



Universidad Nacional Intercultural de la Selva Central
"Juan Santos Atahualpa"

LICENCIADA
Resolución del Consejo Directivo N° 033-2018-SUNEDU/CD



BASES DE CONCURSO DE AJEDREZ
"EL AJEDREZ ES ARTE Y CÁLCULO."



ESCUELA PROFESIONALES DE INGENIERÍA CIVIL, INGENIERÍA
AMBIENTAL, EDUCACIÓN, ADMINISTRACIÓN Y PLANTEL
ADMINISTRATIVO.

Octubre - 2024



BASES DE CONCURSO DE AJEDREZ

"EL AJEDREZ ES ARTE Y CÁLCULO."

INTRODUCCION:

Este evento deportivo está promovido y organizado por el Área de la Oficina de Tecnologías de la Información de la UNISCJSA, brindando a todos los alumnos de la universidad el grado respeto y cariño que ustedes se merecen, a través de la competencia deportiva fraternal.

1. DEL CONTEXTO:

El Ajedrez

Este deporte, tal como se conoce actualmente, surgió en Europa durante el siglo XV, como evolución del juego persa shatranj, que a su vez surgió a partir del más antiguo chaturanga, que se practicaba en la India en el siglo VI. La tradición de organizar competiciones de ajedrez empezó en el siglo XVI.

Es de gran interés considerar la importancia de los valores más representativos del campeonato de Ajedrez, así como transmitirlos a la Comunidad Universitaria de la UNISCJSA.

2. JUSTIFICACIÓN:

El ajedrez es un prestigioso juego muy antiguo que ha superado la prueba del tiempo. Por sus enormes virtudes reconocidas y demostradas, es una herramienta pedagógica muy poderosa en la etapa de educación escolar y superior. Está comprobado que el ajedrez es estimula el EJERCICIO MENTAL y el CÁLCULO MATEMÁTICO que permite al individuo desarrollar y fortalecer habilidades y destrezas que finalmente contribuye a mejorar su RENDIMIENTO ACADÉMICO, LABORAL y EMOCIONAL convirtiéndose en personas íntegras y exitosas.

Estos principios nos impulsan a vivenciarlo y promoverlo a través del desarrollo de actividades de Ajedrez para la ocasión, dirigido exclusivamente a los miembros de la comunidad universitaria de la UNISCJSA (docentes, alumnos y administrativos.), que busca una participación obligatoria, solidaria y fraterna.



3. FINALIDAD:

Motivar, estimular y fortalecer juegos tradicionales de campeonato de ajedrez, motivando juegos mentales, matemáticos y estrategias de innovación, integración y bienestar de la comunidad universitaria.

4. OBJETIVO:

Estimular la práctica de un juego que desarrolla, entre otros aspectos, el razonamiento lógico, la creatividad, el compañerismo, el espíritu de competitividad y la unidad entre los deportistas universitarios.

- Fortalecer la mejora de lectura, memoria, el lenguaje y las habilidades matemáticas.
- Genera estrategias de juego calculado.
- Motivar con premios a los ganadores.
- Promover la práctica en la toma de decisiones precisas y rápidas bajo presión de tiempo, una habilidad que puede ayudar a mejorar los resultados de las evaluaciones en la universidad.

5. DEL CONCURSO:

- Los participantes son exclusivamente miembros de la comunidad universitaria de la UNISCJSA (docentes, estudiantes y administrativos.)

6. INDICACIONES DEL JUEGO:

- **Cuenta y clave:** los participantes del torneo cada participante debe crear una cuenta en el “<https://lichess.org>”. A los inscritos al evento, se proporcionará un link e ingreso para el torneo.
- **Emparejamiento:** Al principio del torneo, los jugadores se emparejan de acuerdo a su puntuación. En cuanto termina una partida, vuelve al recibidor del torneo y se le empareja con un competidor de puntuación similar. Esto minimiza el tiempo de espera, aunque es posible que no se juegue contra todos los demás participantes. Recomendamos jugar con rapidez y volver al recibidor para entrar a más partidas y ganar más puntos.

