



ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE AJEDREZ POR CORRESPONDENCIA (AEAC)

REGLAMENTO DE TORNEOS (vigente desde 01/09/2018)

Índice.

0. Introducción.	2
1. Tipos de Torneos y Cuotas de Inscripción.	2
2. Campeonatos Nacionales Individuales.	2
3. Campeonatos Nacionales por Equipos.	4
4. Torneos de Promoción.	5
5. Copa AEAC.	6
6. Copa Postal AEAC.	7
7. Torneos Promocional e Intermedio.	8
8. Torneos Especiales.	8
9. Torneos Internacionales.	10
10. Desempates.	11
11. Retiradas.	11
12. Modalidades de Juego y Reglas a Aplicar.	12
13. Evaluaciones.	15
14. Títulos.	16
15. Fecha de Efecto de los Derechos Deportivos.	18
16. Código de Conducta.	18
17. Aplicación del Reglamento.	19
18. Procedimientos Disciplinarios.	19
Anexo I. Categoría de Torneos AEAC Válidos para Norma de MN.	21
Anexo II. Tabla de Normas para MN en Torneos de AEAC.	22

0. Introducción.

0.1. Este Reglamento de Torneos regula todas las actividades competitivas organizadas por la AEAC y los títulos que otorga a sus socios.

0.2. En los aspectos que no contempla este Reglamento se aplicarán el Reglamento de Torneos de la ICCF y las distintas Reglas de Juego y Manuales que lo desarrollan.

1. Tipos de Torneos y Cuotas de Inscripción.

1.1. Los torneos de ajedrez que organiza la Asociación Española de Ajedrez por Correspondencia se dividen en:

- a)** Campeonatos Nacionales Individuales.
- b)** Campeonatos Nacionales por Equipos.
- c)** Copa AEAC.
- d)** Copa Postal AEAC.
- e)** Torneos Abiertos Intermedio y Promocional.
- f)** Torneos Especiales.
- g)** Torneos Internacionales por Invitación Individuales y por Equipos.
- h)** Torneos Temáticos.
- i)** Torneos Ajedrez 960.

1.2. Las cuotas de inscripción para cada torneo serán fijadas por la Junta Directiva de la AEAC.

1.3. Los torneos organizados por la AEAC se jugaran mediante el Webserver de la ICCF, a no ser que se especifique que se juegan por correo postal.

1.4. Ser Socio Activo de la AEAC es requisito indispensable para participar en los torneos que organiza, con la excepción de los jugadores extranjeros invitados por la Junta Directiva a participar en los Torneos Especiales e Internacionales. Son socios activos de la AEAC los socios vitalicios y los que están al corriente de pago de la cuota correspondiente al año en curso.

2. Campeonato de España Individual.

2.1. El Campeonato de España Individual se celebra en dos categorías: Final Absoluta y Final Sub-2400. Se convocará cada dos años en los años impares.

2.2. Las dos fases de un ciclo del Campeonato de España Individual se iniciarán simultáneamente y tendrán una duración de 20 meses. El ritmo de juego será 40 días cada 10 jugadas. Las partidas que no hayan terminado en este tiempo se arbitrarán en el caso que sean decisivas para la clasificación.

2.3. La participación en las dos fases del Campeonato de España Individual está restringida a los Socios Activos de la AEAC que tengan un mínimo de 15 partidas evaluadas en el conjunto de las cuatro listas de ELO de la ICCF anteriores a la fecha de la convocatoria.

2.4. Las dos fases de del Campeonato de España Individual estarán formadas un mínimo de 11 jugadores y con un máximo de 17 jugadores. En caso de que no hubiera el mínimo de inscritos, el Comité Técnico de la Junta Directiva podrá completar el grupo invitando jugadores que no estuvieran clasificados o celebrarla a doble vuelta. En el caso que las solicitudes superen el número máximo de participantes establecidos, las plazas se adjudicarán siguiendo los siguientes criterios:

- a) Los socios que tengan un derecho deportivo para participar tienen plaza asegurada.
- b) Riguroso orden de ELO en la última lista publicada por la ICCF.
- c) En caso de igualdad de ELO tendrá preferencia el socio de título superior.

2.5. Final Sub-2400. Tendrán derecho a participar en la Final Sub-2400 del Campeonato de España Individual los Socios Activos de la AEAC que tengan un mínimo de 15 partidas evaluadas en el conjunto de las cuatro listas de ELO de la ICCF anteriores a la fecha de la convocatoria que:

- a) Tengan un ELO entre 2275 y 2399.
- b) Tengan el título de CCM/MN o superior y un ELO mínimo de 2200.
- c) Sean Campeón de Copa con derecho vigente.
- d) Sean Campeón de un grupo de categoría Maestro habiendo obtenido un mínimo del 60% de los puntos disputados con derecho vigente.

2.9. Los dos primeros clasificados de la Final Sub-2400 se clasifican para la Final Absoluta del ciclo siguiente.

2.10. Final Absoluta. Tendrán derecho a participar en la Final Absoluta del Campeonato de España Individual los Socios Activos de la AEAC que tengan un mínimo de 15 partidas evaluadas en el conjunto de las cuatro listas de ELO de la ICCF anteriores a la fecha de la convocatoria que:

- a) Tengan un ELO igual o superior a 2400.
- b) Tengan el título de IM o superior con un ELO mínimo de 2350.
- c) Hayan obtenido su clasificación en el ciclo anterior.
- d) Sean Campeón o Subcampeón de España Absoluto del ciclo anterior.

2.11. El Campeón y el Subcampeón de España Individual adquieren el derecho a participar en la Fase Final de un ciclo del Campeonato de España Individual.

3. Campeonato de España por Equipos.

3.1. El Campeonato de España por Equipos se estructuran en dos divisiones: Primera y Segunda. El Campeonato de España por Equipos se convocará cada dos años alternándose con el Campeonato de España Individual, por lo tanto en los años pares.

