

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

AJEDREZ

Competencia: Ajedrez

Introducción

El ajedrez es un juego-ciencia que favorece el ejercicio y desarrollo de varias habilidades mentales además de la formación del pensamiento científico, ya que quienes lo juegan se someten a una constante puesta a prueba de hipótesis que deben verificar o descartar.

Estudios demuestran que después de un tiempo jugando sistemáticamente ajedrez puede elevarse el Coeficiente Intelectual (CI) de una persona, además de mejorar la capacidad para resolver problemas, las habilidades lectoras, de lenguaje, matemáticas y de memorización.

La práctica del ajedrez también favorece el desarrollo de la creatividad y originalidad, ayudando a las personas a tomar decisiones más precisas y rápidas en los momentos en que están bajo presión. También se ha demostrado que la práctica frecuente ayuda a los estudiantes a mejorar sus notas y favorece la concentración.

Descripción

Nuestra propuesta se basa en que durante las jornadas de actividades académicas, asumimos que los alumnos sienten stress y están tan enfocados en la demostración de sus conocimientos, que el Juego de Ajedrez, ayudará a que se relajen y puedan optimizar sus aptitudes cognitivas y creativas.

Se desempeñarán jugando 5 partidos según ciertas condiciones que dependen de los partidos ganados, y con libertad de horario para jugar, de manera que se puedan realizar las actividades académicas objetivo.

Objetivos

- Motivar a los alumnos en la práctica del Ajedrez que brinda muchos beneficios en práctica constante para los estudiantes y profesionales.
- Incrementar factores como el pensamiento rápido y táctico y el control emocional; acrecienta la concentración, la perseverancia, el autocontrol y el respeto hacia los demás.
- Incrementar capacidades como la iniciativa, la creatividad y la espontaneidad, y también aptitudes como la atención, la concentración y la imaginación. Además favorece el conocimiento de las posibilidades y limitaciones propias, favoreciendo el desarrollo del pensamiento y de la inteligencia.

Recursos de apoyo

Se ofrecen recursos académicos que serán la base de información que podrán utilizar como referencia. Cabe destacar que nuestra universidad ofrece su biblioteca y como esta competencia es supervisada por jueves oficiales de la Asociación Cordobesa de Ajedrez es que también ofrecemos consultas específicas sobre el juego además de libros, para ser utilizada por cualquiera de los participantes, para lo cual deberá escribir a oniet@ubp.edu.ar, de manera de gestionar su consulta.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Puntualmente sobre esta competencia este será el reglamento de como se desarrollará el torneo, pero también en la página web y en el sistema se adjunta un Reglamento oficial del juego del Ajedrez, a nivel internacional para que pueda descargar y utilizar como consulta.

Se ofrece el siguiente link a un reglamento sencillo del ajedrez para consultar cualquier duda sobre el juego:

<https://www.flyordie.com/games/help/chess/es/contents.html>

Plazos y duración

La actividad se desarrollará durante 4 días, tres corresponden a la Etapa Clasificatoria y un cuarto día para definir los ganadores.

Responsables y colaboradores

Esta competencia debido a su formato, será supervisada por jueces oficiales de la Asociación Cordobesa de Ajedrez.

Carrera asociada: Asociación Cordobesa de Ajedrez

Responsable de competencia:

- Campeón Argentino y Maestro Internacional Guillermo Soppe
- Juez arbitral: Federico Schliamser

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Inscripción

Participación

La competencia está abierta a estudiantes de las escuelas secundarias que se pueden inscribir hasta 20 participantes por escuela.

No hay ningún límite de edad ni restricción de año de cursado.

No tiene costo la inscripción al sistema online, ya que es de uso libre y gratuito.

Los encuentros son totalmente libres en el horario previsto para lo cual cada uno sólo debe ingresar al sistema Lichess, y buscar un oponente para jugar. Podrá repetir esto todas las veces que quiera antes de que se venza el tiempo del torneo de cada día.

El horario del torneo será estipulado según el cronograma general.

Requisitos

Los alumnos deben inscribirse en dos sistemas debido a esta modalidad online.

Primero en el sistema de Gestión ONIET como lo hacen en las otras competencias para que quede el registro correcto con toda su información.

