

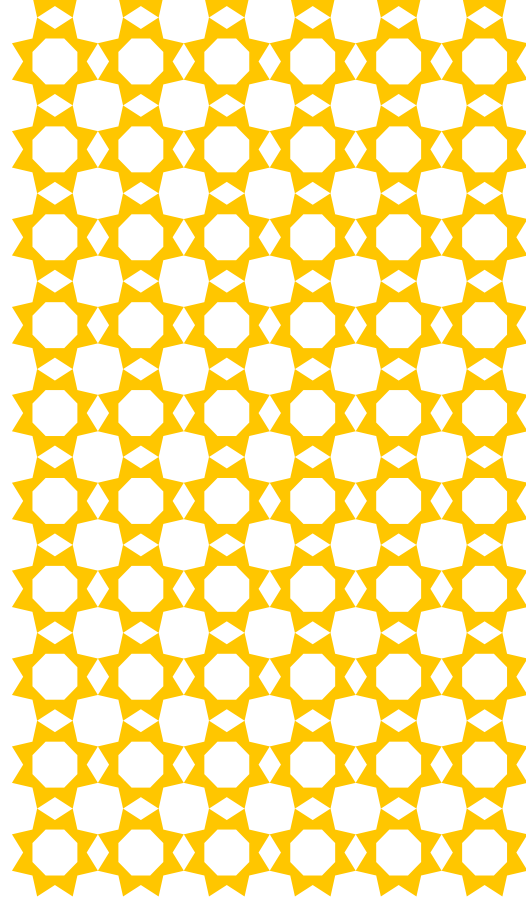
**DOSIER** | Presentación y bases

# TORNEO MUNDIAL DE AJEDREZ ESCOLAR

POR INTERNET

(2020 -2021)

EXPO DUBÁI 2020



Comisariado por:

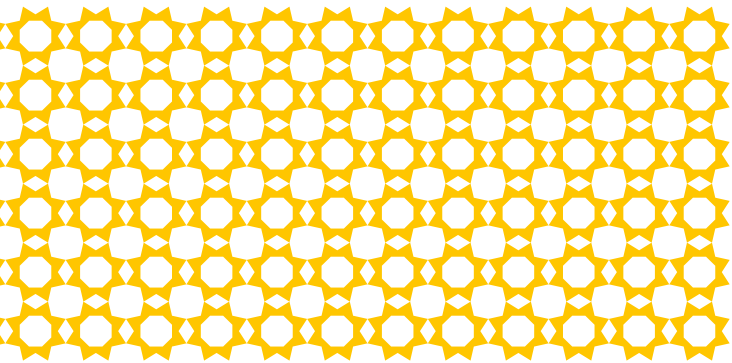


EXPO  
2020  
DUBAI  
UAE



ESPAÑA  
Expo Dubái 2020





# Índice

- 1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS**
- 2. ESTRUCTURA DEL EVENTO Y CALENDARIO**
  - 2.1.** Franja de edad de los escolares participantes
  - 2.2.** Participación en el Torneo
  - 2.3.** Inscripción y selección de equipos
  - 2.4.** Participantes por equipo
  - 2.5.** Ritmo de juego de las partidas
  - 2.6.** Calendario y fases de la competición
  - 2.7.** Número de equipos en la fase final presencial en Dubái
  - 2.8.** Requisitos tecnológicos para poder inscribirse
- 3. ANEXOS: BASES Y FORMULARIOS DE INSCRIPCIÓN**
  - 3.1.** Bases generales de la competición
  - 3.2.** Inscripciones
  - 3.3.** Organización de los grupos y disputa de las partidas *online*
  - 3.4.** Fase Final (presencial)
  - 3.5.** Formulario de inscripción

# 01

## Introducción y objetivos



El ajedrez, juego milenario y universal (191 países en la Federación Internacional), llega a Europa a través de los árabes, que en el siglo VIII lo traen a la península ibérica, desde donde se extiende a Europa occidental y América. El ajedrez que se juega hoy en todo el mundo se creó en España a finales del siglo XV, cuando se convirtió la dama en la pieza más potente. Dotado de un lenguaje común, permite a las personas comunicarse sin que importe su raza, lengua, religión, edad o sexo.