3.2. El Campeonato de España por Equipos tendrá una duración de 20 meses. El ritmo de juego será de 40 días cada 10 jugadas. Las partidas que no hayan terminado en este tiempo se arbitrarán en el caso que sean decisivas para la clasificación.

3.3. En una misma división no podrán participar dos equipos con el mismo nombre completo o en parte.

3.4. La Segunda División estará formada por tantos equipos como se inscriban dentro del plazo fijado en la convocatoria del torneo. Los equipos se distribuirán en grupos formados por un máximo de 13 equipos. Los dos mejores equipos de una edición ascenderán a la Primera División de la próxima edición.

3.5. La Primera División estará formada por 11 equipos. Los dos últimos clasificados descenderán a Segunda División.

3.6. Podrán participar en Primera División.

- a)** Los equipos participantes en Primera División en la edición anterior y que hubiesen conseguido mantener la categoría de acuerdo a lo que especifica el artículo **3.5**.
- b)** Los equipos participantes en Segunda División en la edición anterior y que hubiesen conseguido el ascenso de acuerdo con a lo que especifica el artículo **3.4**.
- c)** Los equipos participantes en Segunda División en la edición anterior que por riguroso orden de clasificación tuviesen que suplir las posibles ausencias de inscripciones que se produjesen en el plazo fijado para realizarlas.
- d)** Si con los apartados anteriores no se llegara a los 11 equipos, se incluirían en esta división los equipos inscritos en 2ª División con mayor promedio de ELO ICCF, siempre que su promedio de ELO no sea más de 50 puntos inferior que el del equipo clasificado con menor promedio.

3.7. Los equipos estarán formados por un capitán, que puede ser uno de los jugadores, y 4 jugadores titulares, que podrán ser sustituidos, en caso de necesidad, durante el transcurso de la partida. Solamente se permitirá una sustitución en cada tablero de un mismo equipo. Si fuera necesaria una segunda sustitución, el Director del Torneo (DT) evaluará si la retirada es adecuada o inadecuada según el apartado 9 de este reglamento y procederá en consecuencia.

3.7. Un equipo podrá alinear un máximo de dos jugadores extranjeros que sean socios de la AEAC.

4. Torneos de Promoción.

4.1. Los torneos de Promoción se estructuran en tres categorías: Abierta, Preferente y Maestro. Los grupos de estas categorías se iniciaran cuando haya suficientes inscritos para formarlos.

4.2. Los grupos de categoría Abierta estarán formados por siete jugadores y se disputarán a una sola vuelta. Están reservados a los jugadores sin ELO ICCF y a los que en el momento de su inscripción tengan un ELO ICCF inferior a 1750 en la última lista publicada. El campeón de un grupo de categoría Abierta adquiere el derecho a participar en un grupo de categoría Intermedia. Este derecho caduca a los tres años de finalizar el torneo en el que se adquirió.

4.3. Los grupos de categoría Preferente estarán formados por siete jugadores y se disputarán a una sola vuelta. Están reservados a los jugadores que en el momento de su inscripción tengan un ELO ICCF entre 1750 y 2049 en la última lista publicada. El campeón de un grupo de categoría Preferente adquiere el derecho a participar en un grupo de categoría Maestro. Este derecho caduca a los tres años de finalizar el torneo en el que se adquirió.

4.4. Los grupos de categoría Maestro estarán formados por siete jugadores, que se enfrentaran a doble vuelta. Están reservados a los jugadores que en el momento de su inscripción tengan un ELO ICCF igual o superior a 2050 en la última lista publicada. Así como el campeón del Torneo Intermedio.

4.5. Los grupos de categoría Maestro son validos para la obtención de normas de Maestro Nacional. En el momento de iniciarse el torneo el Organizador del Torneo establecerá puntuación mínima necesaria para obtener la norma de acuerdo con las tablas de los **Anexos I y II** de este Reglamento de Torneos. En caso de cancelación de las partidas de algún jugador, esta puntuación se recalculará, pudiéndose declarar el torneo no válido para norma si no se llega a disputar el mínimo de 8 partidas que exige el **Artículo 14.8** de este Reglamento de Torneos. Las normas obtenidas deben someterse a la validación del Secretario General de la AEAC.

4.6. El campeón de un grupo de categoría Maestro que haya obtenido un mínimo del 60% de los puntos disputados, adquiere el derecho a participar en una Final Sub-2400. Este derecho caduca a los tres años de terminado el torneo.

4.7. El ELO FIDE será considerado como ELO ICCF "provisional" y será aplicable a los jugadores que no tengan ELO ICCF provisional o fijo a los efectos de su inscripción en grupos de promoción.

4.8. El ritmo de juego de los torneos de promoción es de 40 días cada 10 jugadas y su duración es indefinida.

5. Copa AEAC.

5.1. La Copa AEAC se organiza en ciclos de dos años, convocándose en los años pares, y está abierta a todos los Socios Activos de la AEAC.

5.2. Se estructura en dos fases: Preliminar y Final. La Fase Preliminar de una edición coincidirá con la Fase Final de la edición anterior.

5.3. El ritmo de juego de este torneo será de 40 días para cada 10 jugadas.

5.4. La Fase Preliminar de este torneo tendrá una duración de 20 meses y las partidas que no hayan finalizado en este plazo se arbitrarán en el caso que sean decisivas para la clasificación. La Fase Final tendrá una duración indefinida.

5.5. En la Fase Preliminar se formarán grupos de 7 a 11 jugadores de acuerdo con el número de inscripciones recibidas. Un socio puede inscribirse en más de un grupo si así lo desea, pero solo podrá obtener una plaza clasificatoria para la Fase Final. Los participantes serán distribuidos entre los grupos que se formen de acuerdo con su ELO ICCF con el fin de conseguir la mayor homogeneidad posible entre los mismos. El Organizador del Torneo (TO) determinará las plazas clasificatorias para la Fase Final.