Segundo como la actividad se desarrolla en una plataforma online, que requiere credenciales de identificación propias de ese sistema es que los participantes deben registrarse además en este otro llamado LICHESS, que podrán encontrar en <https://lichess.org/>

Para la inscripción en Lichess, deben dirigirse a:

- Opción "Iniciar sesión"
- Opción "Registrarse"

En esta pantalla completar la información solicitada, considere colocar correctamente el email ya que debe ser validado, y en lo posible utilizar el mismo email y nombre de usuario con el que quedó registrado en el sistema ONIET para que sea más sencillo luego la relación entre ambos sistemas.

De haber algún inconveniente puede enviar un email a oniet@ubp.edu.ar quien se ocupará de hacer las revisiones del caso y asistirlo en caso de que no pueda realizarla.

Una vez recopilados el total de los equipos, se configurarán los torneos/zonas donde los equipos participarán.

Con anterioridad al comienzo del evento, se enviará un link a cada participante de los equipos donde el participante debe anotarse con su Usuario de Lichess, presionar "Unirse" y completar con la clave. Es fundamental asegurarse completar correctamente este paso ya que sino no estarán inscriptos al momento de iniciar el evento.

La Plataforma avisa automáticamente cuando esté comenzando el Torneo, es necesario tener la ventana del Evento abierta.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Evaluación

Modalidad

La modalidad de juego será "Sistema Arena". El ritmo de juego será de 10 minutos + 5, esto significa que cada jugador dispone de un tiempo total de 10 minutos, más 5 segundos para su movimiento.

La competencia será por equipos, de manera que cada jugador representa a un equipo cada vez que juegue.

Desarrollo

El desarrollo del juego seguirá las reglas oficiales de Ajedrez profesional.

La cantidad de partidos que cada uno juega es totalmente libre.

Estos partidos no están obligados a un horario ni participante, ya que puede ser cualquier que esté disponible en ese momento para jugar considerando que debe estar conectado al sistema.

Al asignar un rival durante el torneo, la Plataforma abre un Tablero en donde hay que comenzar a jugar, hay una cuenta regresiva para el primer movimiento, en caso de no hacer ningún movimiento en ese lapso de tiempo, se pierde automáticamente la partida.

El torneo tiene un reloj de cuenta regresiva. Cuando llegue a cero, se congelan las clasificaciones del torneo y se proclama el ganador. Las partidas que estén en juego deben terminarse, aunque no cuentan para el resultado del torneo.

Puntuación

Los puntajes son registrados en el Sistema Lichess, y corresponden de acuerdo al resultado:

- Partido ganado = 2 Ptos.
- Partido tablas = 1 Ptos.
- Partido perdido = 0 Ptos.

Si ganas dos partidas seguidas, comenzarás una racha de puntuación doble, representada por un icono de una llama, a partir de ese momento y mientras sigas ganando, cada partida valdrá el doble; esto es, las victorias 4 puntos y las tablas 2 puntos. Una derrota seguirá valiendo cero puntos.

Por ejemplo:

- Tres victorias seguidas valen 8 puntos: $2 + 2 + (2 \times 2)$
- Dos victorias y unas tablas valen 6 puntos: $2 + 2 + (1 \times 2)$
- Dos victorias, una derrota y unas tablas valen 5 puntos: $2 + 2 + 0 + 1$

Si la partida acaba en tablas antes de los primeros 10 movimientos, no se concederán puntos a ninguno de los jugadores.

Rachas de tablas: Cuando un jugador hace tablas en varias partidas consecutivas en un torneo, sólo conceden un punto la primera de ellas y las que hayan durado 30 movimientos o más. Una racha de tablas sólo puede romperse mediante una victoria, no sirven ni una derrota ni unas tablas.

Ganadores

Ganará el Equipo con mayor puntaje que obtengan en total sus jugadores al término de cada día del torneo.

ONIET

Olimpiada Nacional

Actividades académicas centradas en el Saber y Saber Hacer.

Cabe destacar que se considerarán los 5 mejores puntajes (es decir, los puntajes correspondientes a los 5 jugadores que tienen el puntaje más alto) de cada equipo para realizar la suma total por equipo, sin importar la cantidad de partidos que estos hayan jugado.

Desempate

En caso de empate en puntos, se definirá por el sistema de desempate utilizado por la plataforma www.lichess.org, sin excepción.

Los encuentros estarán bajo la supervisión de los responsables y colaboradores de la competencia.