



## PRIMER TORNEO DE AJEDREZ DE INGENIEROS 2023

Técnico de Ingenieros ajedrecistas y del árbitro serán inapelables bajo ningún reclamo, caso contrario será reportado como participantes problemáticos el cual no se le aceptaran próximas inscripciones en futuros torneos porque no comprender lo estipulado en las bases y la absolución de casuística.

**La Comisión Organizadora**  
**Equipo de Ingenieros de Ajedrez – CIP**

[Cquispe73@hotmail.com](mailto:Cquispe73@hotmail.com)  
[ajedrezingenieros@gmail.com](mailto:ajedrezingenieros@gmail.com)  
[clubdeajedrezcn@cip.org.pe](mailto:clubdeajedrezcn@cip.org.pe)

### **BASES DEL 1ER TORNEO BLITZ DE AJEDREZ NACIONAL DE INGENIEROS 2023** **26 de Marzo del 2022**

#### **XII. DE LA ORGANIZACIÓN**

El Torneo de Ajedrez es organizado el equipo de Ingenieros de Ajedrez del Perú y el Colegio de Ingenieros del Perú. La competencia se llevará de manera virtual en la plataforma lichess.org

#### **XIII. OBJETIVO**

Fomentar la práctica y difusión de nuestro deporte ciencia. Incrementar el nivel ajedrecístico de los Ingenieros.

#### **XIV. DE LOS PARTICIPANTES**

En este torneo podrá participar Ingenieros e Ingenieros Colegiados del Perú a Nivel Nacional, el cual deberá indicar su número de colegiatura, capitulo en que la pertenece, nombres y apellidos completos.

Cada Ingeniero deberá indicar su usuario lichess, número de teléfono (WhatsApp) para el contacto, correo electrónico en el formulario de registro indicado en el capítulo de Inscripción.

Se ha establecido un 20 jugadores mínimo para abrir el torneo hasta un máximo de 90 jugadores (No se permitirá más de 90 Jugadores inscritos bajo ninguna excepción o solicitud o desconocimiento)

La inscripción no tiene costo.

#### **XV. DE LA COMPETENCIA**

Se jugará bajo el sistema suizo a 7 rondas. El ritmo de juego 5 minutos por cada jugador. La tolerancia será de 5 min caso contrario se declara WO.

Se aceptarán inscripciones hasta el 24 de Marzo o hasta el día en que se tenga los 90 participantes (Antes de iniciado del torneo), el cual después de ello no se permitirá la inscripción de participantes bajo ninguna excepción salvo que un participante no puede jugar por causas mayores donde tendrá lugar a participar el accesitario en reemplazo en la posición de inscripción que se registró en el formulario.

Tener cámara activa y nítida el cual debe estar en posición detrás del jugador para enfocar al Jugador y a la laptop o pc. (Este requisito es indispensable, no tenerla a pesar de estar inscrito no podrá participar en la fecha hasta que esté resuelto el tema de la cámara). El juego será visualizado en plataforma zoom el cual se enviará el enlace para ingresar.

Queda prohibido el uso de análisis en otros equipos o ayuda externa en el momento del juego, escoger el movimiento con un módulo de análisis, consultar un libro, consultar la posición con otra persona el cual será motivo de descalificación y expulsión del torneo. El usuario que no cumple los términos, se le analizará sus partidas jugadas y podría ser sancionado con la pérdida inmediata de todas las partidas jugadas y del torneo, el cual será revisado por el árbitro.

El árbitro solicitará compartir la pantalla del jugador cuando lo requiera, el cual deberá aceptar dicho requisito, caso contrario se aplicará el párrafo anterior, así mismo en el chat de lichess no está permitido comentarios ajenos al Ajedrez, el cual aplicará también el párrafo anterior por el árbitro.

Los Participantes que se inscriben por el hecho de jugar estarán aceptando haber leído las bases sin reclamo alguno iniciado el torneo.

Si en caso se le va la energía eléctrica de su casa y que supere el tiempo de la partida, se le declara por perdido la partida dado que es un caso fortuito y no se puede alterar en el sistema los tempos programados y pareos.