5.6. La Fase Final estará formada por un grupo de 11 a 15 jugadores. Tendrán derecho a participar en la Fase Final:

- a)** El vencedor de la Final anterior.
- b)** Los primeros clasificados de los distintos grupos de la fase Preliminar. Si alguno de estos jugadores no pudiera disputar la Final, ocuparía su plaza el siguiente clasificado del mismo grupo que pudiera participar.
- c)** Al inicio de la fase Preliminar el Organizador del Torneo (TO) determinará y hará públicas el resto de plazas clasificatorias para la Fase Final.

5.7. El Campeón de la Copa AEAC adquiere el derecho a participar en la Final Sub-2400 de un ciclo del Campeonato de España Individual. Este derecho caduca a los tres años de finalizado el torneo.

6. Copa Postal AEAC.

6.1. La Copa Postal AEAC se iniciará en ciclos de dos años, se convoca los años pares y está abierta a todos los Socios Activos de la AEAC.

6.2. Se estructura en dos fases: Preliminar y Final.

6.3. El ritmo de juego de este torneo será de 30 días para cada 10 jugadas. En el cómputo de tiempo no se contabiliza el tiempo que tarda la carta en el viaje.

6.4. En la Fase Preliminar se formarán grupos de 7 a 11 jugadores de acuerdo con el número de inscripciones recibidas. Un socio puede inscribirse en más de un grupo si así lo desea, pero solo podrá obtener una plaza clasificatoria para la Fase Final. Los participantes serán distribuidos entre los grupos que se formen de acuerdo con su ELO ICCF con el fin de

conseguir la mayor homogeneidad posible entre los mismos. El Organizador del Torneo (TO) determinará las plazas clasificatorias para la Fase Final.

6.5. La Fase Final estará formada por un grupo de 7 a 11 jugadores y se iniciará cuando concluya la Fase Preliminar. Tendrán derecho a participar en la Fase Final:

- a)** Los jugadores que se han clasificado según se especifica en la convocatoria.
- b)** Si alguno de los jugadores clasificados no puede participar en la Fase Final le sustituirá el siguiente clasificado de su grupo

6.6. Las reglas de juego especiales de los torneos postales se detallan en el punto **12.3.**

7. Torneos Promocional e Intermedio.

7.1. Los torneos Promocional e Intermedio se organizan en ciclos de dos años, alternándose con la Copa AEAC, por lo tanto se convocan los años impares.

7.2. El Torneo Promocional está limitado a los Socios Activos de la AEAC con un ELO ICCF inferior a 1900 en la lista que se especifique en la convocatoria. El Torneo Intermedio está limitado a los Socios Activos de la AEAC con un ELO ICCF comprendido entre 1900 y 2150 en la lista que se especifique en la convocatoria.

7.3. Los torneos Promocional e Intermedio se estructuran en dos fases: Preliminar y Final. La Fase Preliminar de una edición coincidirá con la Fase Final de la edición anterior.

7.4. El ritmo de juego de estos torneos será de 40 días para cada 10 jugadas.

7.5. La Fase Preliminar de estos torneos tendrá una duración de 20 meses y las partidas que no hayan finalizado en este plazo se arbitrarán en los casos en que las partidas sean decisivas para la clasificación. La Fase Final tendrá una duración indefinida.

7.6. En la Fase Preliminar se formarán grupos de 7 a 11 jugadores de acuerdo con el número de inscripciones recibidas. Un socio puede inscribirse en más de un grupo si así lo desea, pero solo podrá obtener una plaza clasificatoria para la Fase Final. Los participantes serán distribuidos entre los grupos que se formen de acuerdo con su ELO ICCF con el fin de conseguir la mayor homogeneidad posible entre los mismos. Al inicio de la fase preliminar el Organizador del Torneo (TO) fijará el número de jugadores que se clasifican para la Fase Final.

7.7. La Fase Final estará formada por un grupo de 7 a 11 jugadores. Tendrán derecho a participar en la Fase Final:

- a)** Los primeros clasificados de los distintos grupos de la Fase Preliminar.
- b)** Al inicio de la fase Preliminar el Organizador del Torneo (TO) determinará y hará públicas el resto de plazas clasificatorias para la Fase Final.
- c)** Las posibles renunciadas a jugar la final se cubrirán con los siguientes clasificados.

7.8. El campeón del Torneo Promocional adquiere el derecho a participar en un grupo de categoría Maestro. Este derecho caduca a los tres años de ser adquirido.

7.9. El campeón del Torneo Intermedio adquiere el derecho a participar en una Final Sub-2400 del Campeonato de España Individual. Este derecho caduca a los tres años de ser adquirido.

8. Torneos Especiales.

8.1. La AEAC podrá organizar, torneos especiales como pueden ser: Abiertos, Magistrales, Temáticos, Ajedrez 960, tanto individuales como por equipos.

8.2. Los torneos Especiales, excepto los Temáticos, se someterán a la aprobación del World Tournament Director (WTD) de la ICCF para que sean válidos para la evaluación ELO ICCF y para la obtención de normas de la ICCF, si su categoría lo permite.

