción de jugadores

1. Cada uno de los equipos participantes deberá inscribir un mínimo de seis jugadores y un máximo de trece, por orden de fuerza, excepto el equipo de menor categoría de cada club, que podrá tener un número ilimitado de 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). Esta excepción no será aplicable a los equipos de División de Honor y Preferente.
2. Todos los jugadores inscritos en un equipo habrán formalizado la licencia de jugador, de acuerdo con lo establecido en el Artículo 6 del presente Reglamento.
3. No se permitirán intercambios de jugadores entre equipos del mismo club, excepto en los casos previstos en el Artículo 50 del presente Reglamento, ni tampoco entre clubes diferentes, finalizado el plazo de inscripción para el primer encuentro.
4. 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.
5. 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.
6. 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.

Sección Segunda

De las categorías y grupos

Artículo 38. 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 39. 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 40. 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.
- 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 y hora fijados en el calendario deportivo de la FMA, mientras que los de las rondas sucesivas serán efectuados 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.
- 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 41. Sorteo del calendario y confección de grupos

- 1. El sorteo de la confección de grupos del Campeonato de Liga será público, fijándose el día y la hora del mismo en la Asamblea General de la FMA.
- 2. 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.
- 3. 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, si bien, a efecto de los Artículos 45 y 56 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.

4. Los equipos se agruparán según los siguientes criterios:

- a) En División de Honor no podrán figurar dos equipos pertenecientes a un mismo club.
- b) Solo podrá figurar como máximo, entre las dos categorías de División de Honor y Preferente, dos equipos del mismo club. En Preferente, Primera y Segunda el número máximo de equipos del mismo club en cada grupo será de dos y jugarán entre si en la primera ronda.
- c) Para confeccionar los grupos correspondientes a las categorías Primera, Segunda y Tercera, los equipos serán distribuidos a criterio de la Dirección Técnica de la FMA, y de proximidad geográfica.

Sección Tercera

De la disputa de los encuentros

Artículo 42. 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. 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 equipos implicados.
3. 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, excepto en tercera categoría que, por su sistema de juego, tendrá una disposición especial que se especificará en las Bases de la Competición. El club afectado comunicará a los contrincantes esta circunstancia mediante telegrama con acuse de recibo o cualquier otro medio suficientemente rápido que permita acreditar su envío y recepción.
4. 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 56 del presente Reglamento.
5. 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.
6. 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 43. Fechas y horas de juego

1. Los encuentros se jugarán en las fechas fijadas en el Calendario Deportivo Oficial de la FMA, la hora de inicio será a las 10:00 horas. En caso de que el calendario determine jugar en sábado, el horario de comienzo será a las 17:00 horas. Cuando no haya árbitro y surja discrepancia entre los capitanes de los equipos en cuanto a la hora oficial, se considerará como tal la suministrada por el Servicio de Información Horaria de la Telefónica.
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, salvo lo indicado en el Artículo 4.2 del presente Reglamento.

Artículo 44. Aplazamiento de las partidas

1. Si algún jugador fuera seleccionado para representar a la FEDA o FMA o se hubiera clasificado para disputar un torneo oficial de la FMA, su club podrá solicitar el aplazamiento de las partidas de los encuentros que resulten afectados por tal coyuntura, 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. También podrán solicitar el aplazamiento de sus partidas, los jugadores que tengan que asistir a reuniones oficiales de la FEDA o de la FMA, los designados para arbitrar campeonatos oficiales de las mismas y aquellos que acudan como entrenadores.
2. En casos justificados, el CCDD podrá tomar en consideración solicitudes que no cumplan los plazos de tiempo establecidos en el apartado anterior.
3. Junto a la petición de aplazamiento, se deberá presentar una propuesta de fechas de juego de las partidas aplazadas, previa negociación con los clubes afectados.
4. El CCDD comprobará la veracidad de los datos reflejados en las propuestas, y fijará las fechas cuando no haya acuerdo entre los equipos afectados. Si el aplazamiento de partidas de un encuentro afectase a 1 ó 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.
5. El CCDD podrá determinar, si los intereses deportivos lo aconsejan, el aplazamiento simultáneo de uno o más encuentros del mismo grupo.
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.
 - b) Fases Previas o Finales de los Campeonatos de España en cualquier categoría, incluyendo el Campeonato de España de Ciegos y Deficientes Visuales.
 - c) Concentraciones o competiciones de la Selección Nacional de España de cualquier categoría.
 - d) Los participantes en la Fase Final de los Campeonatos Autonómicos Sub-14 y Sub-16.