El Pabellón de España en Expo Dubái 2020, siguiendo el lema de esta exposición universal -“*Connecting Minds, Creating the Future*”-, invita a todos los países miembros a participar en un evento que quiere “multiplicar la inteligencia para la vida” y difundir el potencial del ajedrez como herramienta educativa de primer orden, como avalan sólidos estudios científicos.

Dada la unanimidad en que la educación es la mejor arma para un futuro inteligente, ¿qué mejor que un juego que consiste en pensar y desarrolla muchos valores? También hay estudios muy fiables que convierten el ajedrez en el mejor gimnasio mental para retrasar o prevenir el envejecimiento cerebral y el mal de Alzheimer.

El ajedrez, además, está muy vinculado con el desarrollo de los ordenadores. El español Leonardo Torres Quevedo ideó la primera computadora analógica de ajedrez en 1915. Los padres de la informática, Alan Turing y Claude Shannon, eligieron el ajedrez como campo de experimentación de la inteligencia artificial en 1948. Los avances científicos que propiciaron la victoria del programa *Deep Blue* (IBM) sobre el campeón del mundo Gari Kaspárov en 1997 se aplicaron después en diversos campos de la ciencia (farmacia, agricultura, finanzas...). Y ahora se intenta con el mejor jugador *inhumano*, AlphaZero, de Deep Mind (Google), que domina el ajedrez tras jugar millones de partidas contra sí mismo.

El ajedrez es el único deporte que puede practicarse por Internet, lo que nos permitirá conectar a niños y niñas de todos los países a través de una estimulante competición. Así vamos a impulsar el desarrollo de la inteligencia y los valores de convivencia entre culturas, utilizando el ajedrez como vehículo de unión.



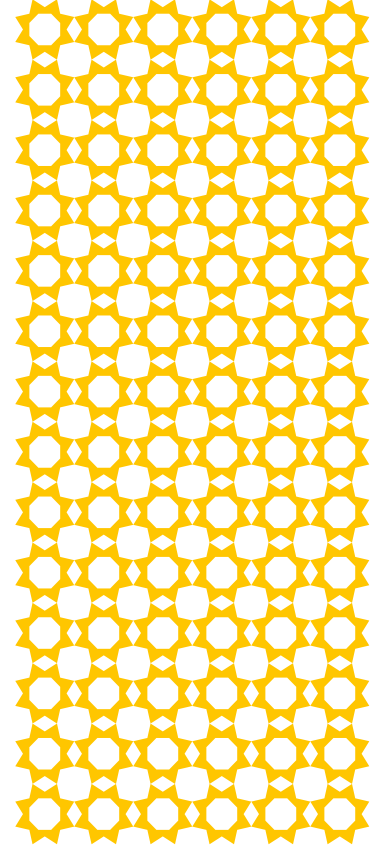
# 02

---

## Estructura del evento y calendario



El evento que nos proponemos realizar no tiene precedentes en el mundo del ajedrez en cuanto al universo potencial de participantes al que se dirige, ya que está abierto a todos los países que participan en Expo Dubái 2020, cerca de 200. Esto, unido a su duración en el tiempo, convertirá esta competición en un referente mundial del ajedrez interconectado a través de Internet.



## 2.1. Franja de edad de los escolares participantes

Las categorías del ajedrez escolar aceptadas en todo el mundo van desde Sub8 (menores de 8 años) a Sub18 (edad máxima).

Podrá participar cualquier jugador nacido con posterioridad al 31 de Diciembre de 2003 (cualquier categoría de menores hasta Sub16 inclusive).



## 2.2. Participación en el Torneo

Podrán inscribirse todos aquellos colegios interesados siempre que dispongan de los requisitos tecnológicos mínimos que exige participar en la competición y se detallan más adelante.

A los países participantes en Expo 2020, se les pide apoyo en la difusión del evento; y a los países que lleguen a tener algún equipo clasificado para las finales, se les pedirá apoyo para sufragar los gastos del viaje del equipo de Dubái y dar visibilidad a la presencia del equipo en la Expo.

## 2.3. Inscripción y selección de equipos

Cada centro educativo interesado en participar se inscribirá por medio de una aplicación informática instalada en el portal oficial del Torneo. Tendrá que aportar datos sobre sus actividades relacionadas con el ajedrez.