8.3. Las condiciones de juego de los Magistrales, Abiertos o por Equipos se especificarán en la convocatoria.

8.4. Torneos Temáticos. Están abiertos a todos los Socios Activos de la AEAC.

- a)** Todas las partidas de un Torneo Temático se inician en una posición característica de apertura. Los jugadores disputan una partida con blancas y otra con negras con cada contrincante.
- b)** Se convocarán Torneos Temáticos cada año. Si un torneo no alcanza los tres inscritos se anulará.
- c)** Un Torneo Temático se estructura en dos fases: Preliminar y Final. Si no se superan los 7 inscritos, se disputará directamente la Fase Final. La Fase Preliminar tendrá una duración de 20 meses y la Final tendrá una duración indefinida.
- d)** El ritmo de juego de estos torneos será de 40 días para cada 10 jugadas.
- e)** En la Fase Preliminar se formaran grupos de 4 a 6 jugadores. en función de la inscripción. Un socio se puede inscribir en más de un grupo de un Torneo Temático si así lo desea, pero solamente podrá obtener una plaza para la Fase Final. Los participantes serán distribuidos entre los grupos que se formen de acuerdo con su ELO ICCF con el fin de conseguir la mayor homogeneidad posible entre los mismos. El Organizador del Torneo (TO) determinará las plazas clasificatorias para la Fase Final.
- f)** La Fase Final estará formada por un mínimo de 3 y un máximo de 8 jugadores en función de la inscripción al torneo.
- g)** Los Torneos Temáticos no serán válidos para la evaluación ELO ICCF en ningún caso.

8.5. Copa AEAC Ajedrez 960. Está abierta a todos los Socios Activos de la AEAC.

- a)** En los torneos de Ajedrez 960 los jugadores juegan una partida con blancas y otra con negras contra cada contrincante. Las posiciones iniciales de las dos partidas de cada emparejamiento son iguales y se eligen al azar siguiendo las restricciones indicadas en el punto **12.3. a)**. Las posiciones iniciales de los distintos emparejamientos pueden ser distintas.
- b)** La Copa Ajedrez AEAC 960 se organiza en ciclos de dos años, convocándose en los años impares. Se estructura en dos fases: Preliminar y Final.

La Fase Preliminar de una edición coincidirá con la Fase Final de la edición anterior.

- c)** El ritmo de juego de este torneo será de 40 días para cada 10 jugadas.
- d)** La Fase Preliminar de este torneo tendrá una duración de 20 meses y las partidas que no hayan finalizado en este plazo se arbitrarán en el caso que sean decisivas para la clasificación. La Fase Final tendrá una duración indefinida.
- e)** En la Fase Preliminar se formarán grupos de 4 a 6 jugadores de acuerdo con el número de inscripciones recibidas. Un socio se puede inscribir en más de un grupo si así lo desea, pero solo podrá obtener una plaza clasificatoria para la Fase Final. Los participantes serán distribuidos entre los grupos que se formen de acuerdo con su ELO ICCF Ajedrez 960 con el fin de conseguir la mayor homogeneidad posible entre los mismos. El Organizador del Torneo (TO) determinará las plazas clasificatorias para la final.
- f)** La Fase Final estará formada por un mínimo de 4 y un máximo de 8 jugadores en función de la inscripción al torneo.
- g)** Este torneo es válido para el ELO Ajedrez 960 de la ICCF. Los jugadores sin este tipo de ELO competirán con el ELO convencional de la ICCF.

8.6. Excepcionalmente, la AEAC puede convocar torneos no válidos para el ELO ICCF.

9. Torneos Internacionales.

9.1. La AEAC es el representante español ante la Federación Internacional de Ajedrez por Correspondencia (ICCF), por lo tanto es el vehículo para cursar las inscripciones de los jugadores y equipos españoles y de la tramitación de títulos ante este organismo.

9.2. La AEAC cursará las inscripciones a los torneos individuales internacionales (torneos de Promoción Mundiales y Europeos, Copa del Mundo, torneos Temáticos, etc.) de cuantos jugadores españoles deseen participar en los mismos.

9.3. La AEAC cursará las inscripciones de aquellos jugadores que hubiesen conseguido la clasificación o reúnan las condiciones mínimas requeridas para poder participar en las distintas fases del de los Campeonatos Mundial Individual y de Europa Individual y en los torneos para conseguir títulos ICCF.

9.4. La AEAC cursará la inscripción de los equipos españoles a los torneos internacionales por equipos: Champions League, etc, que deseen participar en los mismos.

9.5. La AEAC seleccionará a los jugadores tanto para los cupos federativos en las distintas fases de los Campeonatos del Mundo, de Europa y otros torneos zonales como para los torneos individuales para los que se reciban invitaciones.

9.6. La AEAC seleccionará a los jugadores que representen a nuestro país en cuantos torneos por equipos organicen tanto la ICCF como cualquier otro país miembro afiliado a la Federación Internacional y que sea organizado con autorización de la misma.

9.7. La AEAC podrá concertar con otras Federaciones o Asociaciones de otros países Maches Internacionales Amistosos por Equipos y seleccionará los jugadores que formarán el combinado de su disputa.

9.8. Los socios serán seleccionados, entre los que cursen su inscripción a través de la web de la AEAC, en función de los requisitos que establezca la convocatoria del torneo

9.9. La AEAC solicitará de la ICCF la concesión de cuántos títulos puedan hacerse acreedores sus afiliados en el transcurso de su vida deportiva.

10. Desempates.

10.1. La AEAC adoptará los sistemas de desempate establecidos por la ICCF que se detallan a continuación.

10.2. El orden de aplicación de los sistemas de desempates en los torneos individuales es:

- a)** El sistema Baumbach o número de victorias.
- b)** El sistema Sonnenborn-Berger.
- c)** Resultados particulares entre los involucrados.

10.3. El orden de aplicación de los sistemas de desempates en los torneos por equipos es:

- a)** Resultados de los Maches con todos los demás equipos (2 puntos adicionales por un Match ganado, 1 punto adicional por un Match empatado y 0 puntos adicionales por un Match perdido).
- b)** Resultado particular de los Maches entre los equipos involucrados.
- c)** Mejor resultado 1º tablero, 2º tablero, etc.

10.4. En todos los torneos donde para conseguir la clasificación u obtener un título sea necesario el desempate se aplicarán los que procedan en cada caso. Si agotado el sistema persistiera el empate, se clasificarán todos los implicados o compartirán el título "exaequo".

