

AJEDREZ ON-LINE 2025

Tipo	Competencia de ajedrez en línea (formato recreativo)	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
Modalidad	Virtual (plataforma https://lichess.org)	Presencial	Híbrida			
Desarrollo	Trabajo previo con informe	Etapas clasificatorias (3 días) + Final (1 día) Sistema Arena, ritmo 10'+5"				
Dificultad	Cultura General 1° 2° 3° 4° 5° 6° / 7°	Ciclo Básico 1° 2° 3°	Ciclo Orientado 4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7° (según la orientación de la escuela)	Solo 5° 6° / 6° 7° (según la orientación de la escuela)		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	10 estudiantes por escuela					

Introducción

La competencia de Ajedrez on-line es una competencia recreativa destinada que optimizar aptitudes cognitivas y creativas en el marco de las competencias académicas de la ONIET

Descripción

• Generalidades

La competencia consta de partidas que se asignan según ciertas condiciones, las que dependen de los partidos ganados, y con libertad de horario para jugar.

• Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan de modo on-line a través de la plataforma <https://lichess.org/>. durante 4 días, tres corresponden a la Etapa Clasificatoria y un cuarto día para definir los ganadores. Las fechas y horarios correspondientes podrán encontrarse en el cronograma general de la ONIET.

• Participación

La participación es individual. No se permiten más de 10 alumnos inscriptos por cada colegio participante.

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

Requisitos

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

Esta competencia en particular requiere una segunda inscripción en la plataforma LICHESS, que podrán encontrar en <https://lichess.org/>

Para la inscripción en Lichess, deben dirigirse a:

- Opción "Iniciar sesión"

En la opción "Registrarse" 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.

Desarrollo

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.

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.

Partidas

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 con el resultado:

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

Si se gana dos partidas seguidas, comenzará una racha de puntuación doble, representada por un icono de una llama, a partir de ese momento y mientras se continúe 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.

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.

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes pertenecientes a la Universidad Blas Pascal, podrán asistir como colaboradores alumnos de las carreras relacionadas de dicha universidad.

Premiación

La posición y el puntaje total obtenido en la competencia será difundido a través de la página web del evento y serán premiadas las siguientes posiciones:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.