7. Las partidas que pudieran aplazarse en aplicación de este Artículo no estarán sujetas a las limitaciones establecidas en el Artículo 43.2, si bien dichas partidas se disputarán, siempre que ello sea posible, antes de las tres últimas rondas del Campeonato de Liga.

Artículo 45. Alineaciones

1. En el acta del encuentro cada equipo alineará tantos jugadores como tableros correspondan a su categoría.
2. 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.
3. 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 50 del presente Reglamento.
4. Los jugadores de los tableros impares del equipo local jugarán con las piezas blancas, mientras que los pares lo harán con las piezas negras.
5. La alineación de los jugadores extranjeros se deberá atener a lo establecido en el artículo 7.

Artículo 46. 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 establecido en el Artículo 13 del presente Reglamento.
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) Por 3,5 a 2,5 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 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 50 de este Reglamento.

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 47. 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 48. Funciones del capitán

1. Rellenar el acta de acuerdo con el Artículo 47 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, las licencias o documentación acreditativas 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 49. Designación de árbitros

1. El Comité Técnico de Árbitros designará los árbitros de las competiciones que lo requieran.
2. El CCDD podrá 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 50. Ascenso de jugadores

1. 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.
 - b) Los jugadores ascendidos deberán respetar obligatoriamente el Artículo 13.
 - c) No podrán ascender jugadores cuando dejen a su equipo de procedencia con menos de seis jugadores o cinco en tercera categoría para alinear. Para ello se tendrá en cuenta que ese equipo aún teniendo menos de seis jugadores de su propio orden de fuerza para alinear, puede recibir hasta tres jugadores de otras categorías inferiores, por lo cual cumpliría con el Reglamento.
 - d) Si asciende un solo jugador, lo hará necesariamente al último tablero.
 - e) Si ascienden dos, lo harán a los dos últimos. Si ascienden tres, lo harán a los tres últimos.
 1. Si fuesen del mismo equipo se respetará el orden en el que figuran en la relación de licencias.
 2. Si fuesen de diferentes equipos y la relación de licencias estuviese sujeta al Artículo 13.2.b), los jugadores ascendidos se alinearán en orden descendente a la inicial de su equipo, de manera que el jugador que juegue en el tablero más alto será el que pertenezca al equipo con la inicial más próxima a la "A".
2. 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.
3. Un jugador no podrá figurar en el acta de varios encuentros en una misma jornada (Artículo 46).
4. Está permitido el ascenso de un jugador para los encuentros de promoción, si ha jugado al menos cinco encuentros en el equipo de categoría superior.

Artículo 51. El reloj

1. El uso del reloj de ajedrez es obligatorio en todas las categorías. Corresponde al equipo en cuyo local se desarrollen las partidas suministrarlos.
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 52. Comienzo y desarrollo del encuentro

1. Comienzo del encuentro.

- a) Corresponde al equipo en cuyo local se desarrolle el encuentro señalar 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.
- 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 b) y c) 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 pondrá en marcha los relojes del equipo infractor.

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 42.6.
- 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 Comité de Competición de la F. M. A. ó de Apelación en su caso.

Artículo 53. Incomparecencias

1. Perderá la partida aquél jugador que no se haya presentado antes de que transcurra una 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 (-). Además, a los efectos del resultado del encuentro, se computará en todas las categorías como

pérdida de medio punto por cada incomparecencia que no se produzca en los últimos tableros.

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 y perderá una categoría adicional a la que le pudiera corresponder.
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. Las incomparecencias se sancionarán conforme a lo que estipule el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.