11. Retiradas.

11.1. El jugador que tenga que retirarse de una competición deberá avisar tanto a sus oponentes como al Director del Torneo. Este aviso debe producirse en cuantos eventos de la AEAC o y de la ICCF esté participando el jugador.

11.2. Si las razones son justificadas a juicio del Director del Torneo, a sus partidas en juego se aplicará las mismas normas (anulación, adjudicación, sustitución, etc.) vigentes en las "Tournament Roules" de la ICCF. El fallecimiento de un jugador siempre se considerará una causa justificada, aunque en sus partidas haya seguido avanzando el tiempo hasta agotarse después del deceso. Las partidas en las que se produzca una retirada justificada se arbitrarán.

11.3. Si el Director del Torneo considera inadecuadas las razones o se trata de una retirada "silenciosa" (sin avisar), el implicado perderá todas sus partidas en juego y será san-

cionado en la misma forma establecida en las "Tournament Rules" de la ICCF. Cuando no haya realizado ningún movimiento en ninguna de las partidas del torneo, sus partidas serán canceladas.

12. Modalidades de Juego y Reglas a Aplicar.

12.1. En todos los Campeonatos y Torneos que organiza la AEAC según este Reglamento de Torneos serán de aplicación las Reglas de Juego específicas aprobadas y publicadas por la AEAC para cada modalidad.

12.2. Reglas de juego para partidas transmitidas por el webserver de la ICCF.

- a)** En las partidas jugadas por webserver los movimientos se efectúan sobre un tablero que muestra la posición actual de la partida y se transmiten inmediatamente al contrincante. El tablero no permite efectuar jugadas imposibles. El webserver informa al jugador por correo electrónico de los movimientos efectuados por sus contrincantes y por el mismo.
- b)** En esta modalidad el contacto entre el jugador y el Director del Torneo (TD) es mínimo, ya que solamente debe acudir a él para resolver dudas o disputas con su contrincante
- c)** El webserver contabiliza automáticamente el tiempo de los jugadores y el exceso de tiempo. En el cómputo del tiempo se deben tener en cuenta las siguientes reglas:
 - 1.** El Organizador del Torneo (TO) determina el ritmo de juego. El sistema siempre adjudica 24 h de margen para que se efectúe una jugada sin consumo de tiempo.
 - 2.** Si el jugador está 14 días sin efectuar una jugada en una partida recibe una advertencia del sistema por correo electrónico, que se repite a los 24 días y a los 35 días.
 - 3.** Si un jugador tarda más de 40 días en responder una jugada sin solicitar previamente usar más de 40 días de reflexión, pierde automáticamente la partida. Esta solicitud se debe hacer a través del webserver.
 - 4.** A partir de los 20 días de reflexión, el tiempo usado cuenta doble.
 - 5.** Cuando un jugador excede el tiempo de reflexión, su contrincante no debe realizar ninguna acción. El procedimiento que debe seguir el jugador que excede el tiempo de reflexión se detalla en el apartado **e)** de este artículo.
- d)** El TO establece el número de días de vacaciones anuales disponibles para cada jugador. El propio jugador debe tomar los días de vacaciones que desee a través del webserver en el momento que lo considere oportuno. También puede borrar los días de vacaciones que haya tomado y no desee disfrutar. Los contrincantes y el TD pueden consultar en el webserver los días de vacaciones que tiene previstos cualquier jugador del torneo.
- e)** Cuando un jugador excede el tiempo de reflexión en una partida disputada en el webserver, la partida queda pendiente de investigación y se le envía una advertencia para que comunique al TD que desea seguir jugando o realice una jugada en cualquiera de las partidas que tiene en juego. Cuando cumple cualquiera de estos dos trámites, se le declaran automáticamente perdidas todas las partidas que tiene pendientes de investigación. Si pasados siete días no ha respondido a este requerimiento

se le envía un recordatorio. Si pasados los catorce días desde que ha cometido el exceso de tiempo no ha manifestado el deseo de continuar en el torneo ni ha efectuado una jugada en ninguna de las partidas que tiene en juego, se le declara el resto de partidas perdidas debido a retirada silenciosa en el torneo. También se envía un aviso por correo electrónico a los TD de los demás torneos en los que participa para que se le aplique la misma sanción.

- f)** Las reclamaciones de tablas por las reglas de triple repetición o cincuenta jugadas y las reclamaciones de tablas o victoria amparándose en el veredicto de las tablas de finales de 6 piezas se efectúan a través del servidor y son resueltas automáticamente. Estas reclamaciones se deben hacer antes de efectuar una jugada, no después.
- g)** El webserver aplica automáticamente la limitación en la propuesta de tablas que regula el artículo **12.5**.
- h)** Una vez se termina una partida, el webserver actúa automáticamente registrando el resultado, informando por correo electrónico al TD y los jugadores y evaluando la partida.
- i)** En caso de fallecimiento o retirada aceptada de un contrincante, las partidas se someten a adjudicación automáticamente. El encargado de la adjudicación puede requerir análisis y evaluación de la posición al jugador que queda en juego.

12.3. Reglas de juego para partidas transmitidas por correo postal ordinario.

- a)** Solamente se permitirá la transmisión de jugadas por correo postal ordinario.
- b)** Los participantes en esta modalidad deberán aportar otro medio de comunicación: e-mail, preferentemente, o teléfono para facilitar la tarea del Director del Torneo (TD). La comunicación entre los jugadores y el DT se efectuarán preferentemente por correo electrónico para agilizar la resolución de conflictos, comunicación de vacaciones y el envío de resultados, pero también pueden realizarse por correo ordinario.
- c)** Cuando un jugador cambia su dirección postal debe informar inmediatamente a sus contrincantes y al TD de la nueva dirección. Si cambia el otro medio de comunicación, también debe informar inmediatamente al TD.
- d)** La carta o tarjeta postal mediante la que se transmiten las jugadas debe contener la siguiente información:
 - 1.** Dirección completa del remitente.
 - 2.** Identificación del torneo y la partida o partidas de las que se envían las jugadas.
 - 3.** Confirmación de la jugada, en la notación que hayan acordado los jugadores, del contrincante y de las condicionales que se hayan podido aceptar.
 - 4.** Jugada, en la notación que hayan acordado los jugadores, efectuada por el que envía la carta o tarjeta postal.
 - 5.** Fecha de envío de la jugada que se responde. En caso de que la fecha de envío que consta en la carta recibida y el matasellos no coincidan, la fecha de envío correcta es la del matasellos. En este caso se deben enmendar los tiempos parcial y total del contrincante.