Si en caso se le va el Internet de su casa y que supere el tiempo de la partida, se le declara por perdido dado que es un caso fortuito y no se puede alterar en el sistema los tempos programados y pareos.

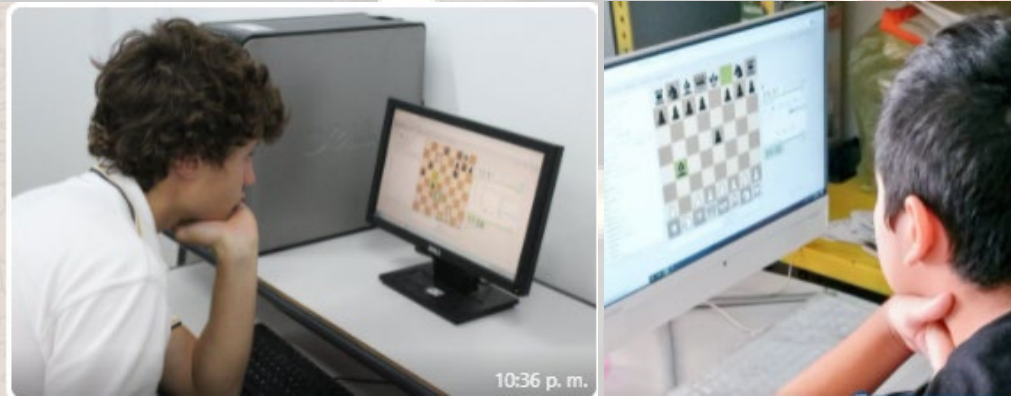
Para otros casos también aplica declarar por perdido la partida si abandona involuntariamente, si se apaga su pc o se malogra en ese instante y no puede entrar dentro del tiempo de la partida, entre otros factores externos.

El día de inicio del torneo, 20 min antes de empezar la primera fecha, todos los inscritos deberán participar en la reunión por zoom con cámara encendida, el cual el árbitro y la comisión organizadora de equipo de Ing. De Ajedrez le brindarán mayores detalles, así como el registro de Asistencia. El enlace se enviará a todos los inscritos el día del inicio del torneo el cual será coordinado con todos los inscritos vía WhatsApp grupal.

**Ejemplos de posición de su partida para el torneo (puede tener una trípode con su celular enfocando a su PC y compartiendo su pantalla por zoom)**



## PRIMER TORNEO DE AJEDREZ DE INGENIEROS 2023



### **IMPORTANTE**

El equipo de Ingenieros del Perú que organiza este torneo se hace responsable sólo y exclusivamente del Torneo de Ajedrez de acuerdo a las bases que se indican en coordinación con el árbitro ante cualquier duda, observación o reclamo para resolverlo. Otros ajenos al torneo como seguridad, salud, etc. cada participante es responsable de ello. No se aceptará reclamos de jugadores externos u otras personas ajenas al torneo. La entrada al ambiente solo será para los jugadores que participan

Si el interesado no estuviera registrado en lichess.org, deberá obtener una cuenta gratuita en esa plataforma antes de solicitar su inscripción. Las instrucciones para el uso de la plataforma lichess.org estarán detalladas en el blog. Solo se aceptará la inscripción de los interesados que consignen toda la información solicitada, en el caso de carecer de ELO FIDE o ELO lichess se le asignará 1500 como un ELO provisional.

Se jugará bajo el sistema suizo a 7 rondas. El ritmo de juego 5 minutos por cada jugador. La tolerancia será de 5 min caso contrario se declara WO.

Puntuación por partida:

- Victoria 1 punto
- Tablas  $\frac{1}{2}$  punto
- Derrota 0 puntos

### **XVI. SISTEMAS DE DESEMPATE.**

Los sistemas de desempate son automáticos. El pareo es automático en las fechas que se dan las partidas.

Se utilizará el mismo programa de lichess para la gestión de los torneos en cada fase y etapa y el manejo de los emparejamientos y el cálculo del coeficiente de los desempates.