Artículo 54. *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, las licencias federativas o, en su defecto, cualquier otro 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 55. *Puntuación y sistemas de desempate*

1. En las categorías que se desarrollen con el sistema de juego de liga, 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) -2 puntos en caso de incomparecencia.
- 1.1. En caso de empate a puntos en la clasificación se emplearán los siguientes sistemas de desempate por este orden:
 - a) Número de puntos totales obtenidos por los jugadores en la competición.
 - b) Sonnenborg-Berger por equipos.
 - c) Holandés
2. En las competiciones que se desarrollen con el sistema de juego suizo, la puntuación para cada encuentro será como sigue:
 - a) 1 punto para el equipo vencedor.
 - b) 0.5 puntos para cada equipo en caso de empate.
 - c) 0 puntos para el equipo perdedor.
 - d) -1 punto en caso de incomparecencia.

2.1. En caso de empate a puntos en la clasificación se emplearán los siguientes sistemas de desempate por este orden:

- a) Puntuación Progresiva hasta las últimas consecuencias.
- b) Bucholz eliminando el peor resultado.
- c) Bucholz total.
- d) Número de puntos totales obtenidos por los jugadores en la competición.
- e) Sorteo.

Artículo 56. Comunicación del resultado y remisión de actas

1. En el caso de que no hubiera árbitro, el resultado del encuentro deberá comunicarse obligatoriamente a la Secretaría de la FMA por un representante del equipo local, antes de las 21 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.
2. 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.
3. Si el original del acta de un encuentro no se hubiera recibido en la Secretaría de la FMA en un plazo de nueve días naturales, el CCDD apercibirá al equipo infractor en su primera infracción, en la segunda infracción se le descontará un punto de la clasificación, y en la tercera y sucesivas se le descontará tres puntos de la clasificación.
4. Además del acta original, también tendrá validez una fotocopia de la misma enviada por fax, correo electrónico o cualquier otro medio electrónico.

Artículo 57. 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 al que pertenezca el equipo reclamante de acuerdo con sus Estatutos, 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, prescribirá cualquier falta que hubiera cometido el equipo infractor, salvo que el CCDD actúe de oficio.

Artículo 58. 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 41.4. se lo impida.
3. En ningún caso un equipo que ocupe plaza de promoción de descenso podrá ascender o promocionar para el ascenso; permaneciendo en la categoría superior los equipos implicados en promoción o descenso según sea el caso.



Artículo 59. Promociones

Si en el plan de ascensos y descensos se incluye la realización de promociones, éstas seguirán los siguientes criterios:

1. Los equipos implicados en las promociones disputarán dos partidos, ida y vuelta, con sus respectivos oponentes. La puntuación de cada equipo se obtendrá por aplicación del sistema olímpico.
2. En caso de producirse un empate al sumar los puntos obtenidos en los encuentros anteriores, se considerará para desempatar el resultado del primer tablero; de persistir el empate, el resultado del segundo tablero y así sucesivamente.
3. Si continuase el empate se jugará un tercer partido, sorteándose el color de las piezas. Si finalizase en empate este nuevo encuentro, se aplicará para desempatar el procedimiento descrito anteriormente y, si aún persistiese el empate, el equipo cuyo primer tablero haya jugado con las piezas negras en este último encuentro será el vencedor.
4. No se disputarán los encuentros de promoción que coincidan dos equipos del mismo club.
5. Las bases de la competición determinarán el desarrollo de las promociones en caso de posibles incidencias de equipos del mismo club.

Artículo 60. Vacantes

1. Para cubrir vacantes tendrán prioridad, en el orden siguiente:
 - a) Los equipos que hayan perdido la promoción de permanencia, teniendo en cuenta que tienen preferencia los que obtuvieron el puesto más alto en el último Campeonato de Liga. Si existiera un empate, subirá el equipo que hubiese obtenido mayor porcentaje de puntos en dicho Campeonato de Liga y, si aún persistiera el empate, se efectuaría un sorteo.
 - b) Los equipos que hayan perdido la promoción de ascenso. En caso de empate, se aplicará el mismo criterio descrito en el apartado anterior.
 - c) Los equipos de la categoría superior que hayan descendido, por orden de clasificación.
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 61. Sistema de juego

Se disputará por sistema suizo.

