



**La Dirección General del Instituto de Educación Media Superior mediante la Dirección de Asuntos Estudiantiles con el apoyo de la Coordinación General de Inclusión Educativa e Innovación a través de la Dirección de Contenidos y Métodos de Educación Comunitaria**

## **CONVOCA**

A los clubes y talleres de ajedrez del IEMS a participar al Campeonato Virtual de Ajedrez

# **AJEDRIEMS 2021 “PARTIDA A DISTANCIA”**

Que se desarrollará sobre las siguientes bases:

### **I. Generales**

El campeonato se desarrollará en dos modalidades:

#### **A. Torneo individual.**

Podrán participar todos los estudiantes de los planteles.

#### **B. Torneo por equipos.**

Los equipos estarán conformados hasta por 10 estudiantes por plantel.

**Ambos torneos se realizarán en la plataforma en Internet [www.lichess.org](http://www.lichess.org)**

Sólo podrán participar estudiantes del IEMS que cumplan con los requisitos de inscripción y podrán jugar en la categoría individual, por equipos o en ambas. Los alumnos representarán a sus respectivos planteles.

Los reconocimientos y premios se otorgarán a los tres primeros lugares en el torneo individual y a los tres primeros lugares en el torneo por equipos.

**Es obligatoria la participación de todos los planteles del IEMS.**



## II. Fechas, Modalidades de Competencia y Ritmos de Juego

### A. Torneos de Práctica

Con el objetivo de que los competidores del Campeonato se familiaricen con la plataforma de [www.lichess.org](http://www.lichess.org), se organizarán 3 torneos de práctica abiertos a todos los usuarios/as de la plataforma. La participación en ellos será libre y opcional.

#### 1. Primer torneo de práctica

Fecha: Martes 9 de noviembre de 2021 de 13:00 a 14:00 horas.

Modalidad: Sistema Arena a 60 minutos.

Ritmo de juego: 5 minutos por jugador para toda la partida.

#### 2. Segundo torneo de práctica

Fecha: Jueves 11 de noviembre de 2021 de 13:00 a 14:00 horas.

Modalidad: Sistema Suizo a 6 rondas.

Ritmo de juego: 5 minutos por jugador para toda la partida.

#### 3. Tercer torneo de práctica

Fecha: Lunes 15 de noviembre de 2021 de 13:00 a 14:00 horas.

Modalidad: Sistema Arena a 60 minutos.

Ritmo de juego: 7 minutos por jugador para toda la partida.

### B. Torneo Individual

Fecha: Jueves 25 de noviembre de 2021 de 13:00 a 15:45 horas.

Modalidad: Sistema Suizo a 8 rondas

Ritmo de juego: 10 minutos por jugador para toda la partida.

### C. Torneo por Equipos

Fecha: Viernes 26 de noviembre de 2021 de 13:00 a 15:00 horas.

Modalidad: Sistema Arena a 2 horas

Ritmo de juego: 7 minutos por jugador para toda la partida.



### III. Inscripción al Campeonato

#### A. Requisitos Generales

Podrán participar todos los estudiantes que se encuentren inscritos en cualquiera de las modalidades en el semestre 2021-2022 A.

La inscripción la realizará el enlace de Ajedrez del plantel correspondiente, quien llenará el Formato de registro de inscripción mediante el archivo de DRIVE, para validar los datos y verificar el estatus de los estudiantes registrados.

Se requieren los siguientes datos: Plantel, nombre completo, matrícula, correo institucional, sexo y nombre de la plataforma Liches.

Cualquier duda o aclaración podrán solicitarla a la Lic. Fabiola Ramírez Hernández, Líder Coordinador de Proyectos Estudiantiles: [fabiola.ramirez@iems.edu.mx](mailto:fabiola.ramirez@iems.edu.mx)

La fecha de inscripción será a partir de la publicación de esta convocatoria y se cerrará el viernes 19 de noviembre de 2021 a las 20:00 horas.

#### B. Procedimiento de Inscripción

Los y las estudiantes que deseen participar en el Campeonato, deberán seguir los siguientes pasos:

1. Generar una cuenta en la plataforma en Internet [www.lichess.org](http://www.lichess.org)
2. Acercarse a la Coordinación del Plantel para que les indique quién es el enlace del plantel con el Campeonato AJEDRIEMS 2021
3. Inscribirse con el enlace del plantel, proporcionándole la siguiente información:
  - a. Nombre completo
  - b. Matrícula
  - c. Correo institucional
  - d. Sexo
  - e. Nombre de usuario (nomenclatura: **AOII\_JaimeCazares**) de la cuenta en la plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org)



Al realizar este procedimiento, el o la estudiante quedará inscrito(a) en el evento al Torneo Individual. Si desea participar en el Torneo por Equipos debe informar al enlace del plantel para que se le tome en cuenta.

