



1. Introducción

Las partidas de liga son partidas a ritmo lento. Para ello tenemos que pensar que tenemos tiempo para pensar y buscar las jugadas correctas. En la liga se puede jugar con jugadores consagrados o con novatos que no tienen experiencia en el juego. En importante afrontar las partidas conociendo el reglamento:

- Orden de fuerza de los equipos
- Anotación de las jugadas
- Uso del reloj
- Jugadas ilegales
- Las divisiones en la Liga Gallega 2024



1.1. Las divisiones en la Liga Gallega 2024

La liga gallega en el 2024 tenemos cuatro divisiones: División de Honor, Primera, Segunda y Tercera.

Todas las divisiones se juegan en modo de liga. El vencedor de la liga es el campeón de la división de Honor. El resto de las divisiones permitirán ascensos y descensos entre divisiones para el año siguiente.

Tenemos que recordar que para el 2025 se creará una nueva división entre la división de Honor y Primera que se llamará Preferente.

La **División de Honor** es la categoría más fuerte de la liga. Es un único grupo con 12 equipos. Se juega en encuentros de seis tableros. Los cuatro últimos clasificados descenderán a Preferente.

La **Primera división** dispone de cuatro grupos de doce equipos cada uno, más o menos agrupando equipos por zona geográfica. En este caso, así como en el resto de las divisiones inferiores se juegan a cuatro tableros. En esta división los ascensos y descensos son más complejos:

- Los primeros de cada grupo ascenderán a División de Honor
- Los equipos que queden entre el segundo y el quinto puesto ascenderán a Preferente
- El último de cada grupo descenderá a Segunda.

La **Segunda división** se compone de seis grupos de doce equipos cada uno, con encuentros de cuatro tableros.

- Los cuatro primeros de cada grupo ascenderán a Primera.
- No hay descensos a tercera división

La **Tercera división** se compone de diez grupos distribuidos de manera geográfica de cercanía, con un número variable de equipos (entre 11 y 7 equipos).

- Subirán un total de 20 equipos. Posiblemente suban los dos primeros de cada grupo.

1.2. Orden de fuerza de los equipos

Para los jugadores más nuevos tenemos que explicar como se organiza el orden de tableros que un equipo puede presentar en un encuentro concreto.

Cada equipo tiene que presentar un orden de fuerzas inicial de los jugadores que presentará. Normalmente se ordenan colocando los jugadores más fuertes en los puestos altos y los más débiles en los puestos más bajos. Existe a veces alguna ordenación estratégica puntual. Esta ordenación tiene que mantenerse durante todo el torneo. Así cuando se convocan a los jugadores para un encuentro (6 para división de Honor o 4 para el resto de las divisiones) estos deben colocarse siempre siguiendo ese orden.

Algunos casos especiales son:

- Se pueden añadir nuevos jugadores al equipo. Estos jugadores se incluirán en el orden de fuerzas en el último puesto.
- Cuando hay varios equipos de un mismo club, se pueden utilizar entre divisiones. Así un jugador de tu club de un equipo de Segunda división podrá subir a jugar en Primera o División de Honor. El jugador puede subir hasta tres veces. A partir de ese momento se mantendrá en el nuevo equipo. Estos jugadores también subirán a la cola del orden de fuerza del nuevo equipo.

Hay que tener en cuenta que pasa cuando un equipo no presenta alguno de los cuatro jugadores (seis en División de Honor). Esa partida se considera perdida, y además se penalizará con un punto negativo por esa 'no presencia'

- Si no se presentan más de la mitad del equipo, el resultado de la partidas no se computarán. Se sancionarán con un negativo por cada partida
- Si no se presenta ningún jugador la sanción puede llegar a ser con el descenso automático del equipo.

A efectos prácticos, si falta algun jugador, ese 'hueco' se debe dejar en el último tablero. Así, si por ejemplo falta el jugador que iba a jugar de primer tablero, todos los jugadores deberán cubrir ese puesto. Entonces el segundo debería jugar de primero, el tercero de segundo y el cuarto de tercero.

Hay que tener en cuenta que si se espera a que 'llegue' el jugador que falta, no deberían empezarse las partidas hasta que aparezca o se rellene ese hueco. En caso de no cumplirse, todas las partidas se considerarán inválidas desde el tablero que no se cubrió ese puesto.

El equipo local debe tener dos hojas de acta en la que los delegados o capitanes del equipo deben cumplimentar antes de comenzar las partidas (nombre del equipo, nombre del delegado o capitán, nombre de todos los jugadores). El delegado o el capitán debe firmar al finalizar



Lecturas Liga Gallega 2024
1. Introducción a las partidas de liga

TauIdeas On Chess
2024-02-15

la ronda con el resultado final. Cada equipo se quedará con una copia del acta. Es muy importante recordar que todos los jugadores deben firmar al lado de su nombre.

Los detalles exactos están en la web de la FEGAXA: [Regulamento Xeral de Competicións FEGAXA](#).

1.3. Anotación de las jugadas

La anotación de las partidas es obligatoria, así que es importante aprender a cubrir correctamente una plantilla. El equipo local es el encargado de suministrar esas planillas.

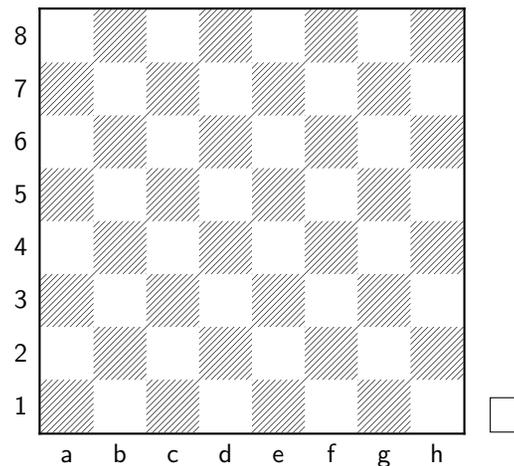
Los datos que son importantes para cubrir: La fecha de la partida, el nombre y apellidos (al menos uno) del cada jugador. Otros datos que se pueden cubrir son el nombre del torneo, y los equipos que participan.

