





# 7° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de

# Ajedrez en Línea

## **Anexo Técnico**

### 1. Disposiciones

- 1.1 Todos los participantes deberán apegarse al Reglamento General de Competencia, al Reglamento de Disciplina y Sanciones de los Torneos SI UNAM 2021-2022, al Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez (FIDE) y de los Juegos Deportivos Nacionales de la Educación Media Superior (CONADEMS) con adaptaciones del Deporte de la Educación Media Superior y al presente anexo técnico.
- 1.2 La modalidad de participación será en línea, por ello la herramienta en la que se llevará a cabo el Encuentro es la plataforma lichess.org la cual es un servidor de ajedrez de código abierto, que fue comenzado a desarrollar en 2010 como un proyecto de pasatiempo y en el que actualmente se llevan a cabo un millón de juegos al día y que por su maleabilidad fue elegido para los Torneos de Ajedrez en línea que organiza la DGIRE-UNAM.

### 2. Participantes

Podrán participar estudiantes de bachillerato inscritos en el ciclo 2021-2022 en el Sistema Incorporado, en escuelas de Convenio de Revalidación con la UNAM, en la Escuela Nacional Preparatoria, en la Escuela Nacional Colegio de Ciencias y Humanidades y en cualquier Subsistema de Educación Media Superior del país, que no hayan recibido sanción en el Encuentro de ajedrez en línea anterior.

### 3. Elegibilidad

Los participantes deberán cumplir con los requisitos de la convocatoria del 7° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en Línea y serán alumnos de bachillerato del Sistema Incorporado y de Convenio de Revalidación con la UNAM y en cualquier Subsistema de Educación Media Superior del país.

#### 4. Organización

- 4.1.- La Dirección General de Incorporación y Revalidación de Estudios (DGIRE) es la responsable de la organización del evento.
- 4.2.- El cuerpo de jueces será designado por el Comité Organizador.

#### 5. Ramas y categorías

- A. Categoría única: individual, No importa el rating y edad.
- B. Ramas: femenil y varonil.

### 6. Sistema de Competencia

a) La competencia se llevará a cabo en sistema suizo a siete (7) rondas.









# **7° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de**

# Ajedrez en Línea

## Anexo Técnico

- b) Los ganadores serán los competidores que obtengan el mayor número de puntos al finalizar las siete rondas.
- c) El ritmo de juego será de 5 minutos con incremento de 3 segundos por jugador y sin posibilidad de BERSERK y tampoco ARENA STREAKS.
- a) Tolerancia cero para las incomparecencias.
- b) Los desempates técnicos serán automáticos al final de cada torneo.
- d) En cada rama, en caso de no contar con al menos 10 ajedrecistas, se unirán ambas ramas para garantizar un buen desarrollo del torneo.
- e) El total de rondas y el sistema de competencia podrán ser modificados para alguna de las ramas, si el número de ajedrecistas inscritos así lo requiere.

#### 7. Inscripciones

Se recibirán conforme a la convocatoria del 7° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en Línea.

#### 8. Junta Previa

Los ajedrecistas inscritos deberán participar en la junta previa que se <u>realizará en línea</u>, el jueves 28 de abril del 2022 a las 16:00 horas, la plataforma de la reunión se dará a conocer con anticipación. La inasistencia de los ajedrecistas causará baja automática del 7° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en Línea.

#### 9. Calendario

El 7° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en línea, se realizará el miércoles 4 de mayo del 2022, el inicio de la primera ronda de ambas ramas será a las 15:00 horas del centro del país.

#### 10. Jurado de Apelación

Se integrará un Jurado de Apelación designado por el Comité Organizador para atender y resolver las protestas que surjan durante la competencia, su decisión será definitiva e inapelable.

#### 11. Protestas

- 11.1 El límite máximo de tiempo para presentar una protesta será de 24 horas y se resolverán de la manera más inmediata posible.
- 11.2 Los problemas técnicos propios de los participantes, no serán motivo de protesta ni de modificación de resultados.







# 7º Encuentro Universitario de Educación Media Superior de

# Ajedrez en Línea

## Anexo Técnico

### 12. Obligaciones de los participantes

- 12.1 Cada ajedrecista deberá contar con una computadora o dispositivo con acceso a internet y estar presente en la plataforma lichess.org, 15 minutos antes del inicio de cada torneo.
- 12.2 Tener una cuenta activa con su respectiva identificación, bandera y en el campo de biografía deberá tener el nombre de su escuela y matrícula en lichess.org.
- 12.3 Deberán mantener activo y estarán al pendiente del número de WhatsApp que registraron en la inscripción, ya que ahí será enviado el código de ingreso al torneo.
- 12.4 La cuenta es personal, no se permite suplantación de jugador.

#### 13. Sanciones

Las sanciones se aplicarán de la siguiente manera:

- 13.1 Si se comprueba que alguno de los participantes utiliza motor en su participación: Expulsión del jugador sin derecho a restitución en el Torneo. Si estuviera entre los 8 primeros del torneo; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. Si no estuviera entre los 8 primeros; sólo se sancionará con la expulsión.
- 13.2 Si algún ajedrecista cierra su cuenta, se considerará que usó motor, si la abre nuevamente y se comprueba que no usó motor se le reponen sus puntos; siempre y cuando no exceda las 72 horas luego de finalizada la ronda.
- 13.3 Si un jugador es acusado de usar Motor y se comprueba que esto no ocurrió, el jugador que acusa será sancionado con el descuento del 20% de su puntuación obtenida en la ronda.
- 13.4 Cualquier mensaje con frases ofensivas en el chat de lichess o fuera de él, se le descontará el 20% de la puntuación obtenida en la Etapa al infractor.
- 13.5 Al participante que use una cuenta falsa, realice una suplantación o utilice una cuenta compartida: Expulsión definitiva sin derecho a restitución en el Torneo, si estuviera entre los 8 primeros del torneo; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. Si no estuviera entre los 8 primeros; sólo se sancionará con la expulsión.
- 13.6 Al Jugador que no brinde información para resolver algún ilícito, se sancionará con: Expulsión definitiva sin derecho a restitución en el circuito, si estuviera entre los 8 primeros del torneo; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó. Si no estuviera entre los 8 primeros; sólo se sancionará con la expulsión.







# 7º Encuentro Universitario de Educación Media Superior de

# Ajedrez en Línea

### **Anexo Técnico**

### 14. Disposiciones Complementarias

- 14.1 Ningún ajedrecista está obligado a aceptar retroceder la jugada cuando el rival lo solicita.
- 14.2 En caso de actualización de la plataforma de Lichess y que afecte más de 15 minutos, podrá repetirse la ronda si se cumplen las siguientes condiciones:
  - a. El 80% de los ajedrecistas esté de acuerdo en hacerlo.
  - b. En caso de repetirse la ronda, se deberá jugar antes del inicio de la siguiente.
- 14.3 Si algún ajedrecista pierde la conexión de internet, su rival podrá:
  - a. Reclamar victoria.
  - b. Declarar tablas

#### 15. Transitorios

Los casos no previstos en el presente anexo serán resueltos por el Comité Organizador.

Ciudad Universitaria, Cd. Mx., abril del 2022.