



**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



**“I TORNEO REGIONAL ESCOLAR DE AJEDREZ VIRTUAL 2021”**  
**BASES ESPECÍFICAS CATEGORÍA “A”, “B” y “C”**

**1. INSCRIPCIÓN:**

Para las categorías “A”, “B” y “C”, se podrán inscribir hasta cuatro (04) deportistas damas y cuatro (04) deportistas varones de las instituciones educativas públicas y privadas de la Educación Básica.

**2. REGLAMENTO:**

Se aplicarán las disposiciones del Reglamento de la Federación Internacional de Ajedrez - FIDE, salvo en aquellos aspectos que se encuentran contemplados en las presentes bases.

**3. DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE JUEGO:**

Se utilizará la plataforma virtual de ajedrez **LICHESS.ORG** para las competencias.

**4. SISTEMA DE JUEGO Y OTROS:**

- 4.1. Se elegirá el Sistema Suizo según el número de participantes, contemplando hasta 07 rondas (puede ser menos). Se respetará los resultados de la plataforma Lichess.org, considerando el sistema de desempate según los criterios que tiene establecido.
- 4.2. Ronda significa una partida.
- 4.3. El torneo permitirá el emparejamiento para las partidas de juego entre damas y varones, en cada una de las categorías al ser el torneo de carácter mixto.
- 4.4. Se recomienda estar en la plataforma virtual treinta minutos antes del inicio de su partida programada, con el fin de prever alguna dificultad en el funcionamiento de los recursos tecnológicos, así como la conectividad de internet. Situaciones ajenas a la organización.
- 4.5. Es necesario **INGRESAR** al torneo, por el botón **ENTRAR** en el enlace del torneo, no basta estar conectado en Lichess, hay que **INGRESAR** al torneo antes de que empiece la ronda o lo antes posible en que esta se haya iniciado, ya que su tiempo estará corriendo y si termina su tiempo pierde la partida.
- 4.6. Si el jugador ya está en Lichess con su usuario y ya entró al torneo, es sólo esperar el inicio de la partida, verificando el cronómetro que aparece indicando el tiempo regresivo, cuanto tiempo falta para empezar. Al iniciar, se abrirá automáticamente la ventana con el tablero, piezas, y su adversario de la ronda.
- 4.7. Al término de la última ronda del torneo, con el propósito de determinar los primeros tres lugares de cada categoría, serán aquellos que la plataforma determine (sin cuentas baneadas o marcadas) después de seis (6) días de finalizada la última partida en la plataforma Lichess y en su categoría.

**Nota:** El sistema suizo permite que jueguen un torneo un número indefinido de personas y que todos ellos jueguen el mismo número de partidas, además, cada uno jugará contra los de su mismo nivel o próximo de puntuación.

**5. CRONOGRAMA Y HORARIOS DE COMPETENCIA**

- 5.1. Los horarios y las fechas se han establecido teniendo en cuenta con las clases de educación a distancia en el marco de la estrategia: Aprendo en casa. Los horarios y fechas se mantendrán fijas durante la duración de todo el I Torneo Regional Escolar de Ajedrez online, siendo la programación como a continuación se indica:





**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



CATEGORÍAS	INSCRIPCIONES	COMPETENCIA	HORARIOS DE REFERENCIA
Categoría (A) 10, 11 y 12 años nacidos en los años 2011, 2010 y 2009	Hasta el 11 de noviembre	12 y 13 de noviembre	15:00 a 18:00 horas
Categoría (B) 13 y 14 años nacidos en los años 2008 y 2007	Hasta el 18 de noviembre	19 y 20 de noviembre	15:00 a 18:00 horas
Categoría (C) 15, 16 y 17 años nacidos en los años 2006, 2005 y 2004	Hasta el 25 de noviembre	26 y 27 de noviembre	15:00 a 18:00 horas



**IMPORTANTE:** El deportista tiene que estar en la Plataforma virtual 30 minutos antes de empezar la ronda, con el fin de prever alguna dificultad en el funcionamiento de los recursos tecnológicos, así como la conectividad de internet (deben unirse al enlace web del torneo de su categoría).

