

# **OLIMPIADAS CORPORACIÓN SOFOFA TORNEO DE AJEDREZ**

## **BASES**

### **1. Identificación**

El “Torneo de Ajedrez” tendrá como sede el Liceo Domingo Matte Pérez de Maipú, ubicado en Cuatro Álamos 215 .

**Horario:** A partir de las 9:00

**FECHA:** Jueves 25 de Octubre

### **2. Introducción**

El ajedrez como herramienta Educativa es fundamental para el desarrollo de habilidades de pensamiento lógico deductivo, trae consigo beneficios cognitivos, conceptuales y conductuales que favorece el ejercicio y desarrollo de las aptitudes mentales: concentración de la atención, memoria (asociativa, cognitiva, selectiva, visual), abstracción, razonamiento y coordinación .

Enseña a tomar la iniciativa. Mejora la toma de decisiones y la aceptación de errores. Lo primero se entrena ya que en el ajedrez, cada jugador está solo, y debe tomar decisiones de forma autónoma. La aceptación de errores se desarrolla ya que, una vez tomada una decisión y haber actuado, no hay vuelta atrás.

Por su parte, en el ámbito social enseña a saber ganar o perder, y a respetar a los rivales. Enseña a respetar las normas, etc..

### **3. Inscripción y fechas de rondas**

En el torneo competirán 5 equipos que representarán a los liceos de la corporación SOFOFA y cada equipo estará compuesto por cuatro integrantes, pertenecientes a los niveles de primero a cuarto año medio y no se permitirá repetir alumnos de un mismo nivel.

### **4. Modalidad de juego:**

El sistema de pareos será asignado mediante un sistema llamado Round Robín (todos contra todos) para así permitir a todos los alumnos jugar cada ronda hasta

el final y evitar su eliminación directa. La finalidad es lograr un campeonato más equitativo y evitar la frustración de los jugadores que pierdan su primer partido.

Cada mesa poseerá dos tableros de juego y dos relojes de ajedrez donde se enfrentarán cuatro estudiantes ordenados por nivel:

Primer tablero	4tos medios
Segundo tablero	3eros medios
Tercer tablero	2dos medios
Cuarto tablero	1eros medios

Se jugarán dos rondas entre ambos equipos que se estén enfrentando y el ordenamiento de los jugadores se dará en el momento de inicio del campeonato.

## 5. Tiempo de juego

Este torneo se jugará a un ritmo de juego rápido “Blitz” que será de entre 15 o 20 minutos por lado según se estime conveniente. En el caso de algún desperfecto de los relojes, se tendrá que recurrir al árbitro y exigir a los estudiantes que jueguen sin mucha demora fomentando el respeto y tolerancia entre los estudiantes. En el caso de demora respecto al contrincante o surgimiento de alguna duda en el juego, se puede llamar al árbitro e informar la presente situación, además de esto, se acordará un tiempo de juego de antemano y si se agota el tiempo se decidirá al ganador mediante un conteo de puntos, y será quien gane el que posea una cantidad de puntos superior a 5, en el caso de haber un empate en puntos o que ninguno tenga más de 5 puntos se dejará en tablas (empate, aunque un jugador tenga 3 puntos y el otro 2 por dar un ejemplo).

## 6. Sistema de pareos

Como se mencionó anteriormente que el sistema de juego será todos contra todos, para esto se aplicará la siguiente tabla de rondas:

### Rondas

- 1) 1-5 2-4 3 libre
- 2) 4-3 5-2 1 libre
- 3) 2-1 3-5 4 libre
- 4) 5-4 1-3 2 libre



5) 3- 2 4-1 5 libre

Los equipos estarán designados mediante números del 1 al 5, se ordenaran en pares lo que dejará a un equipo libre en cada ronda, el cual equivaldrá a un descanso para cada jugador del equipo.

### **Puntaje total y premiaciones**

El puntaje de este torneo será tomado tanto individualmente como grupalmente, es decir, además de existir una premiación grupal existirá premiación individual por nivel.

En el caso de la premiación grupal se entregara premio al 1er 2do y 3er lugar y una medalla para cada jugador del equipo.

En el caso de la premiación individual se entregara una medalla al mejor representante de cada nivel es decir mejor 4to tablero, 3er tablero, 2do tablero y mejor 1er tablero respectivamente.

La finalidad de esto es incentivar a la participación y organización de torneos por parte de los liceos, siempre de forma amistosa y competitiva.

Los docentes deberán llenar la siguiente tabla para eventuales gestiones que tendrá que realizar el liceo organizador.

*FECHA: de Octubre*

*Hora: 9:00*

*Profesor Encargado: Eduardo Vargas*

### **Ficha de Inscripción :AJEDREZ**

Liceo	
Comuna	
Docente a cargo	

#	Nombres	Apellidos	Rut	Curso
1				
2				
3				
4				