6. Fecha de recepción de la carta que se responde.
 7. Fecha en la que se envía la respuesta.
 8. Tiempo parcial y tiempo acumulado de la última jugada del contrincante.
 9. Tiempo parcial y tiempo acumulado de la jugada que se envía. Si el jugador emplea más de 12 días en una jugada, los días siguientes cuentan doble.
- e) Las jugadas legales enviadas son vinculantes, aunque se trate de errores evidentes.
 - f) Cuando se envía una jugada ilegible o imposible se debe pedir al contrincante que la rectifique, sin que sea obligatorio mover la misma pieza. Cuando se envía una jugada en blanco se considera una jugada ilegible. Las jugadas ilegibles o imposibles acarrearán una penalización de cinco días que se deben añadir al cómputo de tiempo del infractor.
 - g) Cuando han transcurrido 14 días después de la media de recepción de las respuestas del contrincante se debe enviar una duplicada de la última jugada e informar al TD del envío de la duplicada. El jugador que recibe una duplicada también debe informar al TD en el momento de responderla.
 - h) Los controles de tiempo se establecen en las jugadas 10, 20, 30, En las partidas de ajedrez postal ordinario se permite un primer exceso de tiempo. Cuando se sobrepasa el control de tiempo por primera vez, se debe iniciar un segundo control de las mismas características que el primero. Si un jugador incurre en un segundo exceso de tiempo pierde la partida.
 - i) Cuando se produce un exceso de tiempo, el contrincante del jugador que ha incurrido en él debe reclamarlo al TD para que lo confirme e indique a partir de qué jugada empieza a contar el segundo control. Simultáneamente se debe informar al contrincante que ha incurrido en el exceso de tiempo. El tiempo del segundo control empieza a contar desde el momento en el que el jugador que ha cometido el exceso de tiempo recibe la notificación del TD.
 - j) Si un jugador no ha efectuado ninguna jugada en una partida durante cuatro meses, descontando el tiempo de vacaciones, la pierde por falta de respuesta.
 - k) El tiempo de vacaciones anual del que dispone un jugador se informa en la convocatoria del torneo. Antes de tomar unos días de vacaciones debe informar a sus contrincantes y al TD.
 - l) Si un jugador no responde a los requerimientos del TD, éste puede darle por perdidas las partidas restantes en este torneo.
 - m) Una vez terminada la partida, ambos jugadores deben enviar su desarrollo completo al Director del Torneo (TD) con el resultado y los datos del torneo y los dos contendientes. En caso de que ninguno de los jugadores envíe la partida, se declara perdida para ambos.
 - n) Los jugadores deben conservar todas las cartas y documentación referente a un torneo hasta quince días después de la publicación de la noticia de su finalización en la web de la AEAC.

12.4. Reglas de juego de Ajedrez 960.

- a) En el Ajedrez 960 la posición de las piezas se elige al azar siguiendo las reglas establecidas, según las cuales son posibles 960 posiciones distintas, una de las cuales es la del Ajedrez Estándar, que en este caso no se emplea. Las reglas de colocación de las piezas son:
1. Los peones blancos se sitúan en la segunda fila y los negros en la séptima, como en el Ajedrez Estándar.
 2. El resto de piezas blancas se sitúan aleatoriamente en la primera fila, con las siguientes limitaciones.
 3. El rey blanco debe estar entre las dos torres.
 4. Los alfiles blancos deben estar en casillas de color opuesto.
 5. Las piezas negras se sitúan en la octava fila y en las mismas columnas que las correspondientes piezas blancas.
- b) Una vez situadas las piezas, las reglas de juego son las mismas que las del Ajedrez Estándar.
- c) El enroque tiene unas reglas que son extensión de las del Ajedrez Estándar. En el enroque corto el rey se sitúa en la columna g y la torre en la columna f, mientras que en el enroque largo el rey se sitúa en la columna c y la torre en la columna d. Para que se pueda efectuar el enroque se deben dar las siguientes condiciones:
1. El rey y la torre con la que se efectúa el enroque no deben haberse movido aún.
 2. Todas las casillas entre la posición inicial y final del rey, incluyendo las casillas iniciales y finales, no deben estar atacadas por ninguna pieza enemiga.
 3. Todas las casillas entre la posición inicial y final del rey, incluyendo la final, deben estar vacías, exceptuando la torre con la que se efectúa el enroque. Así mismo Todas las casillas entre la posición inicial y final de la torre, incluyendo la final, deben estar vacías, exceptuando el rey.

12.5. Propuesta de tablas en todas las modalidades. Cada jugador puede proponer tablas una sola vez durante la partida. A partir del momento en el que uno de los jugadores ha efectuado la primera propuesta de tablas en una partida, solamente puede proponer tablas el último jugador que ha rechazado una propuesta de su contrincante. La limitación en la propuesta de tablas excluye las reclamaciones que se puedan efectuar debido a triple repetición de movimientos, a la regla de las 50 jugadas o bien a la aplicación de las tablas de finales de seis piezas.

12.6. Se admiten las adjudicaciones de partidas a partir de reclamaciones basadas en las tablas de finales de 6 piezas.

13. Evaluaciones.

13.1. La AEAC adopta como sistema de evaluación de sus asociados el ELO de la ICCF.

13.2. La AEAC someterá a la aprobación del World Tournament Director (WTD) todos los torneos que organice, excepto los Temáticos, para que sean computados en la evaluación ELO de los jugadores participantes.

