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 Debido a la situación sanitaria prevaleciente en nuestro país, la modalidad de participación cambia de presencial a en línea, por ello, la herramienta en la que se llevará a cabo el Torneo 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 y licenciatura inscritos en el ciclo 2021-2022 en el Sistema Incorporado de la UNAM, en escuelas de Convenio de Revalidación con la UNAM y que no hayan recibido sanción en el Torneo SI UNAM de ajedrez en línea anterior.

3. Elegibilidad

Los participantes deberán cumplir con los requisitos de la convocatoria de los Torneos SI UNAM 2021-2022 de Ajedrez en línea y serán alumnos de bachillerato y licenciatura del Sistema Incorporado y de Convenio de Revalidación con la UNAM.

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 individual.- No importa el rating y edad, en las ramas femenil y varonil.

B. Categoría equipo.- Se integrarán de 4 alumnos del mismo plantel en ramas femenil, varonil y mixta.

6. Sistema de Competencia

6.1 En la categoría por equipos:

a) La competencia se llevará a cabo en “batalla de equipos” en la plataforma lichess.org.
b) Sus cuatro integrantes serán líderes para sumar su puntuación por equipo.

c) Según el número de equipos inscritos por rama se realizarán los grupos necesarios de igual número de equipos (hasta 10 equipos por grupo)
d) El ritmo de juego será de 5 minutos con incremento de 3 segundos por jugador y la duración de la jornada será de 90 minutos sin posibilidad de BERSERK y tampoco ARENA STREAKS.
e) Tolerancia cero para las incomparecencias.
f) Los desempates técnicos serán automáticos al final de cada torneo.
g) En caso de no reunir al menos 6 equipos en alguna rama, la competencia se llevará a cabo en la rama mixta.

6.2 En la categoría individual:

a) La competencia se llevará a cabo en sistema suizo a siete (7) rondas.
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.
d) Tolerancia cero para las incomparecencias.
e) Los desempates técnicos serán automáticos al final de cada torneo.
f) En cada rama, en caso de no contar con al menos 10 ajedrecistas, se unirán ambas ramas para garantizar un buen desarrollo del torneo.

6.3 El total de rondas y el sistema de competencia podrán ser modificados para alguna de las categorías, si el número de jugadores inscritos así lo requiere.

7. Inscripciones

Se recibirán conforme a la convocatoria de los Torneos SI UNAM 2021-2022 de Ajedrez en línea.

8. Junta Previa

Los ajedrecistas inscritos deberán participar en la junta previa que se **realizará en línea**, el miércoles 9 de marzo del 2022 a las 15:00 horas, **la plataforma de la reunión se dará a conocer con anticipación. La inasistencia de los ajedrecistas causará baja automática de los Torneos SI UNAM.**

9. Calendario de los torneos

a) En la categoría individual.- se jugarán el martes 15 de marzo del 2022, el inicio de los torneos será a las 15:00 horas del centro del país.
b) En la categoría equipos.- se jugarán el miércoles 16 de marzo del 2022, el inicio de los torneos 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.

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 equipo (en caso de participar en esa categoría) 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.

12.5 Para poder jugar en un Equipo deberá estar inscrito en el mismo y ser estudiante matriculado en el plantel que representa.

13. Responsabilidad de los capitanes

13.1 Velar porque todos sus jugadores practiquen el juego limpio y compitan de manera individual.

13.2 Deberá mantener informados a sus jugadores de todo lo que contemplan las reglas de estos torneos.

13.3 Tener activo y estar al pendiente del número de WhatsApp que registro en la inscripción, ya que ahí será enviado el código de ingreso al torneo, el cual deberá compartir con sus jugadores.

13.4 Contar con los datos completos y número de contacto de los jugadores de su Equipo, para el caso que el Comité Organizador lo solicite por alguna situación presentada en los torneos.

14. Sanciones

14.1 Las sanciones se aplicarán tanto al jugador como al equipo.

14.2 Si se comprueba que alguno de los participantes utiliza motor en su participación:

I. Al Jugador.- 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 al Equipo.

II. Al Equipo.- el infractor está entre los 8 primeros, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. El infractor no está entre los 8 primeros, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.

14.3 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.

14.4 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.

14.5 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.

14.6 En caso de jugar en un equipo que no sea en el que está inscrito:

I. Al Jugador.- 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 al Equipo.

II. Al Equipo.- el infractor está entre 8 primeros, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. El infractor no está entre los 8 primeros, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.

14.7 Al participante que use una cuenta falsa, realice una suplantación o utilice una cuenta compartida:

I. Al Jugador: 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 al Equipo.

II. Al Equipo.- si el infractor está entre los 8 primeros, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. Si el infractor no está entre los 8 primeros, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.

14.8 Al Capitán que no brinde información para resolver algún ilícito de un determinado jugador de su equipo, se sancionará:

I. Al Jugador.- expulsión definitiva del jugador 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 al Equipo.

II. Al Equipo: el infractor está entre los 8 primeros, descuento del 35% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito. Si el infractor no está entre los 8 primeros, descuento del 30% de los puntos restantes que obtuvo el equipo en la etapa que se cometió el ilícito.

15. Disposiciones Complementarias

15.1 Ningún ajedrecista está obligado a aceptar retroceder la jugada cuando el rival lo solicita.

15.2 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.

15.3 Si algún ajedrecista pierde la conexión de internet, su rival podrá:
a. Reclamar victoria.
b. Declarar tablas

16. Transitorios

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

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