

10° 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 2024-2025, 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 2024-2025 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 10° 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: femenino y varonil.

10° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en Línea Anexo Técnico

6. Sistema de Competencia

- 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 incomparencias.
- 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.
- g) 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 10° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en Línea.

8. Junta Previa

Los ajedrecistas inscritos o los profesores responsables deberán participar en la junta previa que se **realizará en línea**, el jueves 8 de mayo del 2025 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 10° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en Línea.**

2

9. Calendario

El 10° Encuentro Universitario de Educación Media Superior de Ajedrez en línea, se realizará el martes 13 de mayo del 2025, 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.

10° 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.

10° 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., agosto del 2024.