Este sistema brinda la oportunidad de participar a todos los centros, pero además estimula a los que hayan incorporado el ajedrez a sus actividades o quieran acentuar su importancia.

Cuando un equipo pasa a la final, su país tendrá que sufragar los gastos de viaje y estancia de sus equipos clasificados para la final presencial en Dubái, así como dar visibilidad a su presencia en la Expo.





## 2.4. Participantes por equipo

Cada equipo estará formado por:

**7 jugadores titulares**

**2 suplentes**

Se inscribirán, además:

**un capitán** (puede ser un jugador o una persona designada solo para esa tarea)

y un **delegado adulto responsable** del equipo a lo largo de la competición.

En las bases arbitrales (apartado 3) se explica con más detalle este apartado.

Se anima a los centros a que la relación de jugadores y jugadoras sea lo más paritaria posible .

## 2.5. Ritmo de juego de las partidas

Las partidas se jugarán a un ritmo de 20 minutos con un añadido de tiempo de 10 segundos por jugada realizada y para cada uno de los dos jugadores. Esto se controlará mediante un reloj de ajedrez *online* en cada partida. La duración media de una partida se aproximará a los 60 minutos.



## 2.6. Calendario y fases de la competición

El calendario de toda la competición tendrá tres fases:

- Periodo de inscripción de los centros educativos interesados: **del 15 de enero al 31 de marzo de 2020; y del 1 de julio al 12 de noviembre de 2020.**
- Fases eliminatorias online: **a partir del 16 de noviembre de 2020.**
- Eliminatorias sucesivas durante 2020 teniendo en cuenta los calendarios escolares. Los equipos finalistas se darán a conocer **en 2021.**
- La fase final presencial será en Dubái, durante la Expo.

## 2.7. Número de equipos en la fase final presencial en Dubái

El número de equipos que podrán acceder a la fase final en Dubái será de un mínimo de 10 y un máximo de 12, que saldrán de las eliminatorias previamente establecidas, con un total de chicos y chicas aproximado de 90/108, según el número de equipos que lleguen a la final.



## 2.8. Requisitos tecnológicos para poder inscribirse

Para permitir el correcto funcionamiento de la competición, los colegios que participen tendrán que garantizar que los equipos inscritos tengan acceso a unos mínimos recursos tecnológicos, del siguiente tipo:

- > Buena conexión de fibra o ADSL.
- > Ordenadores con sistemas de Windows con versiones recientes (Windows 8 o 10).
- > Facilidad para el contacto por email/Skype/WhatsApp con los responsables de la administración de la competición en los días de juego de cada equipo.



03

ANEXOS

---

Bases del  
torneo y  
formularios de  
inscripción



## 3.1. Bases generales de la competición

- 1) El torneo escolar de ajedrez Expo Dubái 2020 se disputará por equipos de 7 jugadores, a partir del **15 de noviembre de 2020** en sus fases eliminatorias.
- 2) Cada una de las diferentes Fases Clasificatorias de este torneo se disputará *online*, mediante el juego en la plataforma de ajedrez **Chess24** en encuentros por equipos.
- 3) La Fase Final de la competición se disputará en vivo, durante la celebración de Expo Dubái 2020.

## 3.2. Inscripciones

- 1) Podrán inscribirse entidades educativas públicas y privadas de todo el mundo. Cada institución podrá presentar un (1) equipo.
- 2) Cada institución deberá presentar, al realizar la inscripción, un mínimo de 7 y un máximo de 9 jugadores (incluyendo suplentes).

Se recomienda que los equipos sean lo más paritarios posibles.

Los jugadores que figuren en el formulario de inscripción oficial deberán estar numerados por orden de fuerza; es decir, según su nivel de juego o puntos ELO. Ese orden lo determinará la entidad educativa que hace la inscripción, y no causará interferencia alguna con el proceso de la aplicación informática. El orden se mantendrá durante todas las fases online. Para la fase presencial se dictarán normas específicas.

La entidad correspondiente podrá sustituir un máximo de dos (2) jugadores antes del comienzo de la Fase *online*. Una vez iniciada, no podrán ser reemplazados excepto accidente o enfermedad debidamente justificada. La Organización se reserva el derecho de denegar una modificación en los jugadores inscritos por cualquier otra circunstancia.

