



Ajedrez On-line 2026

Resumen del reglamento

 Tipo	 Modalidad	 Desarrollo	 Dificultad	 Participación	 Cupo
Competencia de ajedrez en línea, juego por equipo.	Virtual, mediante la plataforma Lichess. https://lichess.org	Etapla clasificatoria de 3 días y final de 1 día. Sistema Arena. Ritmo de juego 10 minutos + 5 segundos por movimiento.	Cultura general: 1.º, 2.º, 3.º, 4.º, 5.º, 6.º o 7.º año, según la estructura de cada escuela.	Individual. Cada jugador representa a su escuela/equipo.	Hasta 10 estudiantes por escuela.

1. Fundamentación

Ajedrez On-line es una competencia recreativa de ONIET orientada a estimular el pensamiento estratégico, la atención, la concentración, la toma de decisiones y la creatividad en un entorno digital de juego.

La competencia se desarrolla mediante partidas en línea, organizadas por la plataforma Lichess, y combina desempeño individual con representación institucional de la escuela participante.

2. Objetivo general

Promover el desarrollo de habilidades cognitivas, estratégicas y deportivas mediante una competencia de ajedrez en línea, organizada en etapas y con registro automático de partidas y puntajes.

3. Objetivos específicos

- Estimular el razonamiento lógico, la planificación y la resolución de problemas.
- Favorecer la concentración, la anticipación de jugadas y la toma de decisiones bajo tiempo.
- Promover el juego limpio y el respeto de las reglas del ajedrez y de la plataforma.
- Incorporar el uso responsable de plataformas digitales competitivas.
- Representar a la escuela mediante el desempeño individual de sus participantes.

4. Destinatarios y participación

Podrán participar estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por la organización de ONIET.

La participación será individual. Cada escuela podrá inscribir hasta 10 estudiantes.

Cada jugador participa con su usuario de Lichess y representa a su escuela/equipo durante el torneo.

5. Modalidad

La competencia se realizará en modalidad virtual a través de la plataforma Lichess.

El desarrollo previsto comprende cuatro días: tres días de etapa clasificatoria y un día final para definir posiciones, según el cronograma oficial de ONIET.

La modalidad de juego será Sistema Arena. El ritmo de juego será 10 + 5: cada jugador dispone de 10 minutos iniciales y recibe 5 segundos adicionales por movimiento.

6. Inscripción, consultas y canales oficiales

Para participar, la escuela debe estar inscripta y aprobada por la organización de ONIET.

La inscripción de los participantes se realizará a través del sistema oficial indicado en la página web del evento.

Además, cada participante deberá contar con una cuenta activa en Lichess. Se recomienda utilizar el mismo correo o un usuario fácilmente asociable al registro del Sistema ONIET.

Los canales oficiales para realizar consultas serán la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

En caso de inconvenientes técnicos, la escuela deberá comunicarse por alguno de estos canales oficiales para recibir asistencia.

7. Desarrollo de la competencia

Una vez cerrada la inscripción, la organización configurará los torneos, equipos o zonas de participación en la plataforma Lichess.

Antes del inicio del evento, cada participante recibirá el enlace correspondiente para unirse al torneo con su usuario de Lichess. Deberá ingresar al enlace, presionar "Unirse" y completar la clave si fuera requerida.

Es responsabilidad del participante verificar que quedó correctamente incorporado al torneo antes del inicio de la competencia.

La plataforma avisará automáticamente cuando comience el torneo. Se recomienda mantener abierta la ventana del evento durante la competencia.

8. Presentación y condiciones de registro

La participación formal, la validación de inscriptos, la comunicación de enlaces y el registro institucional se realizará exclusivamente mediante el Sistema ONIET y los canales oficiales definidos por la organización.

No se recibirán inscripciones, constancias, resultados o reclamos por medios no oficiales, enlaces externos no autorizados, mensajes particulares o mecanismos distintos a los previstos por la organización.

Cada etapa o instancia tendrá una fecha y horario de cierre. Las fechas oficiales serán comunicadas por ONIET y deberán consultarse en el cronograma vigente del Sistema ONIET.

9. Entregables o instancias de participación

Cada participante deberá cumplir con las siguientes instancias:

Instancia	Descripción	Fecha de cierre
Inscripción en Sistema ONIET	Carga de datos del participante y validación institucional por parte de la escuela.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Registro en Lichess	Creación o uso de una cuenta activa en la plataforma Lichess.	Antes del inicio del torneo
Unión al torneo o zona	Ingreso al enlace oficial, adhesión al torneo y carga de clave si corresponde.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Participación en partidas	Juego en Sistema Arena durante las etapas clasificatorias y la final.	Durante la instancia de competencia
Registro automático de puntaje	La plataforma registra resultados, puntajes, rachas, clasificaciones y desempates.	Durante la instancia de competencia

10. Reglas de juego

Las partidas seguirán las reglas oficiales del ajedrez. La cantidad de partidas que juegue cada participante será libre dentro del tiempo habilitado por el torneo.

