



Ciencias
de la Salud

5.º Torneo escolar online de

AJEDREZ





BASES DEL CONCURSO

Este es un evento promovido y organizado por la carrera de Ciencias de la Actividad Física y del Deporte de la Facultad de Ciencias de la Salud.

1. Objetivo del torneo

Promover la práctica de este deporte, la sana competencia y la unidad entre los deportistas escolares.

2. Evento

Lugar: Plataforma online Lichess

Fecha: miércoles, 3 de julio

- **Etapla clasificatoria:** de 3:30 a 4:40 p. m.
- **Etapla final:** de 5:00 a 6:30 p. m.

La gran final será transmitida por la cuenta de Facebook de la Facultad de Ciencias de la Salud.

Inscripciones: Hasta el miércoles, 26 de junio al mediodía. Sin excepciones.



3. Inscripción

Para inscribirse al torneo cada participante deberá:

- 1 Descarga y revisa las bases del concurso
- 2 Crea tu cuenta en www.lichess.org
- 3 Con tu nick y categoría, completa tus datos [aquí](#)

4. Participación

Los competidores deben garantizar su presencia mediante el registro en nuestra plataforma y medios de comunicación que determine el comité organizador.

5. Competencia

5.1 Modalidad

Se competirá en las siguientes ramas:

- > Varones (individual)
- > Damas (individual)



5.2 Categorías

Se competirá individualmente en la siguiente categoría:

- > Escolar U17 (de 14 a 17 años)

5.3 Sistema de juego

Será el que proporciona la plataforma Lichess (denominado SUIZO) con un número de 5 rondas para la etapa clasificatoria y 4 para la etapa final.

- > Sesiones de juego
Preclasificatoria y final
- > Ritmo de juego
 - Etapa preclasificatoria:
10 minutos por jugador a finish.
 - Etapa final:
10 minutos + 5 segundos por jugador.

5.4 Emparejamientos

Al principio del torneo, los jugadores se emparejan de acuerdo con su puntuación.

5.5 El ganador del torneo

Triunfará el jugador (o jugadores) que tenga más puntos al término de la sesión del juego.



5.6 Otras reglas importantes

- Si la partida acaba en tablas durante los primeros 10 movimientos, no se concederán puntos a ninguno de los jugadores.
- Si un jugador pierde por W. O., el sistema lo retira inmediatamente del torneo. Si desea seguir jugando, debe unirse nuevamente.

6. Premiación

1.^{er} puesto

Copa, certificado y audífonos gamer.

2.^{do} puesto

Copa, certificado y smartwatch.

3.^{er} puesto

Copa, certificado y premio sorpresa.



7. Disposiciones complementarias

- > Todos los participantes deben contar, por lo menos, con una cámara que permita observarlos.
- > El jugador debe estar conectado a la sala virtual de arbitraje asignada durante todo el tiempo que dure el torneo.
- > Durante las partidas, está prohibido el uso de celular, excepto si es utilizado como segunda cámara.
- > Se considera una falta grave el uso de motores de juego u otro tipo de ayuda externa.
- > Si un participante es detectado cometiendo falta grave (por el árbitro o la plataforma), será descalificado. Las puntuaciones permanecerán.
- > Un jugador baneado (cierre de cuenta) por la plataforma, es considerado infractor grave hasta que pruebe lo contrario.
- > Todos los aspectos no contemplados en el presente reglamento serán resueltos por el comité organizador.