Es importante señalar que cada plantel tendrá la libertad de elegir el método por medio del cual definirá a su equipo representativo, el cual estará conformado hasta por 10 estudiantes, con un máximo de 6 competidores del mismo sexo.

Posteriormente a haber realizado los pasos anteriores, el o la estudiante deberá registrarse en los torneos en que participará, procedimiento que viene explicado en el siguiente punto de la convocatoria.

#### **IV. Registro a los Torneos**

##### **A. Registro a los Torneos de Práctica**

Solicitar unirse al equipo “AJEDRIEMS 2021 - Torneos de Práctica” en el siguiente link: <https://lichess.org/team/ajedriems-2021-torneos-de-practica>

La incorporación al equipo “AJEDRIEMS 2021 - Torneos de Práctica” es automática, por lo que una vez que lo soliciten ya aparecerán los tres torneos de práctica programados, a los que podrán unirse en cuanto lo deseen.

##### **B. Registro al Torneo Individual**

Solicitar unirse al equipo “AJEDRIEMS 2021 - Torneo Individual” en el siguiente link: <https://lichess.org/team/ajedriems-2021-torneo-individual>

Una vez que se haya solicitado unirse al equipo se deberá esperar a que se acepte la solicitud; esto ocurrirá una vez que el enlace del plantel informe sobre la inscripción del o la estudiante.

Una vez que se haya aceptado la solicitud, podrá unirse al Torneo Individual, el cual ya está programado para realizarse en la fecha y horario indicados.



## C. Registro al Torneo por Equipos

Solicitar unirse al equipo “AJEDRIEMS 2021 - Torneo por Equipos” en el siguiente link: <https://lichess.org/team/ajedriems-2021-torneo-por-equipos>

Una vez que se haya solicitado unirse al equipo se deberá esperar a que se acepte la solicitud; esto ocurrirá una vez que el enlace del plantel informe sobre la inscripción del o la estudiante.

Una vez que se haya aceptado la solicitud, podrá unirse al Torneo por Equipos, el cual ya está programado para realizarse en la fecha y horario indicados.

## V. Comentarios y Recomendaciones

### A. Generales

#### Algunos puntos de importancia que deberemos tener en cuenta:

- Se recomienda ingresar a la plataforma y a la sala del torneo por lo menos 10 minutos antes de la hora indicada para el inicio del encuentro. Los torneos iniciarán automáticamente a la hora indicada.
- Ubícate en un lugar en el que te sientas cómodo. Cada torneo dura aproximadamente 2 horas.
- Se recomienda que se juegue desde una computadora o laptop. En caso de que desees participar desde tu celular, primero deberás dar clic en “Unirse” desde una computadora y después podrás jugar desde tu celular.
- Evita cualquier distracción durante las partidas.
- Te recomendamos que te familiarices con la plataforma antes de los torneos. Con ese objetivo, se han creado los Torneos de Práctica. Pero de igual manera puedes jugar algunas partidas o torneos por tu cuenta con anticipación.
- Es importante que al estar conectado estés atento a cualquier indicación en el chat antes de iniciar la partida.
- Al usar el chat debes mostrar un trato respetuoso, cordial y correcto con autoridades, profesores y compañeros.



- Evita hacer comentarios en el chat que no estén relacionados con el torneo.
- Al iniciar cada partida mantén la concentración.
- Gestiona bien el tiempo de tus jugadas.
- Juega de forma natural para controlar tus nervios.

## **B. Sobre la modalidad de los torneos de ajedrez realizados con el Sistema Suizo:**

- Tienen un número de rondas preestablecidas. Todos los torneos individuales del campeonato serán programados para que se jueguen en sistema suizo a 6 o 7 rondas. Sin embargo, la plataforma podría reducir automáticamente el número de rondas si por un reducido número de jugadores no pudiera realizarse el pareo. En este caso, el torneo podría terminar en la ronda 6 o en la ronda 5, por ejemplo.
- Todos los jugadores juegan todas las rondas. No importa si un jugador gana, empata o pierde una ronda, sigue participando en el evento, es decir, no queda descalificado.
- Se disputa 1 punto en cada ronda. Si un jugador gana su partida suma 1 punto; si empata la partida, suma 0.5 puntos; y si pierde su partida no suma puntos.
- Ganan quienes más puntos hayan acumulado durante las rondas.
- Los jugadores son pareados en grupos de puntuación. El programa para en las rondas automáticamente a los jugadores con otros jugadores que tengan el mismo número de puntos o uno muy similar. Por ejemplo, antes de iniciar la ronda 3 todos los jugadores habrán jugado 2 partidas (pudiendo haber conseguido hasta 2 puntos), en ese momento el sistema organizará la ronda 3 pareando a los jugadores que llevan 2 puntos contra otros que lleven 2 puntos; a los que lleven 1.5, puntos contra otros que lleven 1.5 puntos; a los que lleven 1 punto contra otros que lleven 1 punto; a los que lleven 0.5 puntos contra otros de 0.5 puntos; y a los que lleven 0 puntos contra otros que lleven 0 puntos.
- Habrá ocasiones en el que el sistema no pueda parear a un jugador con otro que lleve los mismos puntos; en esos casos los pareará con un jugador que lleve un número de puntos muy cercano. Por ejemplo, si para la ronda 3 hay 5 jugadores que lleven 2 puntos, cuatro de ellos jugarán entre sí y uno jugará con un jugador que lleve 1.5 puntos, debido a que es un número impar. De esta manera, un jugador siempre será pareado contra otro jugador que vaya obteniendo un resultado igual o muy similar en el torneo.