### **XVII. PAREOS Y SISTEMAS DE DESEMPATE.**

El pareo inicial para la primera ronda será determinado a partir del ELO declarado mediante el programa

de Lichess. La misma aplicación será utilizada para los pareos de cada ronda posterior inmediatamente después de conocidos los resultados de cada ronda. Sistemas de desempate:

## **VI CRONOGRAMA DE JUEGO.**

Rondas	Día	Fecha	Hora
1ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM
2ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM
3ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM
4ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM
5ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM
6ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM
7ª Ronda	Domingo	26 de Marzo	20:00 PM

## **VII INSCRIPCIONES.**

Habiendo leído las bases previamente cada participante, se aceptarán inscripciones hasta el 24 de Marzo o hasta el día en que se tenga los 90 participantes (Antes de iniciado del torneo), el cual después de ello no se permitirá la inscripción de participantes bajo ninguna excepción salvo que un participante no pueda jugar por causas mayores donde tendrá lugar a participar el accesitario en reemplazo en la posición de inscripción que se registró en el formulario (posición de inscripción 91, 92 y así sucesivamente)

Enlace de inscripción:

**Enlace del formulario para su inscripción previamente haber leído las bases de los acuerdos y dejar sus datos completos bajo su responsabilidad:**

<https://forms.gle/GBYcNq1ymFAxybFS8>

Nota: Deben copiar dicho enlace en un navegador web o Google si en caso no se abre directo.

Luego de llenar el formulario, unirse al grupo Whastapp indicado el enlace en el formulario donde todo se coordinará en dicho grupo, si en caso no se une, quedará en responsabilidad de cada participante dado a que no podrá tener las comunicaciones del enlace del torneo entre otros.

Arbitro Nacional: Fernando Infante Gamboa

Para cualquiera otra consulta podrán realizarlo con copia a los correos

[ajedrezingenieros@gmail.com](mailto:ajedrezingenieros@gmail.com)

[biocasu@gmail.com](mailto:biocasu@gmail.com)

[cquispe73@hotmail.com](mailto:cquispe73@hotmail.com)



## PRIMER TORNEO DE AJEDREZ DE INGENIEROS 2023

### XVIII. CÓDIGO DE CONDUCTA

Cualquier ayuda externa en el momento del juego -escoger el movimiento con un módulo de análisis, consultar un libro, consultar la posición con otra persona- significa traicionar la esencia del juego y será motivo de descalificación. En consecuencia, el Comité Técnico efectuará análisis aleatorios de las partidas de cada sede y ronda, de detectarse desviaciones anormales de las pautas de juego de algún participante, serán analizadas todas las partidas de dicho participante quien podría ser sancionado con la pérdida inmediata de todas las partidas jugadas y por jugar del torneo en desarrollo.

### IX PREMIACIÓN.

Los premios para los ganadores serán otorgados por el CIP de la siguiente manera:

Primer lugar	Trofeo y diploma
Segundo lugar	Trofeo y diploma
Tercer lugar	Trofeo y diploma

### 0. ABSOLUCIÓN DE CASUÍSTICA

Los torneos aquí descritos se regirán por el Reglamento de Ajedrez FIDE vigente, cualquier asunto no contemplado en estas bases deberá ser referido al Comité Técnico de Ingenieros ajedrecistas en las direcciones electrónicas de abajo, antes de comenzar la ronda siguiente. Las decisiones del Comité Técnico de Ingenieros ajedrecistas y del árbitro serán inapelables bajo ningún reclamo, caso contrario será reportado como participantes problemáticos el cual no se le aceptaran próximas inscripciones en futuros torneos porque no comprender lo estipulado en las bases y la absolución de casuística.

[ajedrezingenieros@gmail.com](mailto:ajedrezingenieros@gmail.com)

[biocasu@gmail.com](mailto:biocasu@gmail.com)

[cquispe73@hotmail.com](mailto:cquispe73@hotmail.com)

**La Comisión Organizadora  
Equipo de Ingenieros de Ajedrez – CIP**