Al finalizar la partida debe registrar el resultado (1-0, 0-1, $1/2-1/2$) y firmar ámbos jugadores las dos planillas (la propia y la del rival).

Hay que recordar que también hay que firmar el acta del encuentro, asegurandose que el resultado individual es el correcto.

Durante la partida se deben anotar todas las jugadas, no dejando de anotar ninguna y manteniendo actualizado la planilla con todas las jugadas realizadas. Si en algún momento un jugador se ha perdido, puede solicitar la planilla del rival. Y en su tiempo podrá completar la planilla. Actualmente la notación algebraica es la oficial.

Podemos ver la descripción completa en un apéndice de las reglas del ajedrez de la FIDE en [Laws Of Chess](#). La version está en inglés.





A efecto de resumen:

- En la notación algebraica, se asigna una letra a cada columna del tablero, de 'a' a 'h', de izquierda a derecha desde la perspectiva de las piezas blancas. Asimismo, se asigna un número a cada fila, del 1 al 8, de abajo hacia arriba desde la perspectiva de las piezas blancas. Por lo tanto, cada casilla en el tablero se identifica con una letra y un número. Por ejemplo, la esquina inferior izquierda del tablero es la casilla 'a1', mientras que la esquina superior derecha es la casilla 'h8'.
- Para registrar un movimiento de una pieza, se utiliza la notación de la letra de la pieza seguida por la casilla de destino. Las iniciales son: R de Rey, D de Dama, T de Torre, A de Alfil y C de Caballo. El peón no tiene inicial.
 - 'Cf3' indica que el caballo se mueve a la casilla f3.
 - 'Ab5' indica que el alfil se mueve a la casilla b5.
 - 'exd5' indica que el peón captura en la casilla d5.
- En caso de que dos piezas del mismo tipo puedan moverse a la misma casilla, se incluye la columna o fila de origen de la pieza que realiza el movimiento. Por ejemplo: Si hay dos caballos que pueden moverse a la casilla f3, se utilizaría 'Cbd2' o 'Cge2' para indicar cuál de los caballos realiza el movimiento.
- Si dos peones pueden capturar en la misma casilla, se especificaría la columna de origen, como 'cxd5' o 'exd5'.
- Además, se utilizan ciertos símbolos para indicar el resultado de ciertos movimientos:
 - '+' indica jaque.
 - '++' indica jaque mate.
 - 'O-O' indica enroque corto (rey en g1 y torre en f1 para las blancas, rey en g8 y torre en f8 para las negras).
 - 'O-O-O' indica enroque largo (rey en c1 y torre en d1 para las blancas, rey en c8 y torre en d8 para las negras).

1.4. Uso del reloj

Las partidas oficiales están controladas por tiempo. Para eso se utiliza un reloj de ajedrez que es un dispositivo diseñado para controlar el tiempo de juego de cada jugador durante la partida. Funciona con un control para limitar el tiempo que tiene cada jugador para realizar sus movimientos.

- **Pulsadores de parada de tiempo:** El reloj tiene dos botones, uno para cada jugador. Estos botones se presionan para detener el tiempo de un jugador y comenzar el del otro.
- **Contadores de tiempo:** El reloj tiene dos contadores de tiempo, uno para cada jugador. Estos contadores muestran cuánto tiempo ha utilizado cada jugador durante la partida.
- **Configuración del tiempo:** Antes de comenzar la partida, se configura el tiempo para cada jugador. Esto se puede hacer ajustando los relojes manualmente o utilizando configuraciones preestablecidas, como un tiempo determinado para toda la partida o un tiempo base más un incremento por movimiento.
- **Puesta de funcionamiento:** Cuando comienza la partida, se presiona el botón de inicio del reloj. Esto pone en marcha su contador de tiempo y detiene el del otro jugador.
- **Movimiento de las piezas:** Mientras un jugador está pensando en su movimiento, su contador de tiempo está en marcha. Una vez que realiza su movimiento, presiona el botón de su reloj **con la misma mano que ha realizado la jugada**, lo que detiene su contador de tiempo y pone en marcha el del otro jugador.
- **Fin de la partida:** La partida termina cuando se alcanza un resultado determinado (jaque mate, acuerdo de tablas, etc.). En ese momento, el jugador que ha ganado presiona el botón de su reloj para detener su contador de tiempo. Si un jugador se queda sin tiempo antes de terminar la partida (es decir, su contador llega a cero), pierde la partida. Hay que fijarse en como cada reloj marca que se ha acabado el tiempo (una bandera, el contador a cero).



1.5. Jugadas ilegales

En las partidas de liga no se dispone de árbitro, así que tenemos que saber como actuar en casos de jugadas ilegales. Tenemos que recordar las reglas básicas: Si se toca una pieza con intención de jugarla, tiene que ser jugada, siempre que pueda realizar una jugada legal. Mientras no se suelte la pieza, ésta puede colocarse en cualquier casilla. Pero mientras no se suelte, no pasa nada. En caso de que la pieza esté ya suelta, y hasta que no se pulse el botón del reloj, si se observa que la jugada es ilegal, se puede colocar en otra casilla que si sea legal. Si se descubre que esa pieza tocada no puede mover, se puede mover cualquier otra pieza. En el reglamento de partidas lentas no se especifica ninguna sanción (al contrario de otros ritmos de juego en los que se sanciona con tiempo para el rival o incluso la pérdida de la partida).