**6. RITMO DE JUEGO:**

- 6.1. El ritmo de juego será de 10 minutos a finish para cada jugador. La partida tiene una duración máxima de 20 minutos.
- 6.2. El sistema de juego a emplear es el suizo por la plataforma/aplicativo Lichess.org con sus reglas y condiciones.
- 6.3. Lugar de Juego: **Plataforma [www.lichess.org](http://www.lichess.org)**

**7. PARTICIPACIÓN EN EL TORNEO:**

- 7.1. El delegado de cada categoría deberá contar con los enlaces o link para que la estudiante pueda participar en el I Torneo Regional Escolar de Ajedrez Online. Una vez que tenga los enlaces deberá enviar a sus participantes, quienes al recibirlos deben seguir los siguientes pasos:

**Paso 1: UNIRSE AL EQUIPO.** Los/las deportistas deben unirse al equipo haciendo clic en el primer enlace o link recibido (es requisito de Lichess para jugar torneos en sistema suizo).

**Paso 2: ESPERAR** a que la organización pueda verificar su nickname, que está solicitando ingreso al equipo y estar conforme, será aceptado en el equipo. Este procedimiento tomará su tiempo, porque no es de forma automática, sino en forma grupal.

**Paso 3: UNIRSE AL TORNEO.** Los deportistas ya aceptados en el primer paso deben unirse al torneo haciendo clic en el segundo enlace o link recibido (botón verde: UNIRSE).

**NOTA:** Se recomienda a todos los participantes: estudiantes, delegados, profesores, directores, entrenadores y padres de familia respetar en todo momento **“El juego limpio”**

**8. ALGUNOS DETALLES IMPORTANTES:**

- 8.1. Antes de iniciar su inscripción la o el estudiante participante deberá de registrarse en la plataforma virtual **LICHEES.ORG** donde se desarrollarán las competencias de ajedrez online. El instructivo de inscripción será facilitados a los especialistas de Educación Física de cada UGEL de la región Ayacucho.



**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



- 8.2. Las y los estudiantes que participarán por primera vez en el 2021, deben de tomar en cuenta a la hora de registrarse como usuario de la plataforma virtual de ajedrez que, el nombre de usuario deberá componerse por la letra de la categoría en la que competirá, el número de DNI, CE o Pasaporte y únicamente su primer nombre, ver el ejemplo mostrado a continuación:
- Edad: 11 años (Por lo tanto, participará en la categoría 10, 11 y 12 años, identificada con la letra "A".
  - DNI: 10865493
  - Estudiante: Luis Alberto García Avalos

Letra de la Categoría (Colocar la letra en mayúsculas)	Número de DNI/CE/Pasaporte	NOMBRE (Colocar el nombre en mayúsculas)
A	10865493	LUIS

Según el ejemplo: el nombre de usuario en la plataforma virtual será: **A10865493LUIS**

**NOTA:** Para nada se debe considerar el segundo y/o tercer nombre para crear el usuario del Lichess, salvo los nombres compuestos como: María del Rosario / Juan de Dios.



- 8.3. Una vez que la o el estudiante se haya registrado en la plataforma virtual online donde se desarrollarán las competencias de ajedrez, contando ya con su nombre de usuario, podrá continuar su inscripción en el I Torneo Regional Escolar de Ajedrez online, a través del Formulario de Inscripción, que se facilitará a los Especialistas de Educación Física de la región Ayacucho.