- 3) Todos los jugadores inscritos deberán tener un máximo de 16 años (categorías Sub16), cumplidos a partir del 1 de enero de 2020 (incluido), y deberán ser alumnos de la institución educativa que los presente. Esta pertenencia y la veracidad de los datos que figuren en el formulario de inscripción deberá certificarse por el responsable de la institución.
- 4) La Organización podrá establecer requisitos previos relativos a las conexiones a internet de las entidades que se inscriban en la competición. No obstante, será responsabilidad de los países, federaciones e instituciones educativas inscritas disponer de los medios técnicos adecuados para la disputa de los encuentros online.
- 5) Cada equipo deberá designar un Delegado y un Subdelegado, ambos mayores de edad, que serán los representantes del equipo para el contacto con la Organización y los únicos habilitados para la presentación de reclamaciones por incidencias durante las partidas.

La inscripción que no se realice en los impresos oficiales o no se remita en plazo a la Organización no será considerada.

- 6) A la inscripción se acompañará un certificado firmado por el director del centro en el que da fe de la veracidad de los datos registrados.

- 7) La inscripción implica autorizar a la federación de ajedrez del país correspondiente (así como a la Federación Internacional de Ajedrez, FIDE) a recibir esos datos con el fin de ofrecer posteriormente otras actividades y mejorar la estructura del ajedrez escolar en cada país.

### 3.3. Organización de los grupos y disputa de las partidas *online*

1) Corresponde a la Dirección Técnica del Torneo la ordenación de los equipos inscritos en diferentes grupos, en función de la localización y horario (con respecto al horario GMT) indicado por los equipos al realizar la inscripción. Se designarán cabezas de serie para evitar que los equipos teóricamente más fuertes coincidan en el mismo grupo.

La composición de los grupos se comunicará oportunamente, con una antelación mínima de 15 días a la disputa del primer encuentro, además de ser publicada en la página web del torneo.

La composición de los grupos depende del número de inscritos. En cualquier circunstancia, se asegura la realización de dos (2) fases *online* (Preliminar y Semifinal), con un mínimo de 5 partidas en cada una de las fases.

No obstante, si el número de inscritos es muy elevado, se podrá establecer una Fase adicional.

La estructura exacta de los grupos y de las diferentes fases se publicará después del cierre de inscripciones y antes del comienzo de la Fase Preliminar.

2) Los encuentros se disputarán en la plataforma **Chess24** en las fechas y horas establecidas en la composición de los grupos.

Cada encuentro se disputará a 7 tableros. La composición de cada equipo deberá seguir el orden de fuerza establecido al realizar la inscripción.

3) La velocidad de juego será de 20 minutos para toda la partida, añadiéndose 10 segundos por cada jugada realizada. Las indicaciones dadas por los relojes de la plataforma serán tenidas como ciertas.

Perderá la partida aquel jugador al que se le agote el tiempo si la partida no ha finalizado previamente. No se establece un tiempo mínimo para efectuar la primera jugada.

4) Ganará el encuentro el equipo cuyos componentes realicen más del 50 % de los puntos correspondientes a las partidas jugadas (es decir, excluyendo las partidas con doble *forfeit*). Se empatará el encuentro si ambos equipos realizan el 50 % de los puntos correspondientes a las partidas jugadas (es decir, excluyendo las partidas con doble *forfeit*).

Se asignará la siguiente puntuación por cada encuentro:

^ 3 puntos por encuentro ganado.

^ 2 puntos por encuentro empatado.

^ 1 punto por encuentro perdido.

^ 0 puntos por encuentro perdido con 2 o menos jugadores participantes.

5) La clasificación en cada grupo se establecerá como sigue:

a) Por la suma de los puntos conseguidos en cada encuentro.

b) En caso de empate, por la suma de los tableros individuales conseguidos en cada encuentro.

c) En caso de empate, por el resultado particular entre los jugadores empatados.

d) En caso de empate, por haber disputado el encuentro entre los empatados jugando con negras en el tablero número 1.

6) La organización podrá establecer cualquier medida que considere adecuada para el control de las partidas disputadas, en analogía con las normas antitrampas de la FIDE, incluyendo (pero no limitando) al análisis de las partidas con módulos informáticos, promoviendo la instalación de webcams en los puntos de juego o cualquier otra medida similar.