Puntuaciones:

- a. En un primer momento las victorias valen dos puntos, los empates un punto y las derrotas cero puntos.
- b. 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: $2 + 2 + 0 + 1$
- Finalización del torneo: La competencia tiene un reloj de cuenta regresiva. Cuando llegue a cero, se congelarán las clasificaciones del torneo y se proclamará al ganador. Las partidas que estén en juego deberán terminarse, y no cuentan para el resultado.
- El ganador del torneo: Triunfará el jugador (o jugadores) que tenga más puntos al término de la sesión del juego.

7. MODO BERSERK

- Cuando un jugador pulsa el botón de berserk al principio de una partida, pierde la mitad de su tiempo, pero la victoria vale un punto adicional.
- En controles de tiempo que tienen incremento, la opción berserk también cancela el incremento ($1+2$ es una excepción, ya que sólo se cancela el incremento, pero no se parte el tiempo a la mitad, resultando en $1+0$).
- El modo berserk no está disponible en controles de tiempo con tiempo inicial cero como $0+1$ o $0+2$.
- El modo berserk sólo proporciona un punto adicional por cada victoria si juegas al menos 7 movimientos en la partida.

8. OTRAS REGLAS IMPORTANTES:

- Hay una cuenta regresiva para el primer movimiento. Si no haces el primer movimiento dentro del tiempo, pierdes la partida.
- Si la partida acaba en tablas durante 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, solo conceden un punto la primera de ellas y las que hayan durado 30 movimientos o más. Una racha de tablas solo puede romperse mediante una victoria, no sirven ni una derrota ni unas tablas.
- La duración mínima de las partidas terminadas en tablas para otorgar puntos difiere según la variante. La siguiente tabla muestra el límite para cada variante.



9. INSCRIPCIÓN:

Debe consignar los siguientes datos:

Los participantes deben garantizar su presencia mediante el registro en:
<https://forms.office.com/r/SysAwVPmiv> con los datos siguientes:

- DNI
- Apellidos y Nombres.
- Numero de celular con WhatsApp y correo electrónico.
- Nick de la plataforma <https://lichess.org> (deben crearse una cuenta nueva)

Es necesario que los participantes inscritos se unan al grupo de Whatsapp del Campeonato, el cual será compartido en el formulario de inscripción.

10. DE LOS GANADORES:

Se ha proyectado **dos ganadores**

- 1er puesto – 01 SmartWatch
- 2do puesto – 01 Audífono Inalámbrico

11. EVENTO:

La organización: Registro de la “**Plataforma Online “<https://lichess.org>”**”

Modalidad: Competencia General.

Inscripciones Abiertas: Día martes 05 de noviembre de 2024

Cierre de Inscripciones: viernes 15 de noviembre de 2024.

Fecha del Campeonato: Sabado 16 de noviembre de 2024 – Hora: 6:00 p.m.

12. CONDICIONES ECONÓMICAS:

- La Inscripción al evento es de forma gratuita.

13. COMPETENCIA:

Será el que proporciona la plataforma “<https://lichess.org>” denominado ARENA.

- **Sesiones de juego:** Una.
- **Ritmo de juego:** 5 minutos + 2 segundos por jugador.
- **Duración del torneo:** 60 minutos.



14. CRONOGRAMA DE FECHAS:

- Entrega de bases del concurso: 04 de octubre del 2024.
- Publicación de bases : 04 de octubre del 2024.
- Inscripciones : del 05 al 15 de noviembre del 2024.
- Ejecución del Campeonato : 16 de noviembre del 2024 – Hora: 6:00 p.m.
- Definición de ganadores : 16 de noviembre del 2024.
- Entrega de premios : 17 de noviembre del 2024