**IMPORTANTE:**

- Los estudiantes deportistas que participaron el año 2020, utilizarán obligatoriamente el mismo usuario Lichess con el que compitieron en el I Torneo Nacional Escolar de Ajedrez virtual, siempre y cuando no haya sido sancionados por Lichess, por lo que no es necesario crear otra cuenta ya que está dentro del formato establecido por las presentes Bases.
- Para realizar un adecuado proceso en la inscripción en el I Torneo Regional de Ajedrez virtual, así como para la creación del usuario en la plataforma virtual **LICHESS.ORG**, donde se desarrollarán las competencias de ajedrez online. Se publicará y compartirá el manual y el instructivo de cada proceso,
- Las inscripciones se cerrarán en la fecha que establece el numeral 5.1 referido al cronograma y horarios de competencia.

**9. DE LA CONDUCTA DE LOS PARTICIPANTES**

- 9.1. Está terminantemente prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta finalizar la partida.
- 9.2. No deberá recibir ayuda externa durante las partidas:
- De un ordenador, un libro o una base de datos (programas de ajedrez).
  - De una persona o varias personas, para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.
- 9.3. Si la plataforma www.lichess.org banea (o da de baja) una cuenta de un participante, este quedará descalificado totalmente del evento, sin lugar a reclamo. Lo mismo sucederá si el jugador excluye su cuenta, durante o después del torneo, si es durante, no puede crear ni usar otro Nickname. Así use el mismo número de DNI.



**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



- 9.4. En caso de que haya sospecha de que un jugador tuvo ayuda de engine (programa) en alguna partida, el jugador afectado debe hacer la denuncia al propio Lichess.org enviando la partida sospechosa en formato png y la descripción de su sospecha.

**10. DE LA COMPETENCIA**

**10.1. DE LA PLATAFORMA VIRTUAL DE JUEGO:**

Se utilizará la plataforma virtual de ajedrez *LICHESS.ORG* para las competencias.

**10.2. RECOMENDACIONES A LOS JUGADORES.**

Antes de la partida de juego, el o la participante deberá de cerciorarse de cumplir con las siguientes recomendaciones:

- El/la participante deberá tomar sus precauciones de funcionamiento de sus equipos: computadora, laptop, tablet, celular y la conectividad de internet y eléctricas.
- Instalarse en un espacio adecuado en su casa libre de ruidos, interferencias y/o incomodidades.
- Estar ubicado con sus equipos frente a una pared libre de distractores.

Durante la partida de juego, se deberá tomar en cuenta lo siguiente:

- Está prohibido que el jugador cambie o abandone la zona de juego hasta culminar la partida.
- No deberá recibir ayuda externa durante las partidas:
  - De un ordenador, un libro o una base de datos.
  - De una persona o varias personas, sea de forma oral o escrita para favorecer en su desenvolvimiento de la partida.
- Guardar el debido respeto a los y las deportistas con quienes compite a través del juego limpio.
- No utilizar otra cuenta que sea ajena al torneo.

**11. INCUMPLIMIENTO Y NEGLIGENCIA:**

- No se considera el tiempo de tolerancia para el inicio de partida.
- El control del tiempo de inicio y final de la partida será automático el mismo que se visualizará en cronómetro regresivo de la plataforma Lichess.
- En dos partidas seguidas por No Presentación de un jugador Lichess lo elimina automáticamente de la competencia.

**12. OBSERVACIONES DE LICHESS:**

- Al iniciar la ronda (horario marcado) el Lichess hace el pareo de jugadores y coloca los dos jugadores en un tablero virtual, después de 20 segundos iniciales (si no hay movimiento del jugador antes), el reloj del jugador de las piezas blancas comienza a funcionar y el tiempo a transcurrir. Si el jugador de las piezas blancas hizo su primer movimiento, lo mismo sucede para el jugador de las piezas negras, después de 20 segundos iniciales (si no hay movimiento del jugador antes), el reloj del jugador de las piezas negras comienza a funcionar y el tiempo a transcurrir. Lo que significa que un jugador puede entrar en la partida después de iniciada la ronda, pero antes de que termine su tiempo. Caso contrario entrará, pero solo para la próxima ronda.
- Entradas tardías al torneo. Hasta antes de empezar la segunda ronda del torneo, un jugador puede todavía entrar al torneo y será pareado. Si entra después que ya inició la segunda





**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



ronda, sólo será pareado para la tercera en adelante. Terminada la segunda ronda, el Lichess normalmente ya prohíbe el ingreso al torneo. Entradas tardías generan una puntuación de BYE, de medio punto al jugador, sin haber jugado alguna partida.