13.3. Los Torneos Temáticos no serán evaluables bajo ninguna circunstancia.

13.4. Excepcionalmente, la AEAC puede convocar torneos no válidos para el ELO ICCF.

14. Títulos.

14.1. AEAC otorga los siguientes títulos:

- a)** Campeón de España de Ajedrez por Correspondencia.
- b)** Campeón de Copa AEAC de Ajedrez por Correspondencia.
- c)** Campeón de Copa AEAC Postal de Ajedrez por Correspondencia.
- d)** Campeón de Copa AEAC de Ajedrez 960 por Correspondencia.
- e)** Campeones de España de Ajedrez por Correspondencia por Equipos.
- f)** Maestro Nacional de Ajedrez por Correspondencia.
- g)** Arbitro Nacional de Ajedrez por Correspondencia.

14.2. El título de Campeón de España de Ajedrez por Correspondencia se otorga al vencedor de cada edición de la Final del Campeonato de España Individual, o al mejor clasificado de nacionalidad española si el vencedor no lo es, y está limitado en el tiempo hasta el término de la siguiente.

14.3. El título de Campeón de Copa AEAC de Ajedrez por Correspondencia se otorga al vencedor de cada edición de la Final de la Copa AEAC de Ajedrez por Correspondencia y está limitado en el tiempo hasta el término de la siguiente.

14.4. El título de Campeón de Copa AEAC Postal de Ajedrez por Correspondencia se otorga al vencedor de cada edición de la Final de la Copa AEAC Postal de Ajedrez por Correspondencia y está limitado en el tiempo hasta el término de la siguiente.

14.5. El título de Campeón de Copa AEAC de Ajedrez 960 por Correspondencia se otorga al vencedor de cada edición de la Final de la Copa AEAC 960 de Ajedrez por Correspondencia y está limitado en el tiempo hasta el término de la siguiente.

14.6. El título de Campeones de España de Ajedrez por Correspondencia por Equipos se otorga a los componentes del equipo vencedor de cada edición de la Final del Campeonato de España de esta modalidad y está limitado en el tiempo hasta el término de la siguiente.

14.7. El título de Maestro Nacional de Ajedrez por Correspondencia, que no tiene límite en el tiempo, se otorgan a:

- a)** El Campeón y Sub-Campeón de la Final del Campeonato de España Individual.
- b)** Quien consiga las normas necesarias conforme al artículo **14.8.** con al menos 20 partidas disputadas. No son válidas ni las partidas canceladas ni los puntos conseguidos sin disputar por retirada del contrario.

14.8. Las normas para el título de Maestro Nacional de Ajedrez por Correspondencia se obtienen únicamente gracias a los resultados en torneos que se detallan a continuación,

en los que se debe disputar un mínimo de 8 de las partidas programadas y en los que al menos debe participar el 80% de los jugadores con un ELO ICCF fijo con más de 30 partidas disputadas. En el cálculo del porcentaje no se deben tener en cuenta las partidas no válidas según el apartado **14.7 d)**:

- a)** El Campeón de la Copa de España.
- b)** El mejor primer tablero del Campeonato de España por Equipos de primera División.
- c)** Quien obtenga el porcentaje mínimo detallado en la tabla del **Anexo II** en los torneos organizados por la AEAC.
- d)** Quien obtenga la calificación para la disputa de una Semifinal al Campeonato del Mundo de Ajedrez por Correspondencia.
- e)** Quien obtenga la calificación para la disputa de un Candidatos del Campeonato de Europa de Ajedrez por Correspondencia.
- f)** Quien obtenga norma de CCM en los torneos homologados por la ICCF.

14.7. El título de Arbitro Nacional de Ajedrez por Correspondencia, que no está limitado en el tiempo. Se otorga por la buena dirección de un mínimo de 1.500 partidas en torneos organizados por la AEAC y torneos internacionales válidos para el título de IA durante un mínimo de 2 años. Los torneos válidos para la obtención del título de AN son:

- a)** Todos los Torneos Zonales Promocionales, Campeonatos y torneos por Invitación, Torneos de Promoción de la ICCF, Campeonatos y Torneos Válidos para la obtención de Normas de Títulos Internacionales, Torneos Temáticos, Torneos Aspirer, Copas del Mundo, Liga de la ICCF y DEA Opens.
- b)** Campeonato de España Individual y grupos de Candidatos, Campeonato de España por Equipos de Primera y Segunda División, Copa AEAC en las fase Preliminar y Final, Torneos de Promoción, Torneos Promocional e Intermedio en las Fases Preliminar y Final.
- c)** Torneos Magistrales y Memoriales organizados por la AEAC.

14.8. Las propuestas para la obtención de los títulos de MN y AN deberán hacerlas los propios interesados y serán refrendadas por la Junta Directiva de AEAC. Todo titulado recibirá un certificado emitido por el Secretario General de la AEAC.

15. Fecha de Efecto de los Derechos Deportivos.

15.1. Los derechos deportivos derivados de la participación en grupos, campeonatos o torneos surtirán efectos desde la fecha de finalización de los mismos.

15.2. Los derechos deportivos tienen la caducidad que estipula el punto de este reglamento en el que se definen.

15.3. Un jugador puede exigir la materialización de un derecho deportivo alcanzado en un grupo, campeonato o torneo antes de la finalización de todas las partidas del mismo, incluso si alguna de ellas es del propio jugador, cuando el resultado de las partidas pendientes no tuviera ninguna influencia en la materialización del derecho. Para conseguir la materialización anticipada del derecho deportivo debe dirigir una solicitud razonada al Responsable de Torneos Nacionales.

