



Consejo Nacional para el Desarrollo del Deporte en la Educación Media Superior, A.C.

La Secretaría de Educación Pública, la Comisión Nacional de Cultura Física y Deporte en coordinación con el Consejo Nacional para el Desarrollo del Deporte en la Educación Media Superior, A.C. y con el apoyo de la Federación Nacional de Ajedrez de México, A.C.

CONVOCAN

A los estudiantes deportistas con matrícula vigente inscritos en las instituciones públicas y privadas de la educación media superior en todo el país a participar en:

Juegos Deportivos Nacionales de la Educación Media Superior I Nacional de Ajedrez en línea CONADEMS 2020

Que se desarrollará bajo las siguientes bases:

Fecha: 7 al 14 de noviembre

Guía de participación

Instructivo Técnico, Fase Nacional Ajedrez <http://www.conadems.com/>

1. GENERALIDADES

1.1. Todos los participantes deberán apegarse a los lineamientos establecidos por el Reglamento de la Federación Nacional de Ajedrez de México A. C. con adaptaciones a las necesidades del deporte de la Educación Media Superior, las establecidas en el presente y las reglas del Ajedrez en línea proporcionados por la **plataforma lichess.org**

2. ELEGIBILIDAD

2.1. Los participantes deberán estar inscritos como alumnos en cualquier semestre del ciclo escolar 2020/2021.

3. CATEGORÍA Y RAMA

3.1. Nacidos en el año 2002 y posteriores en las ramas femenil y varonil.



Consejo Nacional para el Desarrollo del Deporte en la Educación Media Superior, A.C.

4. ORGANIZACIÓN

- 4.1. CONADEMS Nacional.
- 4.2. Cuerpo arbitral designado por el CONADEMS en coordinación con la FENAMAC.

5. PARTICIPANTES

- 5.1. Ramas Femenil y Varonil en la modalidad individual.
- 5.2. Alumnos inscritos en Instituciones Educativas del nivel Medio Superior.

6. INSCRIPCIONES

- 6.1. A partir del **1 de octubre** conforme a los requisitos de la presente “**Convocatoria I Nacional de Ajedrez en línea CONADEMS 2020**”, cerrándose el 31 de octubre a las 23:59 hrs. con la participación de los Delegados Estatales.
- 6.2. Inscribirse en el link publicado en la página web del CONADEMS, www.conadems.com
- 6.3. Una vez cerrada la inscripción se revisará el CURP y la identificación de comprobante de inscripción escolar enviada al correo electrónico coord.tec.nal.conadems@gmail.com para su validación, si se encuentra alguna irregularidad se procederá a cancelar la inscripción.

7. SISTEMA DE COMPETENCIA

- 7.1. El evento se conformará de dos etapas, fase eliminatoria y final, **sin posibilidad de berseak ni arena streaks**, según los criterios de la plataforma lichess.org
- 7.2. Los jugadores deberán tener una cuenta activa con su respectiva identificación, bandera y durante el torneo en el campo de biografía deberá tener el nombre de su escuela y estado en lichess.org
- 7.3. Para clasificar se tomará en cuenta el ranking de lichess.org.
- 7.4. Eliminatoria
 - 7.4.1. Rama Varonil y Femenil.
 - 7.4.2. Se jugará Sistema Arena durante 90 minutos.
 - 7.4.3. El ritmo de juego será de 10 minutos para toda la partida para cada jugador más cinco segundos de incremento por cada movimiento.
 - 7.4.4. Obtendrán su pase a la final los 20 jugadores que acumulen la mayor cantidad de puntos.
 - 7.4.5. No habrá tolerancia, el jugador ausente perderá la partida por inasistencia.
- 7.5. Final
 - 7.5.1. Rama Varonil y Femenil.
 - 7.5.2. Se jugará de acuerdo con el sistema suizo a 7 rondas con intervalo de 30 segundos entre rondas al terminar la última partida, los pareos se realizarán con la plataforma lichess.org.
 - 7.5.3. El ritmo de juego será de 10 minutos para toda la partida por jugador, con incrementos de cinco segundos por movimiento.
 - 7.5.4. No habrá tolerancia.
 - 7.5.5. Ganará el jugador que acumule la mayor cantidad de puntos en cada rama.



Consejo Nacional para el Desarrollo del Deporte en la Educación Media Superior, A.C.

7.5.6. Desempates Bucholz de acuerdo con la plataforma de lichess.org, los cuales aparecerán de manera automática al término del torneo.

8. PENALIZACIONES

8.1. El límite de tiempo máximo para presentar una reclamación será de 24 horas.

8.2. La solución al reclamo es el tiempo que el sistema de lichess.org lo resuelva (72 horas), pasado este tiempo ya no hay modificaciones.