- Un jugador no podrá enfrentarse al mismo jugador dos veces en el torneo. Si ya te tocó jugar con alguien, el programa no te pareará nuevamente contra él en ese torneo.
- Existen descansos. Si el número de jugadores en el torneo es impar, uno de ellos tendrá “descanso” (también conocido como “bye”). Este descanso le sumará 1 punto, como si hubiera jugado y ganado su partida en la ronda.
- El color de las piezas se va alternando. Si en una partida te tocó blancas, lo más probable es que en la siguiente partida te toque negras, y viceversa, si te tocó negras en una partida, en la siguiente lo más probable es que te toque blancas.
- El programa buscará alternar los colores en cada partida, aunque no siempre ocurrirá así, habrá ocasiones en que te toque jugar dos partidas consecutivas con el mismo color, pero al final del torneo verás que el número de partidas jugadas con blancas y el número de partidas jugadas con negras será igual o muy similar.
- Estas son algunas características del sistema suizo. Cualquier duda que tengas al respecto, puedes consultar al JUD de Apoyo a Estudiantes y Docentes de tu plantel.

### **C. Sobre la modalidad de los torneos de ajedrez realizados con el Sistema Arena:**

- En el Sistema Arena no se establece un número de rondas, sino que se define previamente el tiempo que durará el torneo.
- Cuando un jugador termina una de sus partidas, inmediatamente la plataforma lo para con otro jugador que también haya terminado su partida, es decir, no tiene que esperar a que inicie una siguiente ronda.
- Durante el tiempo que dura el torneo el jugador podrá enfrentarse contra un número indefinido de jugadores. Los jugadores que terminen más rápido sus partidas se enfrentarán a un mayor número de jugadores.
- La puntuación que otorga el Sistema Arena es de 2 puntos para quien gana la partida y 0 puntos para quien la pierde. En caso de empate, otorga 1 punto a cada jugador.



- Los puntos que obtiene cada jugador se suman automáticamente a la puntuación global de su equipo.
- En el Sistema Arena te puede tocar jugar más de una vez con el mismo rival.
- En el Sistema Arena existe una variante llamada Berserk en la que el jugador renuncia a la mitad de su tiempo para la partida y si gana la partida no suma 2 sino 3 puntos. **Esta opción estará deshabilitada para el presente Campeonato.**
- En el Sistema Arena existe una variante llamada Arena Streaks en la que un jugador, después de ganar dos partidas consecutivas, no suma 2 puntos en caso de ganar una tercera partida consecutiva, sino que suma 4 puntos. **Esta opción estará deshabilitada para el presente Campeonato.**
- En el Sistema Arena existe una cuenta regresiva para realizar la primera jugada de una partida. Si el jugador no realiza la primera jugada antes de que termine el tiempo señalado, pierde automáticamente la partida.
- Si la partida acaba en tablas durante los primeros 10 movimientos, no se concederán puntos a ninguno de los jugadores.

## VI. Premiación

Se premiará a los primeros 3 primeros lugares de cada categoría individual y a los 3 planteles que obtengan más puntos en la Fase Final Torneo por Equipos.

### **Nota sobre el Torneo por Equipos:**

Al término del torneo, la plataforma informará de los puntos alcanzados por cada participante, sin indicar los resultados conseguidos por los equipos. Para obtener los resultados por equipos, el Comité Organizador contará los puntos de los estudiantes sumándolos a los de su respectivo equipo.

20 minutos después de finalizado el evento, en la página del torneo se publicará una lista de las posiciones y puntos conseguidos por cada plantel, y se compartirá un link en el cual se podrá consultar a detalle los puntos sumados por cada jugador y obtenidos por cada plantel.





## VII. Sustituciones

No se permitirán sustituciones durante el Campeonato.

## VIII. Desempates

En todos los torneos del Campeonato se utilizará el sistema de desempate automático de la plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org), el cual es Sonnenborg-Berger.

## IX. Transitorio

Los aspectos técnicos no previstos en la presente convocatoria serán resueltos por la Lic. Fabiola Ramírez Hernández, Líder Coordinador de Proyectos Estudiantiles “B” de la Dirección de Asuntos Estudiantiles.