Artículo 62. Inscripción de jugadores

3. Cada equipo podrá inscribir un mínimo de cuatro jugadores y un máximo de nueve, con licencia en vigor. La inscripción se realizará siguiendo el orden de fuerza establecido en el Artículo 13 del presente Reglamento.

4. Los equipos podrán incorporar nuevos jugadores en el transcurso de la competición, siempre que no se sobrepase el número máximo de jugadores establecido en el apartado anterior. Los nuevos jugadores podrán empezar a jugar a partir del momento de su inscripción.
5. 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 una vez se haya efectuado el emparejamiento de la primera ronda.
6. Si un equipo tuviese inscrito el número máximo permitido de jugadores podrá sustituir uno o más jugadores de acuerdo a los siguientes principios:
 - d) Que el jugador a sustituir no haya figurado en acta alguna del campeonato en curso.
 - e) Que exista causa justificada, siendo competente para su resolución el CCDD
7. No se permitirán nuevas inscripciones o sustituciones a falta de dos jornadas o menos para el final de la competición.
8. Los jugadores que participen en este campeonato podrán cambiar de Club al final del mismo para participar en otra competición por equipos, abonando los gastos de tramitación de la nueva licencia y aportando la autorización del club de procedencia.

Artículo 63. Orden de fuerza

Para realizar los emparejamientos de los equipos, estos serán clasificados según la media de Elo FIDE o FEDA (el mayor de los dos) de sus cuatro primeros jugadores en la fecha de elaboración de la primera ronda.

Artículo 64. 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 uno o más jugadores cuando no haya(n) hecho presencia en la sala de juego 30 minutos después de la hora establecida oficialmente para el comienzo del encuentro.
5. Debido al sistema de juego el CCDD podrá denegar el aplazamiento de partidas.

Artículo 65. Comunicación de resultados y remisión de actas

1. Ambos equipos deberán comunicar el resultado del encuentro mediante teléfono, fax o personalmente a la Secretaría de la FMA antes de las 21:00 horas del lunes siguiente al día de celebración del encuentro o bien, antes de las 19:00 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. El equipo local deberá remitir los originales de las actas de los encuentros a la Secretaría de la FMA en un plazo de quince días naturales. Si el equipo local no

hubiese comparecido a ninguno de los dos encuentros, corresponderá al equipo visitante remitir las actas. En ambos casos, el incumplimiento será sancionado según el Reglamento de Disciplina Deportiva de la FMA.

4. Además del acta original, también tendrán validez una fotocopia de la misma enviada por fax, correo electrónico o cualquier otro medio electrónico.

Artículo 66. Reclamaciones

1. Cualquier reclamación referente a un encuentro del Campeonato de Liga 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, prescribirá cualquier falta que hubiera cometido el equipo infractor, salvo que el CCDD actúe de oficio.

Artículo 67. 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 serán efectuados a las 20:00 horas del miércoles 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 68. 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.
2. En caso de empate a puntos en la clasificación se aplicarán los siguientes sistemas de desempate por este orden:
 - a) Puntuación Progresiva hasta las últimas consecuencias.
 - b) Bucholz eliminando el peor resultado.
 - c) Bucholz total.
 - d) Número de puntos totales obtenidos por los jugadores en la competición.
 - e) Sorteo.

