

C.10 Capitanes y Jefes de Delegación (aprobado en el Consejo de la FIDE el 28/4/2022) En vigor desde el 01/07/2022

1. El papel de la Federación Nacional

Una Federación Nacional se responsabiliza de:

- 1.1. Inscribir jugadores individuales en competiciones controladas por la Comisión de Eventos de la FIDE, con el apoyo de un jefe de delegación.
- 1.2. Inscribir equipos de jugadores en competiciones controladas por la Comisión Global y Estratégica y la Comisión de Eventos de la FIDE, con el apoyo de un capitán por equipo.

2. El papel del Jefe de Delegación

- 2.1. En competiciones por equipos, si no hay ningún Jefe de Delegación designado por la federación, o la reglamentación específica del torneo no lo prevé, las funciones que se indican a continuación serán responsabilidad del Capitán.
- 2.2. El jefe de delegación es un embajador de la Federación Nacional. Se espera que mantengan los máximos estándares de comportamiento, tanto personalmente como entre sus jugadores.
- 2.3. El Jefe de Delegación es el único punto de contacto utilizado por los Organizadores una vez la Federación Nacional ha tramitado su inscripción de acuerdo con el Artículo 1.
- 2.4. Cualquier información transmitida por los Organizadores al Jefe de Delegación será considerada como transmitida al Capitán y a todos sus jugadores.

3. El papel del Capitán (Competiciones por Equipos)

- 3.1. El Capitán es solamente responsable de todas las funciones administrativas relacionadas con el torneo para los jugadores que estén bajo su tutela. Estos ejemplos incluyen, entre otras, las siguientes:
 - 3.1.1. Escoger el orden de tableros fijo en competiciones por equipos
 - 3.1.2. Seleccionar los jugadores que jugarán en cada ronda en competiciones por equipos
 - 3.1.3. Enviar apelaciones o protestas en nombre de sus jugadores, contra las decisiones del árbitro de acuerdo con otra reglamentación de la FIDE, u otra reglamentación específica del torneo.
 - 3.1.4. Actuar como representante de los jugadores en todos los asuntos relacionados con una reclamación
 - 3.1.5. Atender reuniones técnicas en nombre de sus jugadores
- 3.2. Las siguientes reglas se aplicarán al Capitán durante la partida:
 - 3.2.1. El capitán firmará el acta indicando los resultados del encuentro al final de las partidas.
 - 3.2.2. Se le permite al capitán abandonar y regresar al recinto de juego solamente con el permiso del árbitro.
 - 3.2.3. El capitán no puede situarse detrás del equipo rival durante las partidas.
 - 3.2.4. Si el capitán del equipo quiere hablar con uno de sus jugadores, primer se dirigirá al árbitro. El capitán hablará entonces con el jugador en presencia del árbitro, usando una lengua que el árbitro pueda entender. Se seguirá el mismo procedimiento si un jugador necesita hablar con su capitán.

- 3.2.5. Un capitán no está autorizado a aconsejar a los jugadores de su equipo para aceptar o realizar una oferta de tablas. El capitán no puede comentar ninguna posición de ningún tablero durante las partidas.
- 3.3. Cualquier información transmitida por un árbitro a un Capitán será considerada automáticamente como transmitida a todos sus jugadores.
- 3.4. El Capitán tendrá otros derechos y responsabilidades otorgados de acuerdo con la reglamentación del torneo específico.

4. Requisitos para ejercer como Capitán o Jefe de Delegación

- 4.1. El capitán o jefe de delegación deberá disponer de código FIDE. El código FIDE no tiene por qué pertenecer a la Federación a la que está representando como capitán o jefe de delegación.
- 4.2. El capitán o jefe de delegación debe proporcionar su dirección de correo electrónico y su número de teléfono, y asegurarse de que podrá responder a los mensajes. La dirección de correo electrónico no puede ser una dirección de correo electrónico genérica de una Federación. Particularmente en competiciones en línea, es probable que los Organizadores acuerden que la comunicación se haga mediante aplicaciones de mensajería instantánea, y sería beneficioso que estén familiarizados con su uso.
- 4.3. No es un requisito tener una licencia FIDE de ningún tipo (por ejemplo jugador, árbitro o entrenador)

5. Retirada o sustitución del Capitán o Jefe de Delegación

- 5.1. El capitán o jefe de delegación puede ser retirado o sustituido en alguna de las siguientes situaciones:
 - 5.1.1. La federación nacional puede sustituir al capitán o jefe de delegación debido a situaciones imprevistas. Estos ejemplos incluyen, entre otros, problemas de salud o no poder viajar.
 - 5.1.2. Los Organizadores pueden recomendar a la Comisión, bajo la tutela de la cual se esté organizando la competición, retirar o sustituir al capitán o jefe de delegación debido a ausencia de respuestas. La Comisión intentará contactar la Federación Nacional y darles un número limitado de días para resolver la situación. Si la situación no se resuelve, los Organizadores pueden rechazar la inscripción (o inscripciones).
 - 5.1.3. El Árbitro Principal puede expulsar al capitán o jefe de delegación en caso de incumplir continuamente sus labores de acuerdo con el Artículo 2 o el Artículo 3. La Federación Nacional podrá nombrar un sustituto.
- 5.2. La Comisión bajo la tutela de la cual se esté organizando la competición tiene derecho a rechazar una o más inscripciones si el capitán o el jefe de delegación está cumpliendo una sanción por la Comisión de Juego Limpio, la Comisión de Ética y Disciplina o la Comisión Disciplinaria de la Comisión de Árbitros, o quien esté bajo "libertad vigilada" ¹(ver Artículo 15 del Código de Ética y Disciplina)

¹ "Probation" en el original