15.4. Para la validez de los derechos deportivos, es imprescindible ser Socio Activo de la AEAC en el momento de obtenerlos y ejercerlos. Estos derechos se perderán en el momento de causar baja como socio de la AEAC.

16. Código de Conducta.

16.1. La ICCF adoptó el lema "*Amici Sumus*" (somos amigos), que la AEAC hace suyo y debe guiar el comportamiento de todos los Socios de la AEAC en sus relaciones.

16.2. Siempre que sea posible, los jugadores deben procurar resolver amigablemente sus diferencias sin necesidad de recurrir al TD o al TC en caso de las competiciones por equipos.

16.3. El envío de mensajes ofensivos, obscenos o cualquier comunicación censurable es inaceptable. Si un jugador reclama este comportamiento de su contrincante, el webserver reduce la partida a modo silencioso. El TD valora la situación y puede revertir la partida a modo normal.

16.4. Se espera que los jugadores decidirán sus movimientos por si mismos. Por este motivo es inaceptable jugar partidas "especulares" en los torneos a doble vuelta. Mantener esta actitud después de recibir la advertencia del Director del Torneo o repetirla en otras partidas será objeto de sanción.

16.5. El juego extremadamente lento en una posición claramente perdida no es un comportamiento aceptable en el ajedrez por correspondencia. Tampoco lo es dejar perder por tiempo partidas claramente perdidas, como por ejemplo con mate forzado. Mantener esta actitud después de recibir la advertencia del Director del Torneo o repetirla en otras partidas será objeto de sanción.

16.6. El tratamiento despectivo u ofensivo hacia jugadores, Director del Torneo, Organizador del Torneo o los representantes de la Junta Directiva de la AEAC son inaceptables.

17. Aplicación del Reglamento.

17.1. El Director del Torneo es el responsable de la aplicación de este Reglamento de Torneos.

17.2. Las decisiones del Director del Torneo son apelables ante el Comité de Apelación de la AEAC. La apelación se debe presentar ante este comité durante los próximos 15 días hábiles después de que el Director del Torneo ha comunicado su decisión.

17.3. El Comité de Apelación de la AEAC está formado por tres miembros de la Junta Directiva que no estén implicados en el torneo.

17.4. Las decisiones del Comité de Apelación de la AEAC son firmes.

18. Procedimientos Disciplinarios.

18.1. Se espera que los participantes respetaran las normas contenidas en este reglamento, sin embargo, cuando se produzcan disputas por violación del presente Reglamento de Torneos, se aplicará el siguiente grado de sanciones.

18.2. El primer paso del procedimiento disciplinario por incumplimiento de este Reglamento de Torneos consiste en la advertencia por escrito por parte del Director del Torneo.

18.3. En caso de mantenerse la conducta inapropiada o repetirse en otras ocasiones se aplicará el régimen sancionador. También se aplicara este régimen directamente en casos de extrema gravedad.

18.4. Al aplicar el régimen sancionador se debe tener sumo cuidado de adoptar decisiones conmensurables con la gravedad de la falta cometida.

18.5. Cuando se instruye un proceso sancionador el sujeto al que se aplica tiene el derecho inalienable de poder exponer su caso y presentar las alegaciones que crea convenientes antes de que se dicte la sentencia que le afecta.

18.6. El Reglamento de Torneos de la AEAC contempla sanciones de tres grados:

- a) Sanción de primer grado.** Descalificación de todos los torneos en los que esté participando el socio y prohibición de participar en cualquier torneo o actividad organizada por la AEAC durante un periodo de dos años a partir de la fecha de la decisión. Se aplicará cuando se produzca por primera vez una retirada silenciosa o inaceptable de un torneo, o bien se infrinja el artículo 16.4, o bien se produzca un comportamiento inaceptable o abusivo hacia jugadores o representantes de la AEAC.
- b) Sanción de segundo grado.** Descalificación de todos los torneos en los que esté participando el socio y prohibición de participar en cualquier torneo o actividad organizada por la AEAC durante un periodo de cinco años a partir de la fecha de la decisión. Se aplicará cuando un socio repita las acciones por las que se le aplicó una sanción de primer grado.
- c) Sanción de tercer grado.** Descalificación de todos los torneos en los que esté participando el socio y prohibición vitalicia de participar en cualquier torneo o actividad organizada por la AEAC durante un periodo de cinco años a partir de la fecha de la decisión. Se aplicará cuando el socio repita las acciones por las que se le aplicó una sanción de segundo grado o por acciones extremadamente graves como emprender acciones contra la AEAC o cualquiera de sus representantes, asalto, etc. Se puede solicitar una apelación para el indulto de esta sanción una vez cumplidos diez años de esta sanción.

18.7. Se pedirá a la ICCF que le aplique la misma sanción.

Anexo I. Categoría de Torneos AEAC Válidos para Norma de MN.

A 1951 - 1975

B 1976 - 2000

C 2001 - 2025

D 2026 - 2050

E 2051 - 2075

F 2076 - 2100

G 2101 - 2125

H 2126 - 2150

I 2151 - 2175

J 2176 - 2200

K 2201 - 2225

L 2226 - 2250

1 2251 - 2275

2 2276 - 2300

3 2301 - 2325

4 2326 - 2350

5 2351 - 2375

6 2376 - 2400

7 2401 - 2425

8 2426 - 2450

9 2451 - 2475

10 2476 - 2500

11 2501 - 2525

12 2526 - 2550

13 2551 - 2575

14 2576 - 2600

15 2601 - 2625

16 2626 - 2650

17 2651 - 2675

18 2676 - 2700

Anexo II. Tabla de Normas para MN en torneos de AEAC.

Categoría del Torneo	Porcentaje mínimo
A	90
B	90
C	85
D	85
E	85
F	80
G	80
H	75
I	70
J	70
K	65
L	60
I	60
II	55
III	50
IV	50
V	45
VI	40
VII	40
VIII a XVIII	35