El incumplimiento por el equipo participante de las instrucciones recibidas de la Organización o la sospecha razonable de estar usando ayuda ilegal será causa suficiente para la eliminación del equipo implicado de la competición.

### 3.4. Fase Final (presencial)

- 1) La Fase Final se disputará, de forma presencial, durante la celebración de Expo Dubái 2020.
- 2) Accederán a la Fase Final un mínimo de 10 y un máximo de 12 equipos clasificados de la Fase Semifinal.

Los equipos clasificados deberán confirmar su participación en dicha Fase Final **antes del 15 de enero de 2022**. Si en esa fecha, alguno de los equipos no ha confirmado su asistencia, perderá el derecho, que podrá ser asignado por la Organización a uno o varios de los clasificados en la segunda posición de los grupos de la Fase Semifinal. Si la(s) plaza(s) no se cubriera(n) la Organización podrá designar alguno de los equipos participantes de acuerdo a sus propios criterios.

- 3) La Fase Final se disputará por Sistema de Liga a una vuelta, entre los equipos que hayan confirmado su participación en el plazo indicado o que hayan sido invitados por la Organización.

Los encuentros se disputarán a la misma velocidad de juego y con los mismos requisitos de orden de fuerza y sexo de los jugadores participantes.

Se dictarán normas específicas para dicha Fase Final, que se comunicarán adecuadamente a los equipos participantes.

**Ejemplo de posible división en grupos:**

Equipos	Fase Previa		Fase Preliminar		Fase Semifinal		Final
	Grupos	Eq x Grp	Grupos	Eq x Grp	Grupos	Eq x Grp	Equipos
500			72	7	12	6	12
640			80	8	10	8	10
1200			100	10	12	10	12
2160	360	6	60	6	10	6	10
960			96	10	12	8	12
768			96	8	12	8	12

## EXPO DUBAI CHESS 2020

Colegio/Institución	<input type="text"/>		
Cargo Representante	<input type="text"/>	Nombre	<input type="text"/>
Dirección	<input type="text"/>		
Provincia	<input type="text"/>	País	<input type="text"/>
Horario GMT	<input type="text"/>		
Página Web	<input type="text"/>		
E-mail contacto	<input type="text"/>	Teléfono	<input type="text"/>

### INSCRIPCIÓN JUGADORES PARTICIPANTES / ORDEN DE FUERZA

Posición	Nombre	Id Code	Sexo	Año Nac.
Tablero 1				
Tablero 2				
Tablero 3				
Tablero 4				
Tablero 5				
Tablero 6				
Tablero 7				
Reserva 1				
Reserva 2				

### INSCRIPCIÓN DELEGADOS

Posición	Nombre	E-mail	Teléfono
Delegado			
Subdelegado			





## INFORMACIÓN ADICIONAL

<b>PERIODOS NO LECTIVOS Y VACACIONES (Indicar fechas)</b>	
<b>HORARIOS POSIBLES DE JUEGO (Indicar Horas Locales o GMT) - Incluir Fin Semana</b>	
<b>EQUIPAMIENTO TÉCNICO</b>	
<b>Sala de Ordenadores (número de PC)</b>	
<b>Tipo de conexión a Internet</b>	
<b>Webcam</b>	
<b>ENSEÑANZA Y COMPETICIONES DE AJEDREZ</b>	
<b>Ajedrez en horario escolar (número de alumnos)</b>	
<b>Ajedrez en horario extraescolar (número alumnos)</b>	
<b>Participación Competiciones nacionales</b>	
<b>OTRA INFORMACIÓN</b>	

La inscripción incluirá un certificado firmado por el director del centro en el que da fe de la veracidad de los datos registrados.

La inscripción implica autorizar a la federación de ajedrez del país correspondiente (así como a la Federación Internacional de Ajedrez, FIDE) a recibir esos datos con el fin de ofrecer posteriormente otras actividades y mejorar la estructura del ajedrez escolar en cada país.

Comisariado por:



OFFICIAL PARTICIPANT – SPAIN

Para más información:

[infochess@expospain2020.es](mailto:infochess@expospain2020.es)

[expo@chess24.com](mailto:expo@chess24.com)