- 12.3. Un jugador que haya jugado una ronda, por ejemplo, la 1ª ronda y se ha quedado ausente en la próxima (2ª. ronda), podrá entrar en la tercera ronda, pero ya no en la cuarta. Estas reglas específicas son de la plataforma Lichess, y pueden variar sin aviso previo. La organización no tiene poder para alterar estos procedimientos.
- 12.4. Sea cual sea el motivo si el jugador no ingresa a dos partidas consecutivas será retirado del torneo automáticamente por Lichess.

### 13. SISTEMA DE PUNTUACIÓN:

- 13.1. Lichess otorga la puntuación según los criterios que tiene establecidos referencialmente, puede considerar la siguiente puntuación:

Partida ganada: un (01) punto.  
Partida empatada: medio (½) punto.  
Partida perdida: cero (00) puntos.

### 14. DE LOS ÁRBITROS

Los árbitros realizarán las siguientes actividades durante las partidas de juego:

- 14.1 El monitoreo será de manera online en cualquiera de las partidas sin aviso previo.
- 14.2 El sistema de monitoreo será en cada una de las categorías y el tiempo de monitoreo no interrumpirá el desarrollo de la partida.

### 15. CONSIDERACIONES DEL TORNEO:

- 15.1. La partida se gana cuando la plataforma virtual en que se está jugando declara al vencedor. Esto incluye los resultados por desconexión o salida intempestiva del sistema, por las razones que fueran. También incluye partidas cerradas instantáneamente por el Lichess, por uso de cheating en la partida.
- 15.2. La partida es tablas cuando el servidor donde se está jugando lo determina así (Tablas significa empate). Puede ser por repetición triple de posición o por falta de piezas que permitan tener opciones de dar jaque mate.
- 15.3. En caso un o una deportista sea baneado(a) por Lichess, como consecuencia de un reclamo y le dé la razón al contendor, hay que tener en cuenta que la plataforma Lichess no otorga o devuelve el punto, sin embargo, considera el rating.
- 15.4. Las situaciones de conexión de internet de algún deportista serán resueltas por él mismo, debe permanecer conectado y esperar el término del tiempo establecido del torneo. Mejor dicho, no podrá reclamar victoria por desconexión del adversario, debe esperar el término del tiempo. No habrá nueva partida por ninguna circunstancia.
- 15.5. El criterio de pareo (enfrentamiento de 2 jugadores) y demás normas del sistema suizo son a criterio de la plataforma Lichess.org por ello la comisión técnica no tiene el control sobre ellos. Es responsabilidad de los jugadores conocer los procedimientos inherentes al uso correcto del sitio web/aplicativo Lichess.org y no se aceptarán ni procederán reclamos por desconocimiento de estos procedimientos.
- 15.6. En caso de que algún jugador tenga su cuenta baneada<sup>11</sup> (Lichess la elimina o da de baja) por uso de ayuda de programas para jugar; será eliminado del torneo y su puntuación y clasificación no será llevado en consideración por la organización del torneo.

<sup>1</sup> Baneada: significa que la Plataforma LICHESS ha sancionada al deportista por uso de programa informático o no cumplir los términos de las condiciones establecidas en su plataforma de juego.



**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



- 15.7. Cualquier deportista que haya sido sancionado por Lichess no podrá participar en el evento, por ser cancelada su cuenta y no podrá hacer uso de ella.
- 15.8. En caso de que algún jugador tenga su cuenta (perfil del jugador) marcada por Lichess con alguno de los siguientes mensajes:
- “Este jugador utiliza la ayuda de un ordenador”
  - “Este usuario no cumple los términos de servicio de Lichess”

Este jugador es eliminado del torneo por Lichess, su puntuación y clasificación no será tomado en consideración por la organización del torneo.