Artículo 69. Reglamentación

1. El juego se realizará según lo establecido en el Anexo B 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 del 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, 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 Infantil por Equipos de Madrid

Artículo 70. Sistema de juego, inscripciones y orden de fuerza

1. Se formarán dos grupos:
 - a) Liga A: estará formada por jugadores de categoría Infantil, Alevín y Benjamín.
 - b) Liga B: estará formada por jugadores de categoría Alevín y Benjamín.
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 cinco jugadores y un máximo de nueve, que hayan nacido en los años que corresponden a las categorías Benjamín, Alevín e Infantil definidos en la Normativa del Deporte Infantil de la Dirección General 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 47 y 48 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 una vez se haya efectuado el emparejamiento de la primera ronda.
7. No se permitirán nuevas inscripciones o sustituciones a falta de dos jornadas o menos para el final de la competición.
8. Los jugadores que participen en este campeonato podrán cambiar de Club al final del mismo para participar en otra competición por equipos, abonando los gastos de tramitación de la nueva licencia y aportando la autorización del club de procedencia.

Artículo 71. 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 10:30 horas. El segundo encuentro comenzará a las 12:00 horas. Para poder comenzar el encuentro deberán estar

- presentes al menos dos jugadores de cada equipo. Se podrá adelantar el inicio del segundo encuentro si están de acuerdo los capitanes de ambos equipos.
4. Se producirá incomparecencia de uno o más jugadores cuando no haya(n) hecho presencia en la sala de juego 30 minutos después de la hora establecida oficialmente para el comienzo del encuentro.
 5. Debido al sistema de juego, no se permitirá el aplazamiento de partidas.
 6. Ambos equipos deberán comunicar el resultado del encuentro mediante teléfono, fax o personalmente a la Secretaría de la FMA antes de las 21:00 horas del lunes siguiente al día de celebración del encuentro o bien, antes de las 19:00 horas del siguiente día laborable, si fuese festivo.
 7. Si ninguno de los dos equipos comunicara el resultado del encuentro en el plazo previsto perderán ambos el encuentro.
 8. El equipo local deberá remitir las actas de los encuentros a la Secretaría de la FMA antes de que se celebre la ronda siguiente. Si el equipo local no hubiese comparecido, corresponderá al equipo visitante remitir las actas.
 9. Cualquier reclamación referente al encuentro deberá presentarse antes de las 20 horas del segundo día hábil posterior al día de la celebración del encuentro, ante el CCDD.
 10. 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 serán efectuados a las 20:00 horas del miércoles o el primer día laborable siguiente si fuese festivo. Es responsabilidad de cada equipo informarse del resultado de los emparejamientos.
 11. El Comité de Emparejamiento, formado por el Director Técnico de la FMA y un árbitro con licencia en vigor, se encargará de realizar las rondas.

Artículo 72. 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
2. En caso de empate a puntos en la clasificación, se aplicarán los siguientes sistemas de desempate por este orden:
 - a) Puntuación Progresiva hasta las últimas consecuencias.
 - b) Bucholz eliminando el peor resultado.
 - c) Bucholz total.
 - d) Número de puntos totales obtenidos por los jugadores en la competición.
 - e) Sorteo

Artículo 73. Reglamentación

1. El juego se regirá conforme al Anexo B de las Leyes del Ajedrez de la FIDE.
2. Dos incomparecencias, seguidas o alternas, supondrán la eliminación del Campeonato. Se entiende por incomparecencia cuando, transcurrida una hora natural desde el comienzo del encuentro comparen menos de dos jugadores de un equipo.

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.



Dirección General de Deportes
CONSEJERÍA DE DEPORTES

Comunidad de Madrid

Para hacer constar que la **modificación de lo 2.2, 5.1, 6.10, 6.11, 13.4, 20, 23,31, 35, 37.4, 45, 46.2, 50.1, 53, 55.2, 68.2 y 72.2 y de la denominación del Capítulo del Reglamento de Competición de la Federación Madrileña de Ajedrea**, ha sido aprobada con fecha **6 de agosto de 2008**, quedando inscrita la redacción consolidada de los estatutos en el Registro de Entidades Deportivas, de conformidad con lo dispuesto en la Ley 15/1994, de 28 de diciembre, del Deporte de la Comunidad de Madrid.

Madrid a 7 de agosto de 2008

EL JEFE DE ÁREA DE RÉGIMEN JURÍDICO DEPORTIVO

Rafael Díaz de Lope Díaz y Sánchez-Cantalejo