La plataforma asignará los rivales disponibles. Cuando se asigne una partida, se abrirá el tablero correspondiente. Si el jugador no realiza el primer movimiento dentro del tiempo indicado por la plataforma, perderá automáticamente la partida.

El torneo tendrá un reloj general de cuenta regresiva. Cuando llegue a cero, se congelará la clasificación. Las partidas que sigan en curso deberán finalizar, aunque no necesariamente serán consideradas para el resultado del torneo.

11. Puntuación

Los puntajes serán registrados por la plataforma Lichess de acuerdo con el resultado de cada partida:

- Partida ganada: 2 puntos.
- Partida tablas: 1 punto.
- Partida perdida: 0 puntos.

Si un jugador gana dos partidas seguidas, comenzará una racha de puntuación doble. Mientras conserve esa racha, cada victoria valdrá 4 puntos y cada tabla valdrá 2 puntos. Una derrota seguirá valiendo 0 puntos.

Si una partida finaliza en tablas antes de los primeros 10 movimientos, no se otorgarán puntos. En caso de varias tablas consecutivas, solo otorgará puntaje la primera de ellas y las que hayan durado 30 movimientos o más. Una racha de tablas solo se rompe mediante una victoria.

12. Ganadores y desempate

La escuela/equipo ganador será aquella que obtenga el mayor puntaje total al finalizar la instancia correspondiente.

Para calcular el puntaje por escuela/equipo, se considerarán los 5 mejores puntajes individuales de sus jugadores, sin importar la cantidad total de partidas disputadas por cada participante.

En caso de empate, se aplicará el sistema de desempate utilizado por la plataforma Lichess. La decisión del sistema será válida para la competencia.

13. Evaluación

La evaluación se realizará a partir de los resultados registrados automáticamente por Lichess y será supervisada por la organización de la competencia.

El ranking considerará los puntajes obtenidos, la validez de las partidas, el cumplimiento de las reglas de la plataforma y las condiciones establecidas por ONIET.

14. Rúbrica sencilla de evaluación

La calificación oficial surge de los registros de la plataforma. La siguiente rúbrica explicita los criterios que orientan la validación del desempeño y la revisión de posibles incidencias.

Criterio	Qué evalúa la organización	Puntaje máximo
Puntaje obtenido en Lichess	Resultados de partidas ganadas, tablas, derrotas y rachas de puntuación según el sistema de la plataforma.	50
Participación activa	Cantidad y continuidad de partidas disputadas dentro del tiempo habilitado.	15
Cumplimiento de reglas de juego y modalidad	Respeto del Sistema Arena, ritmo 10+5, reglas oficiales de ajedrez y condiciones de la plataforma.	15
Juego limpio y conducta deportiva	Respeto por los rivales, uso correcto de la plataforma y ausencia de asistencia externa no permitida.	10
Aporte al resultado institucional	Contribución del participante al puntaje final de su escuela/equipo, considerando los mejores 5 puntajes.	10
Total		100

15. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Desempeño sobresaliente. Alto puntaje, participación sostenida, juego limpio y fuerte aporte al equipo.
75 a 89	Desempeño muy bueno. Buen nivel de juego y cumplimiento general de las condiciones.
60 a 74	Desempeño adecuado. Participación válida, aunque con margen de mejora en resultados o continuidad.
Menos de 60	Desempeño insuficiente. Baja participación, bajo puntaje o dificultades para cumplir la dinámica del torneo.

16. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes pertenecientes a la Universidad Blas Pascal. También podrán participar como colaboradores estudiantes de carreras relacionadas de la universidad.

17. Premios y reconocimientos

La posición y el puntaje total obtenido por cada escuela/equipo serán difundidos a través de la página web del evento o por los medios oficiales definidos por ONIET.

El detalle de premios, medallero, becas, reconocimientos y condiciones de otorgamiento se encuentra establecido en el Reglamento General de ONIET vigente para la edición correspondiente.

18. Situaciones no previstas

Cualquier situación no prevista, diferencia de interpretación, incidencia técnica o divergencia que pudiera surgir durante la competencia será resuelta por la organización de ONIET. La decisión de la organización será considerada válida para el desarrollo de la competencia.

19. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Los participantes deberán hacer un uso responsable del Sistema ONIET, la plataforma Lichess, los dispositivos, la conectividad y las herramientas tecnológicas utilizadas durante la competencia.

El uso de motores de ajedrez, inteligencia artificial, asistencia externa, comunicación con terceros o cualquier recurso que otorgue ventaja indebida durante las partidas queda prohibido. El uso de herramientas tecnológicas deberá ajustarse a lo establecido en el Reglamento General de ONIET y a las reglas de juego limpio de la plataforma.