- 15.9. En el sentido de evitar que la plataforma Lichess marque el perfil del jugador, se debe seguir estrictamente los Términos de Servicios del Lichess los cuales están publicados en esta plataforma de juego, documento que enumera algunas prohibiciones al jugador y que pueden causar la marcación o penalización del jugador. Para eso, se debe consultar estos términos y seguir sus recomendaciones.
- 15.10. El/la participante deberá evitar de tener durante el horario de juego en la plataforma, varias pantallas del navegador de su internet abierta al mismo tiempo, dejando solo la plataforma Lichess para no tener inconvenientes a la hora de participar en el Torneo.



**16. EN CASO DE EXISTIR EMPATE:**

- 16.1. Si al término del torneo de la etapa clasificatoria o al término del torneo de la etapa final hay empates en número de puntos de los jugadores, en cualquier categoría, se respeta y toma en cuenta para el torneo, la clasificación que Lichess.org determine y muestre en pantalla, con la colocación de los jugadores de acuerdo con las reglas y los criterios de desempates que utiliza el Lichess.org.
- 16.2. Los criterios de desempates que usa el sitio web/aplicativo Lichess.org, son por orden:
- 16.2.1. Sonnenborg Berger (único visible a los jugadores en la tabla final de clasificación, los otros tres a seguir, sólo visibles a través de la ficha del jugador en el torneo).
  - 16.2.2. Rating Performance.
  - 16.2.3. Tasa de victorias.
  - 16.2.4. Rating medio de los adversarios.

Esta clasificación por criterios de desempates, el propio sitio web/aplicativo Lichess.org lo maneja y lo publica en forma de clasificación final.

Respetando como limite la fecha indicada para la premiación, la clasificación final de todas las categorías podrá sufrir alteraciones, en caso de que en este intervalo de tiempo el Lichess bane o marque el usuario del jugador clasificado o aún el jugador excluya su cuenta, la organización considerará a los deportistas de la lista de clasificación final, subiendo de puesto a los próximos según el puntaje asignado por Lichess.

**17. MODALIDAD DEL TORNEO:**

- 17.1. El torneo será de carácter **MIXTO** se enfrentarán en forma aleatoria damas contra varones, varones contra varones y damas contra damas, ya que la plataforma Lichess no distingue el género al momento de **EMPAREJAR**.
- 17.2. Casos no contemplados en estas bases, el equipo técnico organizador tiene la autoridad de dirimir y dar la solución respectiva.



**GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO**  
**DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA**



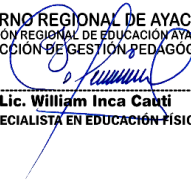
**18. DE LA PREMIACIÓN:**

18.1. En el "I Torneo Escolar Regional Virtual de Ajedrez Ayacucho 2021" se premiará de la siguiente manera:



- |                       |   |
|-----------------------|---|
| <b>Primer Puesto</b>  | - Medalla de Oro<br>- Un reloj digital de ajedrez<br>- Un tablero vinilo enrollable de ajedrez    |
| <b>Segundo Puesto</b> | - Medalla de Plata<br>- Un reloj digital de ajedrez<br>- Un tablero vinilo enrollable de ajedrez  |
| <b>Tercer Puesto</b>  | - Medalla de Bronce<br>- Un reloj digital de ajedrez<br>- Un tablero vinilo enrollable de ajedrez |

GOBIERNO REGIONAL DE AYACUCHO  
DIRECCIÓN REGIONAL DE EDUCACIÓN DE AYACUCHO  
DIRECCIÓN DE GESTIÓN PEDAGÓGICA

  
-----  
**Lic. William Inca Cauti**  
ESPECIALISTA EN EDUCACIÓN FÍSICA