8.3. Las penalidades se aplicarán al jugador infractor.

8.3.1. EL USO DE MOTOR:

8.3.1.1. Al Jugador: Expulsión del jugador sin derecho a restitución en el Evento; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó.

8.3.1.1.1. NOTA: Si el jugador cierra su cuenta, se considerará que usó motor, de abrirla luego y comprobar que no usó motor se le repone sus puntos; siempre y cuando no exceda las 72 horas luego de finalizada la ronda.

8.3.1.2. ACUSACIÓN SIN FUNDAMENTO DE USO DE MOTOR:

8.3.1.2.1. Si se acusa a un jugador de uso de MOTOR y se comprueba que esto no ocurrió, el acusador será sancionado con el descuento del 20% de su puntuación obtenida en la ronda.

8.3.1.3. MENSAJES CON FRASES OFENSIVAS EN EL CHAT DE LICHESS O FUERA DE ÉL:

8.3.1.3.1. Al jugador que infrinja este ítem, se descontará el 20% de su puntuación obtenida en la ETAPA.

8.3.1.4. CUENTA FALSA, SUPLANTACIÓN O CUENTA COMPARTIDA.

8.3.1.4.1. Se contabilizará desde 2 meses anteriores al inicio del Torneo, sanciones.

8.3.1.4.2. Al Jugador: Expulsión definitiva del jugador sin derecho a restitución en el torneo; se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó.

8.3.1.5. EL CAPITÁN QUE OBSTACULICE INVESTIGACIÓN DE UNO DE SUS JUGADORES:

8.3.1.5.1. Capitán que no brinde información para resolver algún ilícito de un determinado jugador se procederá a penalizar:

8.3.1.5.2. Al Jugador: Expulsión definitiva del jugador sin derecho a restitución en el torneo, se le descontará el 100% de su puntuación obtenida y devolución de puntos a los rivales con quien se enfrentó.

8.3.2. DISPOSICIONES COMPLEMENTARIAS.

8.3.2.1. No se está obligado a aceptar retroceder la jugada cuando el rival lo solicita.

8.3.2.2. En caso de actualización de la plataforma de lichess.org y que afecte más de 15 minutos, podrá repetirse la ronda si se cumplen las siguientes condiciones:



Consejo Nacional para el Desarrollo del Deporte en la Educación Media Superior, A.C.

8.3.2.2.1. Que al menos el 80% de los capitanes del grupo esté de acuerdo en hacerlo.

8.3.2.2.1.1. La ronda deberá jugarse antes del inicio de la siguiente.

8.3.2.2.2. En caso de que tu rival pierda la conexión de internet se podrá:

8.3.2.2.2.1. Reclamar victoria.

8.3.2.2.2.2. Declarar tablas.

8.4. INELEGIBILIDAD, en el momento que se detecte, se le expulsará al jugador del torneo.

9. ENTRENADOR

9.1. Debe velar porque todos sus jugadores practiquen el juego limpio.

9.2. Es el único autorizado para presentar alguna inconformidad con los árbitros.

10. PREMIACIÓN

10.1. La ceremonia de premiación se llevará a cabo de manera virtual con la presencia de los ganadores por rama y sus entrenadores, 3 días posteriores a finalizado el evento.

11. JUNTA PREVIA

11.1. **Miércoles 4 de noviembre a partir de las 16:00 hrs. vía remota**, podrán participar los entrenadores y capitanes de equipos, que sean acreditado conforme al número de alumnos inscritos durante el proceso, a los cuales se les enviará los datos vía correo electrónico para acceder a la reunión. En ella se asesorará sobre la plataforma, torneos en línea y todo lo relacionado.

11.2. Se informará sobre los torneos de práctica, para el manejo del registro y uso de la plataforma.

12. JURADO DE APELACIÓN

12.1. Estará integrado por el responsable de Ajedrez de la Comisión Técnica Nacional, un integrante designado por CONADEMS y tres representantes de las escuelas participantes. Serán nombrados en la Junta Previa, debiendo estar presentes durante el desarrollo de toda la competencia.

13. PROTESTAS

13.1. Se podrán realizar dentro de las 24 horas posteriores al anuncio del resultado oficial de la partida, dirigida al Jurado de Apelación vía digital y deberá ser entregada a los responsables técnicos del evento, utilizando el formato oficial del CONADEMS, mismo que estará a disposición en la página web de CONADEMS.

14. TRANSITORIO

14.1. En caso de suspensión de un encuentro por causas de fuerza mayor que impida reprogramarlo en horas posteriores o en otro día, la Comisión Técnica Nacional determinará lo procedente.



Consejo Nacional para el Desarrollo del Deporte en la Educación Media Superior, A.C.

14.2. Los puntos no previstos en el presente instructivo serán resueltos por el Comité Organizador de conformidad con la normatividad establecida para cada caso.

Septiembre 2020